



12° CONGRESO ARGENTINO DE ANTROPOLOGÍA SOCIAL

La Plata, junio y septiembre de 2021

GT 43: Antropología sobre los deportes y las prácticas del tiempo libre: el qué(-) hacer antropológico en cuestión

A una década de la “independencia” del quidditch argentino: alcances, límites y perspectivas

David Ibarrola. Facultad de Ciencias Sociales, Universidad de Buenos Aires.
David.ibarrola92@gmail.com

Resumen

El quidditch es una actividad que toma inspiración del deporte del mismo nombre que aparece en la saga literaria “Harry Potter”, de la británica JK Rowling. En Argentina comienza a jugarse hacia el año 2006 en el seno de los clubes de fans de los libros, adaptado a la dinámica y actividades que se proponían allí. El 2010 se presenta como un año clave para la historia del quidditch, ya que es cuando se conforma la Federación Argentina de Quidditch (FAQ), organismo que pretendía organizar la actividad en nuestro país, abriendo las puertas a aquellas personas que no pertenecían a los clubes de fans y estableciendo una independencia de su ámbito de origen. A diez años de dicho acontecimiento me propongo analizar la situación actual del quidditch argentino respecto a su búsqueda de legitimidad y su relación con los deportes llamados tradicionales. Para hacer esto voy a movilizar el enfoque etnográfico, realizar observación participante en distintos eventos relativos al tema, entrevistas, análisis de la difusión de la actividad, apoyándome también en trabajos previos sobre el tema.

También voy a tomar como referencia lo trabajado por otros autores que abordan problemáticas similares, con diversas actividades que pugnan por su reconocimiento en tanto deporte. Se combinará el análisis de diversos aspectos, tales como lo comercial y lo institucional, con una exploración de las distintas estrategias de legitimación y crecimiento que desarrollan los actores. De este modo, se buscan detectar los puntos fuertes y débiles del quidditch en nuestro país, planteando una perspectiva sobre el futuro de la actividad.

Palabras clave: *Deporte Alternativo; Quidditch; Asociacionismo; Harry Potter.*

Introducción

Surgido de la creatividad de un grupo de universitarios en Estados Unidos hace quince años (Gronowitz, 2016), el quidditch¹ consiste en la adaptación de una práctica deportiva descrita en las páginas de la saga literaria de *Harry Potter*. La obra nos sitúa en un mundo mágico con objetos voladores, detalle que tuvo que ser adaptado al universo de posibilidades que ofrece una realidad donde no existe la magia.

La particularidad del quidditch argentino está en su origen por fuera del ámbito universitario. Su aparición data de fines del 2006, en el seno del grupo de fanáticos de *Harry Potter*, el Círculo de Lectores de *Harry Potter* (CHP)², en la Ciudad de Buenos Aires, donde se desarrolló exclusivamente durante un tiempo. Un año clave para el quidditch de Argentina es el 2010: miembros del CHP crean la Federación Argentina de Quidditch (FAQ) y comienzan a organizar competencias de forma simultánea a la

¹ Tal como está reglamentado actualmente, cada equipo cuenta con siete jugadores que sostienen un palo de PVC (emula la escoba voladora del libro) entre sus piernas durante todo momento. Tres jugadores, cazadores, quienes intentan marcar goles en una portería representada por tres postes con aros. Dos jugadores, golpeadores, que les arrojan otros balones intentando evitar que lo consigan. Un jugador, que hace las veces de guardián, y vigila la portería, pudiendo salir a convertir goles. El séptimo integrante ingresa al campo de juego en un determinado momento del partido, e intenta atrapar una pequeña pelota que cuelga del cinto de un individuo neutral, terminando el partido al atraparla.

² Este club recrea la dinámica del libro, dividiendo a sus miembros en cuatro casas (*Gryffindor*, *Slytherin*, *Ravenclaw* y *Hufflepuff*), que compiten entre sí por puntos. El quidditch se insertaba en esta dinámica y se sometía a la misma.

actividad del club de fans. Fueron dos años en los que convivieron ambas modalidades. Gradualmente, algunos miembros profundizaron su involucramiento en FAQ, dejando de priorizar la organización de partidos para CHP.

