

## SENTIDOS EN TORNO AL PROCESO DE TRANSFORMACIÓN DEL QUADBALL ARGENTINO

*Senses around the transformation process of argentinian quadball*

### Resumen

El *quadball* es un deporte mixto de contacto que tiene su origen en Estados Unidos en 2005 y se inspira en la saga literaria de Harry Potter. Ya establecido en todo el planeta, actualmente atraviesa un proceso de cambio y transformaciones, a cuyo entendimiento aspiramos a contribuir aquí. Así, el objetivo de este trabajo es analizar el impacto de este proceso y los desafíos que enfrentan los practicantes de este deporte en Argentina en esta etapa. Nos centraremos en la competencia, factor que ha sido considerado por otros autores como desnaturalizante de esta práctica y tomamos como referencia de la indagación, la idea de deporte recreativo y competitivo. Para lograr esto, recurriremos a la etnografía realizada en los jugadores argentinos entre 2018 y 2022, realizando una triangulación metodológica con el CPRD-F, el cual fue aplicado en 2023. De este modo, aspiramos a recuperar la voz de los actores acerca de este proceso de cambio.

**Palabras clave:** *quadball*; competencia; institucionalización; fandom; evaluación psicodeportológica.

### Abstract

*Quadball* is a mixed contact sport that originated in the United States in 2005 and is inspired by the Harry Potter literary saga. Already established throughout the planet, it is currently going through a process of change and transformations, to whose understanding we aspire to contribute here. Thus, the objective of this work is, recovering the point of view of the actors, to analyze the challenges faced by practitioners of this sport in Argentina at this stage. We will focus on competition, a factor that has been considered by other authors as denaturalizing this practice and we take the idea of recreational and competitive sport as a reference for the investigation. To achieve this, we will resort to the ethnography carried out among Argentine players between

DAVID IBARROLA<sup>1</sup>  
GABRIELA ÉVANGELINA

ARTÍCULO DE REFLEXIÓN  
Recepción: 09/08/2024  
Aceptación: 04/02/2025

**PALABRAS CLAVE:**  
*quadball*; competencia;  
institucionalización; fandom;  
evaluación psicodeportológica.

**KEYWORDS:**  
*quadball*; competence;  
institutionalization; fandom;  
psychodeportological evaluation

1 Universidad de Buenos Aires. david.ibarrola92@gmail.com

2018 and 2022, carrying out a methodological triangulation with the CPRD-F, which was applied in 2023. In this way, we aspire to reconstruct the point of view of the actors about this process of change.

**Keywords:** *quadball*; competence; institutionalization; fandom; psychodeportological evaluation

### Resumo

*Quadball* é um esporte de contato misto que teve origem nos Estados Unidos em 2005 e é inspirado na saga literária Harry Potter. Já implantada em todo o planeta, passa atualmente por um processo de mudanças e transformações, para cuja compreensão aspiramos aqui contribuir. Assim, o objetivo deste trabalho é, recuperando o ponto de vista dos atores, analisar os desafios enfrentados pelos praticantes deste esporte na Argentina nesta fase. Iremos focar-nos na competição, factor que tem sido considerado por outros autores como desnaturalizador desta prática e tomamos a ideia de desporto recreativo e competitivo como referência para a investigação. Para isso, recorreremos à etnografia realizada entre jogadores argentinos entre 2018 e 2022, realizando uma triangulação metodológica com o CPRD-F, que foi aplicado em 2023. Desta forma, aspiramos a reconstruir o ponto de visão dos atores sobre esse processo de mudança.

**Palavras-chave:** *quadball*; competência; institucionalização; fã-clube; avaliação psicodeportológica.

## Introducción

El *quadball*<sup>2</sup> es un deporte de contacto por equipos cuyo origen se remonta al 2005, en Estados Unidos. Originalmente denominado *quidditch*, en referencia a la práctica homónima que aparece en la saga literaria de Harry Potter de Joanne Rowling de la cual toma inspiración; esta actividad suele definirse como una mezcla de fútbol americano y *dodgeball*<sup>3</sup>. Intentando emular aquel deporte de los libros que se jugaba sobre escobas voladoras<sup>4</sup>, los jugadores llevan en todo momento entre sus piernas un tubo de PVC. Cada equipo está integrado por siete miembros, de los cuales un máximo de cuatro puede identificarse con un mismo género, pudiendo ser masculino, femenino o no binario. La inclusión de la autopercepción de la identidad constituye una verdadera singularidad del *quadball*, y lleva a Segrave (2015) a afirmar que desafía al binarismo, planteándose como una experiencia alternativa de participación y promoción de la equidad de género en el universo deportivo.

De los siete jugadores de cada equipo, dos son *golpeadores*, y se encargan de lanzar a los rivales las tres pelotas *dodgeball*, las cuales al impactarlos los sacan del juego transitoriamente. El objetivo de este deporte es marcar tantos en la portería contraria (y evitar que el oponente lo haga), representada por tres postes con aros adosados a su extremo superior, por donde entra una pelota (acción que se premia con 10 puntos). De esta tarea se encargan tres *cazadores* y un *guardián* (que tiene inmunidad ante las *dodgeball* en su área), pasándose la *volleyball*. El séptimo integrante de cada equipo es el *buscador*, quien

2 Se reserva el uso de la cursiva para términos nativos y aquellas expresiones que no están en español.

3 Es un deporte similar al quemado (balón prisionero) que se juega en las escuelas argentinas.

4 Los jugadores además vestían largas capas.

debe atrapar la pelota *flag*, una pelota de tenis que se encuentra colgada de la cintura de un corredor vestido de amarillo<sup>5</sup>. De acuerdo a la circunstancia, al ser atrapada (tarea que otorga 30 puntos) se termina el partido<sup>6</sup>.