La creación de la federación tiene el mérito histórico de “sacar” del reducido ámbito de los fanáticos de *Harry Potter* al quidditch. Así lo entiende Juan, uno de los ideólogos de la FAQ: “Lo primero que vi que me llevo a fundar FAQ fue la limitación de solo cuatro equipos³, lo cual también me pareció ridículo”. Del mismo modo, a partir de la creación de la federación, cualquier persona, independientemente de su pertenencia o no al club de fans, podría participar. Además, permitía que la actividad tenga lugar en cualquier época del año, independientemente del calendario de CHP.

Se presentan dos rasgos, la secularización (en el sentido de sacar la actividad de un calendario ritual) y la igualdad de oportunidades para participar, dos elementos propios del deporte moderno (García Ferrando, 1990). Esto es importante ya que, a partir de esta fecha, la actividad se vuelca a una gradual adaptación a los estándares internacionales del quidditch (es decir al reglamento de la *International Quidditch Association*), tanto en aspectos administrativos, como propiamente deportivos (Ibarrola, 2018). Estos cambios, sobre todo reglamentarios, lo alejan de las primeras de adaptaciones que se esforzaban parecerse al libro, y lo acercan al estándar del *mainstream* deportivo.

Esta independencia del mundo fan, sus alcances y límites son el objeto de este trabajo. La década que se ha cumplido en 2020 de la misma, es un buen punto para mirar hacia atrás, analizar y reflexionar sobre el largo camino en la búsqueda de legitimidad del quidditch argentino. Y en relación a esto, el papel que juegan los deportes *mainstream*, que al ser los más populares en Argentina, representan un modelo aspiracional para quienes participan del quidditch argentino.

Para lograr esto, voy a apelar al análisis de una serie de trabajos, entrevistas y registros de campo que vengo desarrollando desde hace aproximadamente un año. En estas

³ Referencia a las cuatro casas en que se dividía el club de fans.

instancias, se tomó en cuenta y se puso eje en aspectos tales como la faceta comercial e institucional, además de una exploración de las distintas estrategias de legitimación como deporte y crecimiento que desarrollan los actores. También voy a tomar como referencia lo trabajado por otros autores que abordan problemáticas similares, con diversas actividades que pugnan por su reconocimiento en tanto deporte. De este modo, se buscan detectar los puntos fuertes y débiles del quidditch en nuestro país, planteando una perspectiva sobre el futuro de la actividad.

Los deportes no convencionales

Habitualmente, se encasilla al quidditch (Cohen, 2013) y otras prácticas deportivas no convencionales como deportes alternativos. Siguiendo a una serie de autores (Jarvie, 2006; Rinheart y Syndor ,2003), se puede decir que estas practicas movilizan significados e ideas particulares (con un componente utópico), pudiendo vincularse con movimientos sociales más amplios, como el de la mujer o medio ambiente. Se caracterizan por un rechazo a consiente a ser parte del *mainstream*, lo cual incluye un rechazo a la comercialización, una ausencia de organización y el desprecio por la competencia, a la que le oponen la cooperación. Sus participantes están movilizados por el deseo de autodeterminación, la libertad, experimentación, inclusión, el control de la actividad y el deseo de un estilo propio. Habitualmente estos deportes, caracterizados por el uso de materiales novedosos y a veces artesanales, son practicados por pequeños grupos.

La adscripción del quidditch a dicho rótulo ha sido problematizada en otros trabajos (Ibarrola 2019; Brunner 2015), dando lugar a un situación híbrida, de fluidez y diálogo entre los mencionados atributos y los del deporte *mainstream*, sujeto a tendencias contradictorias. De todos modos, a los fines de este trabajo, situar al quidditch junto con otras actividades deportivas no convencionales permite pensar problemas de búsqueda de legitimidad compartidos (o no). En el próximo apartado intentaremos que estas experiencias dialoguen con el caso particular del quidditch argentino.

La lucha por la legitimidad del quidditch argentino

El quidditch argentino ha desarrollado distintas estrategias en búsqueda de una legitimidad social en tanto deporte. En este apartado analizaré las mismas.

Del propio origen del quidditch en nuestro país se desprende que su vínculo con el *fandom*⁴ es un tema a tener presente. Como ya fue dicho en otra ocasión (Ibarrola, 2018), se trata de una relación tensa, sobre la que los jugadores de quidditch argentino intentan operar, hasta ahora con poco éxito. Desean cambiar la composición de los equipos, reclutada mayormente entre los fans de *Harry Potter*, pero al mismo tiempo que desarrollan acciones tendientes a buscar jugadores en otros ámbitos, siguen asistiendo como asociación de quidditch a los eventos de fans, teniendo más éxito en el “reclutamiento” allí que en otros espacios. Ahora bien ¿Por qué intentan cambiar la composición de sus equipos?

La fisicalidad parece ser un rasgo con el que se suele asociar a la actividad deportiva. En este sentido Kopp (2019), señala que los defensores del status deportivo para los *e-sports*, argumentan la creciente preparación física y entrenamiento de los mismos. En el caso del quidditch ocurre algo similar. Álvarez Gandolfi y Borda (2014) señalan que existen una serie de miradas estereotipadas acerca de los fans, en tanto seres obsesivos, perdedores y solitarios (Álvarez Gandolfi, 2015), por tanto ajenos a la vida social, el contacto físico y el deporte.

Solo teniendo en cuenta esto se puede comprender el énfasis en “lo físico” que señalan los actores cuando intentan describir su práctica, quienes además destacan lo violento de la actividad. En una nota del portal 0223.com del 8 de septiembre de 2019, se reproduce la opinión de varios jugadores del equipo marplatense Qymeras

Antes muchos lo tomábamos como un *hobbie* por el fanatismo con *Harry Potter*. Después nos dimos cuenta de que en realidad era muy completo. Tiene mucho contacto físico, fuerza, preparación física, y es muy divertido al mismo tiempo (...)

⁴ Refiere al conjunto de aficionados a algún pasatiempo, persona o fenómeno en particular.

Todo el tiempo estás en movimiento y lleva una exigencia bastante alta (...)
Mientras no estés lesionado, el partido sigue" (Mostafá, 2019)

En el mismo sentido se pronunciaba Belén, de los Black Birds, en un evento de la Ciudad de Buenos Aires, cuando era entrevistada por los organizadores "Queremos contarles que se juega en serio, que es competitivo, que no solo jugamos por ser fanáticos de *Harry Potter*". En este contexto, durante los últimos años se ha desarrollado una polémica en torno a la implementación del *tackle* en el quidditch, lo cual implica una adaptación a los reglamentos internacionales, en aras de lograr la integración mundial del quidditch de nuestro país. Quienes se oponían a su aplicación señalaban los peligros para la salud de los jugadores, crecientes lesiones y la falta de capacitación. Los que lo promovían, además de argumentar la necesidad de integrarse a los estándares internacionales, se sentían en desventaja respecto a sus pares latinoamericanos que lo utilizaban. Esta posición fue la que finalmente triunfó, ya que el *tackle* ya se implementa en las competencias oficiales, se practica en los entrenamientos, además del hecho de que quienes se oponían al mismo han desaparecido como equipo. Pero el *tackle*, y la fisicalidad, parecen tener una función: sortear la ridiculización y todo lo asociado a la relación entre quidditch y el mundo fan.

Quando vos le decís a la gente de esto les parece una pelotudés. (...) hay gente que se lo toma mucho más en serio cuando le decís que se juega con *tackle*. Cuando vos le contás que hay algún tipo de organización, que no somos *Gryffindor* contra *Slytherin* das un pasito adelante. Cuando vos contás que está el *tackle*, pasa a ser una cuestión seria. Porque la concepción general es que un *friki* no se va a andar golpeando. Es que el *tackle* la gente lo tiene asociado con el rugby, como un deporte violento. Y les hablás del *dodgeball*, o sea que además de *tacklearte* te cagan a pelotazos. (Matías, entrevista, 2019)

Al estereotipo de *friki* o fan, los actores quieren oponerle el carácter violento que comparten con otros deportes más conocidos, buscando así construir legitimidad. Sin

embargo, esta visión acerca de los fans y el deporte no es patrimonio de esta “concepción general” que señalan los actores, sino que son ellos mismos quienes la reproducen⁵ reforzando esta disociación, no asociando al fan con atributos propios de un deportista (Ibarrola, 2018). Es interesante pensar esto a la luz de lo planteado por Popple, quien señala que el quidditch involucra las mejores cualidades de las “así llamadas culturas masculinas y femeninas” (Popple, 2015, p.201). La actividad involucraría la fuerza y la velocidad, propias de los típicos jugadores masculinos, y la cooperación y la ayuda, características de lo femenino. De modo que los practicantes construirían legitimidad apelando a elementos habitualmente vinculados a lo masculino, que según Brunner (2015) erosionan los rasgos más amateur del quidditch. La creciente preparación y entrenamientos son elementos legitimadores al igual que en los *e-sports* (Kopp, 2019), cuyos jugadores diferencian el videojuego como hobby y pasatiempo, del mismo como actividad competitiva. Desde el quidditch trazan una delimitación respecto a actividades recreacionistas de otras sagas, tales como *Percy Jackson*, que suelen habitar el mismo espacio público que ellos usan para practicar. El quidditch, para ellos, es un actividad competitiva, que no se limita a recrear escenas de una película o libro (Ibarrola, 2018), actividad más propia de un club de fans.

Desde hace un buen tiempo el quidditch argentino, a través de su asociación, busca lograr por el reconocimiento estatal. Esto, que al día de la fecha no presenta grandes avances, cumple un rol legitimante, tal como fue señalado en otro lugar (Ibarrola, 2018), a diferencia de en otros deportes alternativos, en donde este punto es discutido como una pérdida de la “esencia de la actividad” (Thorpe, 2009) o del control de la misma (Humperys, 2003). Así, en palabras de algunos jugadores, su reconocimiento en tanto asociación permitiría sortear de algún modo el estereotipo (negativo) que cae sobre el quidditch (y su vinculación a los fans), que los jugadores no dejan de percibir cuando socializan con otros deportistas y pares (Ibarrola,2018). Destruir esta situación,

⁵ “No buscamos a los que leen los libros y van a convenciones. La gente que va a eventos no suele practicar deporte” citado en Ibarrola (2018)

permitiría definitivamente marcar públicamente una escisión del *fandom* y dar lugar a un hipotético crecimiento.

El Estado porteño si se ha mostrado permeable a la participación de la asociación en sus actividades de “agenda cultural”, pero hay que tener en cuenta algunas cuestiones. Por un lado, el *target* de las mismas fue de niños muy pequeños, los cuales por edad no pueden participar de las competencias de quidditch. “Nadie que venga acá va a querer armar su equipo” comentó una jugadora durante uno de estos eventos en la Usina del Arte⁶, ante mi pregunta de si este tipo de acciones redundaban en acercamientos a los equipos. Durante algunos momentos de esa tarde acompañé a algunas jugadoras que volanteaban y buscaban exhaustivamente personas de entre “quince y treinta años”, con muy poco éxito. El evento apuntaba a una jornada para fanáticos de *Harry Potter*, con ferias, vendedores de productos artesanales y trasmisión en pantalla gigante de las películas. La tónica, fue familiar. Muchos adultos acompañaban a los niños. No era un evento típico del *fandom*.

Por otro lado, los Juegos Olímpicos de la Juventud que tuvieron lugar en Buenos Aires (2018), representaron una buena ocasión para que muchos deportes alternativos y prácticas juveniles se dieran a conocer al gran público. El quidditch argentino, se quedó a las puertas de dar una exhibición, debido a problemas organizativos de su propia asociación. Es importante destacar que en los Juegos Olímpicos de Londres 2012, el quidditch si logró realizar una exhibición que fue vista por un público masivo. En simultaneo, la asociación suele realizar actividades junto con otros deportes alternativos, nucleados en torno al Consejo Argentino de Deportes Alternativos (CADALT). En estas instancias se busca agrupar a todas estas actividades, mediante jornadas de difusión en el espacio público. Esto puede ser contradictorio: mientras que buscan el reconocimiento que tienen los deportes convencionales, acercan posiciones con aquellas actividades que se autoperciben como alternativas, hecho no menor teniendo cuenta la separación voluntaria de estas respecto al *mainstream* (Jarvie,2006).

⁶ Tuvo lugar el 24 de octubre de 2019

El rol del Estado, las instituciones y las asociaciones en general es muy importante en tanto legitimadores de la actividad. Sin embargo, no deja de estar en estado potencial, debido al nulo éxito en sus intentos de institucionalización, y el abordaje que se les da en las ocasiones en que se obtiene una respuesta positiva.

Por otro lado, a partir de creación de la FAQ, y producto de la creciente complejidad de las tareas que esta asumía, el organismo rector de la actividad se especializó gradualmente (Ibarrola, 2018). Esto implicó la creación de distintas áreas, entre las cuales estaba la de prensa. De acuerdo a lo estudiado por Kopp (2019), para los *e-sports* es muy importante la creciente cobertura mediática en los medios tradicionales, que incluye hasta programas especializados en cadenas televisivas. En el caso del quidditch, esta le permitiría salir de su “nicho”, el mundo de los fans. Si bien no logra tal repercusión mediática, lejos está de encontrarse aislado de los medios. El problema radica en el abordaje que tiene lugar en esos programas de televisión, radio o notas periodísticas. Por ejemplo, el diario La Capital de Mar del Plata titula “Fanáticos de *Harry Potter*, los cómics y juegos de rol: el “fenómeno *friki*” no para de crecer en Mar del Plata”(Mostafá, 2020). El quidditch recibe más atención de revistas como “La cosa cine”, que de publicaciones deportivas. En la televisión y radio, su abordaje se mantiene el plano de la “excentricidad”. Otro ejemplo proviene del programa “Enrolados” del 10 de diciembre de 2018, en la Radio POP Rosario 96.1. Allí se puede observar un típica entrevista a un jugador de quidditch, quien intenta explicarse pacientemente, pero encontrándose con frases como “el deporte de *Harry Potter*”, y preguntas del estilo “¿Vuelan?”. Para los deportes alternativos el rol de los medios es fundamental. Ellos divulgan la actividad y dan lugar a la creación y circulación de valores, símbolos y significados vinculados a la “autenticidad” de la actividad. Weathon y Beal (2003) señalan el problema de las revistas comerciales para los windsurfers y los skaters, las cuales intentan construir jerarquía y diferenciación en las comunidades, definiendo representaciones. Los consumidores critican estas revistas o directamente no las compran. En el quidditch nacional, sucede algo similar. En los últimos años, la asociación ha colocado en sus secretarías a personas idóneas, individuos capacitados

para la tarea, con experiencia en periodismo, locución y trabajo en medios. Son ellos los que conseguirán los contactos, o enlaces con la radio o revista de ocasión. Es innegable el esfuerzo que hace la asociación de nuestro país por ordenar y aumentar la intervención mediática, pero bajo la sombra del encasillamiento en el mundo fan.

Pero, lo mediático puede ser el soporte para otra de las vías de legitimidad del quidditch: el ámbito social/solidario. Tanto los equipos como la asociación tienen una concepción solidaria de su actividad. Realizan con frecuencia donaciones, y divulgan permanentemente “causas sociales” vinculadas a la salud y al género. Para los espectadores cada torneo tiene un “precio”: llevar alguna donación para algún comedor. Esto se hace los días de semana y con representantes de todos los equipos involucrados en la competencia. La asociación ha realizado clínicas en colonias y participado de jornadas institucionales o partidos en escuelas. Además, existe un proyecto que acompaña la presentación del pedido de reconocimiento jurídico de la asociación argentina, que involucra temáticas vinculadas con la juventud y la salud. Se propone un espacio para que “que chicos y jóvenes que no estén en la calle, tengan una actividad que hacer (...) También tener una biblioteca comunitaria, para dar clases de apoyo. Si llega a hacer falta, si lo vemos viable, una merienda a los chicos” (citado en Ibarrola, 2019). En este espacio también se divulgaría y practicaría el quidditch. Este proyecto, que está lejos de ser materializado, podría decirse que tiene manifestaciones concretas en las acciones solidarias mencionadas.

Finalmente, una de las características que llaman inmediatamente la atención del observador del quidditch es lo que podría denominarse su “inclusividad”. El carácter mixto de la actividad, es lo que se aprestan a señalar en cada ocasión los actores. Reglamentariamente los equipos se integran por un número máximo de jugadores de un mismo género en cancha, siendo este determinado por la autopercepción del individuo. Además, siguiendo a Cohen (2013) y Brunner (2015), lo “inclusivo”, estaría en que logra captar a aquellos individuos que eligen no ser parte de un “deporte tradicional”. Se puede agregar, de acuerdo con Cohen, Brown y Peachey (2014), que se constituye como un espacio en donde los sujetos, al margen de sus gustos,

condición física y origen social, encuentran un entorno amigable y de desarrollo personal. Esta inclusividad es destacada por los jugadores argentinos como un punto fuerte a la hora de divulgar la actividad (Ibarrola, 2019), y remarcado en todo el mundo (Cohen, 2015; Gronowitz, 2016) señalando la comodidad y pertenencia que manifiestan aquellos individuos catalogados como “nerds”. Son varios los fans que encuentran su lugar en el quidditch. Del mismo modo, la “inclusividad” en términos de género se ve reflejada no solo en la cancha, al respetar la llamada “Regla de cuatro”⁷, sino también en los órganos directivos y de poder. La asociación tiene y ha tenido presidentes mujeres, capitanas, árbitros y coach en los equipos. Esta inclusividad es un elemento permanente de propaganda, reflejada en la adhesión, mensajes y destacados en las redes sociales de los diferentes equipos, ante cada fecha relacionada con el movimiento de mujeres. De este modo el quidditch busca destacarse frente a los deportes masivos y convencionales que se configuran como un espacio en que se suelen reproducir las desigualdades de género (Hargreaves, 1993).

Conclusiones

Como vimos, en tanto estrategia, la búsqueda de legitimidad del quidditch en tanto deporte selecciona distintos aspectos que se cuentan entre sus características o en estado de desarrollo, y deja de lado otros, quizás menos beneficiosos a estos fines. Pensando en clave comparativa con el caso presentado por Kopp (2019), se encuentran ausentes elementos cuantitativos, tales como el desarrollo comercial (nulo) o la masividad de la actividad, que en el caso de los *e-sports* son señalados como índices de progreso y seriedad.

Si uno de los objetivos de este trabajo era pensar los puntos fuertes y débiles del quidditch en Argentina, y los alcances y límites de la independencia del mundo fan, se puede concluir que la vigencia de vínculos con el *fandom* constituye una de las debilidades del quidditch nacional, un obstáculo frente al que se enfrenta la estrategia

⁷ Forma en que se conoce la reglamentación ya mencionada que pone un límite de jugadores de un mismo género en cancha.

de legitimación de la actividad como deporte. Este parece ser el nudo que puede destrabar la situación, ya que no solo involucra la mirada de la población en general acerca de la asociación de los fans con el quidditch, sino también a los propios jugadores cuando piensan su actividad y los actores que intervienen en esta búsqueda de legitimidad. Desde luego, todo esto nos habla de las limitaciones de la “independencia” iniciada con la creación de la FAQ en 2010.

Sin embargo, en relación a esto, parece que en los últimos tiempos se está produciendo un cambio en la mirada que tiene la sociedad acerca de los fans. Esto es detectado por quienes señalan un crecimiento y reivindicación de su propio estilo de vida por parte de los grupos “cultistas” (Schandor y Torti Frugone, 2014), y por aquellos que observan tendencias mercantiles en la creciente difusión de las practicas fan, constituyéndolo en un consumidor “ideal” (Borda, 2015).

Como ilustra acertadamente Cerola (2018), esto puede tener aspectos positivos y negativos, contándose entre los primeros la existencia de los llamados fans creativos, y entre los últimos los “fans tóxicos”, quienes se aprovechan el poder de su número para influir insistentemente sobre los productos que consumen, moldeándolos a su gusto.

Un presunto cambio de mirada es identificado entre los practicantes. Por ejemplo, Alejandro de los Thunders Lions, atribuye al éxito cinematográfico de las películas de Marvel la reducción de lo que él llama “discriminación hacia los fans”. Señala que “está mucho más reducida y reconoce mucho más a los *fandom*, en comparación a hace unos años” y ante mi pregunta de si vivimos en una era “pro fantasía” contesta “No sé si pro, pero si favorable”. Algo similar parece afirmarse en una nota publicada en un portal de Mar del Plata (Mostafá, 2020), la cual dice que los fans son reconocidos, ajenos a los prejuicios de otros tiempos, y que salen del “closet”, realizan reuniones sociales y comparten. Este es un punto que podría ser favorable a (como dicen mis actores que los denominan) los “*frikis*”, “boluditos de *Harry Potter*” o simplemente “loquitos”.

Las estrategias de legitimación señaladas en este trabajo, no dejan de mostrar un proceso de cambio en desarrollo, no exento de contradicciones. Lo que ocurre en el quidditch argentino, también es detectado por otros practicantes en el mundo. Por

ejemplo, en Febrero de 2019 circuló en diferentes lenguas una nota de opinión titulada “¿Cómo terminar con la crisis adolescente del Quidditch?” de Cosseron (2019), ilustrando la impasse de la actividad. En Raya (2013) podemos observar preguntas acerca de un potencial ingreso al *mainstream*, en relación a los elementos que constituyen el “encanto” de la actividad. El mismo tema ha sido explorado ampliamente por Popple (2015) y Brunner (2015).

Jonasson y Tiborg (2010) también trabajan con los *e-sports* y vislumbran tres posibles escenarios para el futuro de los mismos. El primero, lo coloca como un elemento contracultural y alternativo al deporte moderno: plantea como obstáculo a esta alternativa la lucha por la legitimidad, financiamiento y reconocimiento en tanto deporte. Pero señala que, si logran conseguirlo sin ser reconocidos, esta opción se materializaría con facilidad. Un segundo escenario, implicaría la aceptación en tanto deporte hegemónico. Las dificultades aquí están relacionadas con la ausencia de muchos de los requisitos del estándar de deporte moderno, y con la mirada “moral” que existe sobre las máquinas y los videojuegos. Un tercer escenario colocaría a los *e-sports* como “el” deporte hegemónico, ya que se encontrarían mejor adaptado a los presentes valores societales.

Lo señalado por estos autores permite una reflexión final. Tal como se señaló, la relación con el mundo fan sigue siendo un punto nodal. Pero para un primer escenario la cuestión se plantea como un gran desafío ya que la empresa Warner Bros.⁸ ya se ha manifestado en oposición⁹ al uso comercial o en potencia, de eventos que incluyan quidditch (en verdad, no explotados por ella). Si bien la autora de la historia de *Harry Potter* ha dado algunas señales en ese sentido, aceptando algunas publicaciones independientes acerca del tema (Naveira, 2018), y existen los deseos de los jugadores del mundo de separarse del *fandom*, emprender un crecimiento por fuera de la asociación con *Harry Potter* puede ser una tarea ardua. El segundo de los escenarios

⁸ Posee los derechos de la película y todos los elementos vinculados a ella.

⁹ http://www.lacosacine.com/cine/14143/warner-suspende-la-celebraci%C3%B3n-de-un-torneo-de-quidditch?fbclid=IwAR3SppAO_HDRHz7grc54UGT7-Zda9irMN6RSA-OdjCiAdhD_dClipp3Z9M

parece más factible debido a que cuenta con la mayoría de los rasgos propios del deporte moderno (García Ferrando, 1990), aunque restaría por resolver la vinculación con el mundo fan, que todavía parece actuar como un imán hacia “los márgenes”. En síntesis, su vínculo con el *fandom*, en tanto uno de los elementos propios de su alternatividad, en plena disputa con los elementos *mainstream*, son y serán el escenario en donde se decidirá el destino de los próximos años del quidditch argentino.

Bibliografía utilizada

Álvarez Gandolfi, F. (2015). Culturas fan y cultura masiva. Prácticas e identidades juveniles de otakus y gamers. *La Trama de la Comunicación*, 19, 45-64.

Álvarez Gandolfi, F. y Borda, L. (2014). El silencio de los otakus. Estereotipos mediáticos y contra- estrategias de representación. *Papeles de Trabajo*, 8 (14), 50-76.

Borda, L. (2015). Fanatismo y redes de reciprocidad. *La Trama de la Comunicación*, 19, 67-87.

Brunner, A. (2015) Magic Goes Muggle: Inclusiveness in Quidditch as a 'Spin-Off' Practice En Brenner, L. (comp.) *Playing Harry Potter. Essays and Interviews on Fandom and Performance*. North Carolina, EEUU :McFarland & Company, Inc., Publishers.

Celora, L. (18 de agosto de 2018). Los fans tóxicos: el lado oscuro de la idolatría. *Revista Viva*. Recuperado de

https://www.clarin.com/viva/fans-toxicos-lado-oscuro-idolatria_0_HkcTizQLm.html

Cohen, A. (2013). *The impacts and benefits yielded from the sport of quidditch*. (Tesis doctoral, A&M University).

Cohen, A., Brown, B. y Peachey, J. (2012). The intersection of pop culture and non-traditional sports: An examination of the niche market of quidditch *Int. J. Sport Management and Marketing*, 12 (3), 180-197.

Cohen, A. (21 de mayo de 2015). Quidditch: Chasing Snitches and Gender Equality. *The Eagle*. Recuperado de

https://www.theeagle.com/blogs/fitness_sports_and_science/quidditch-chasing-snitches-and-gender-equality/article_7c29056c-fd96-11e4-adbb-1787f72a365f.html

Cosseron, A. (20 de febrero de 2019). ¿Cómo terminar con la crisis adolescente del Quidditch? *La snitch informativa*. Recuperado de

<https://lasnitchinformativa.wixsite.com/snitchinformativa/post/2019/02/20/-c%C3%B3mo-terminar-con-la-crisis-adolescente-del-quidditch>

García Ferrando, M. (1990). *Aspectos sociales del deporte. Una reflexión sociológica*. Madrid, España: Alianza Editorial.

Gronowitz, A. (7 de agosto de 2016). Quidditch: A History. *Columbia Spectator* Recuperado de <https://www.columbiaspectator.com/eye/2013/11/14/quidditch-history/>

Hargreaves, J. (1993) Promesa y problemas en el ocio y los deportes femeninos. En Brohm, J., Bourdieu, P. y otros (Eds.) *Materiales de Sociología del Deporte*. Madrid, España: Las ediciones de La Piqueta.

Humphreys, D. (2003) The Alternative Response to Commercial Co-optation. En Rinehart, R. y Sydnor, S. (Eds.) *To the extreme: alternative sports, inside and out*. Albany, EEUU: State University of New York Press.

Ibarrola, D. (2018). El desarrollo del quidditch en Argentina, una primera aproximación. Recuperado de

<http://jornadassociologia.fahce.unlp.edu.ar/x-jornadas/actas/IbarrolaPONmesa48.pdf>

Ibarrola, D. (2019). Una discusión acerca de la conceptualización del quidditch: el caso argentino. Recuperado de <http://cdsa.aacademica.org/000-023/709.pdf>

Jarvie, G. (2006). *Sport, Culture and Society: An Introduction*. Londres, Inglaterra: Routledge.

Jonasson, K. y Tiborg, J. (2010). Electronic sport and its impact on future sport. *Sport in Society*, 13 (2), 287-299.

Kopp, J. (2019). Un análisis de los vínculos entre deportes electrónicos y juegos olímpicos a la luz del foro olimpismo en acción. *Revista Lúdicamente*, 8 (16), 1-18.

Mostafá, D. (8 de septiembre de 2019). Harry Potter en la vida real: el Quidditch se juega en Mar del Plata. *0223.com*. Recuperado de

<https://www.0223.com.ar/nota/2019-9-8-15-1-0--el-quidditch-de-harry-potter-es-real-y-se-juega-en-mar-del-plata>

Mostafá, D. (4 de febrero de 2020). Fanáticos de Harry Potter, los cómics y juegos de rol: el “fenómeno friki” no para de crecer en Mar del Plata. *La Capital*. Recuperado de

<https://www.lacapitalmdp.com/fanaticos-de-harry-potter-comics-y-juegos-de-rol-el-fenomeno-friki-no-para-de-crecer-en-mar-del-plata/>

Naveira, G. (22 de diciembre de 2018). Un argentino revela los misterios de Harry Potter. *Revista Viva*. Recuperado de https://www.clarin.com/viva/argentino-revela-misterios-harry-potter_0_3RU9JDLgS.html

Pople, J. (2015) Embracing the magic: Muggle quidditch and the transformation of gender equality from fantasy to reality. En Brenner, L. (comp.) *Playing Harry Potter. Essays and Interviews on Fandom and Performance*. North Carolina, EEUU: McFarland & Company, Inc., Publishers, North Carolina

Raya, J. (12 de abril de 2013). The Surprisingly Serious Quest to Make Muggle Quidditch a Real Sport. *The atlantic*

Recuperado de <https://www.theatlantic.com/entertainment/archive/2013/04/the-surprisingly-serious-quest-to-make-muggle-quidditch-a-real-sport/274958/>

Rinheart, R. y Syndor, S. (2003). *To the extreme : alternative sports, inside and out*. Albany, EEUU: State University of New York Press..

Thorpe, H. (2009). Understanding ‘alternative’ sport experiences: A contextual approach for sport psychology. *International Journal of Sport and Exercise Psychology*, 7, 359-379.

TortiFrugone, Y. y Schandor, A. (2014) Freaks, frikis y frikitud. Recuperado de <http://redcomunicacion.org/freaks-frikis-y-frikitud/>

Weathon, B. y Beal, B. (2003). Alternative Sport ‘Keeping It Real’: Subcultural Media and the Discourses of Authenticity in Alternative Sports. *International Review for the Sociology of Sport*, 38 (2), 155–176.