Desde su origen, esta práctica ha conquistado un cierto desarrollo global. De acuerdo con fuentes oficiales (*International Quadball Association*, 2023), en la actualidad existen 7.870 jugadores en todo el planeta, agrupados en 37 asociaciones nacionales. En este caso, la referencia es para *Quadball Argentina*, fundada en 2010, que se encarga de organizar y administrar la actividad en dicho territorio. Esto incluye su divulgación, la enseñanza del reglamento, la preparación de los árbitros e implica una participación en las decisiones de la *International Quadball Association* (IQA), máxima autoridad del deporte. *Quadball Argentina* funciona como lo haría una asociación civil sin fines de lucro, cuyas autoridades electas por sus miembros desarrollan tareas *ad honorem*.

Ahora bien, dentro del escaso abordaje que los estudios provenientes de las ciencias sociales han realizado de esta práctica (Cohen, 2013; Brunner, 2016; Demésy, 2018), se destaca un eje de discusión fundamental: su condición de deporte alternativo. Según Jarvie (2006), quien es referencia de estos trabajos para el concepto, esta clase de actividades pueden ser pensadas como un espacio de resistencia y confrontación a la llamada "cultura hegemónica", pudiendo dar lugar a subculturas y estilos de vida particulares. El autor encuentra un contenido de utopía en ellos, sin el cual no podrían funcionar e implica el horizonte de la resolución de ciertas problemáticas. Estas actividades serían disfrutadas por pequeños grupos con estos rasgos distintivos, aunque tendrían un alcance global, donde se comparten estos valores.

Desde esta óptica, estos deportes alternativos se caracterizan también por el rechazo a la intervención comercial y a la creación de organizaciones formales administrativas; los participantes no desean perder el control de la gestión de sus actividades. Jarvie observa también un componente en el plano de las ideas "cualquier deporte que pueda amenazar una ideología particularmente poderosa podría ser considerado como un deporte alternativo" (Jarvie, 2006, p. 642), pudiendo las prácticas alinear sus valores con movimientos sociales "contestatarios". Muchas de ellas se proclaman "igualitarias" y abiertas en cuanto al género, protectoras del medioambiente, especialmente aquellas que se desarrollan lejos de la ciudad. Además, rechazan una estructuración competitiva: "Lo que tiende a definir un alto *status* no es la competitividad, que es vista como negativa; sino la habilidad y la cooperación voluntaria para compartir experiencias y conocimientos con los miembros del grupo" (Jarvie, 2006, p. 643). En este trabajo, que adopta la forma de una revisión antropológica e histórica, partiremos de este último aspecto, el cual sitúa a esta clase de deportes como algo cercano a la idea de juego. Incluso, la competencia aparece en algunas investigaciones (Cohen et al., 2014) como un factor "desnaturalizante" de las características singulares del *quadball*, como por ejemplo su práctica mixta.

Es decir, nos interesa tensionar en torno al rechazo del factor competencia, el cual había sido problematizado en un trabajo previo (Ibarrola, 2020), donde dábamos cuenta de una creciente complejidad en este aspecto. La misma, se enmarca en un proceso

<sup>5</sup> Este corredor no puede pertenecer a ninguno de los dos equipos que participan del partido. Se considera neutral.

<sup>6</sup> En la versión literaria la *volleyball* era llamada *quaffle*, las *dodgeball* eran solo dos *bludgers*, impulsadas por los bates cargados por los *golpeadores*, y la *flag* era la *snitch dorada*, que volaba libremente por los aires y cuya atrapada valía 150 puntos. Al jugarse sobre los aires, los tres aros/portería se elevaban por cielos a grandes alturas. Aquí el *guardián* hace las veces de "arquero" a diferencia, en nuestro objeto de estudio es más parecido a un *cazador* con cierta inmunidad.

general de transición (Brunner, 2015; Ibarrola, 2020) hacia lo que en la academia se suele llamar el deporte *mainstream*, aquel más conocido y popular, difundido por el proceso de expansión imperialista de fines del siglo XIX (Altuve Mejía, 2002). Por eso, afirmamos que nuestro estudio se ubica en un proceso general de cambio que en Argentina adopta ciertas características que trataremos aquí.

De este modo, aspiramos a realizar un aporte al campo de los estudios acerca de los habitualmente llamados deportes alternativos. Partiendo de este contexto y pensando en el factor competencia, el objetivo de este artículo es, recuperando el punto de vista de los actores, analizar los desafíos a los que se enfrentan los practicantes argentinos de *quadball* en esta etapa.

## Método

Para lograr este objetivo recuperaremos la perspectiva de triangulación metodológica, de los llamados métodos mixtos (Castañer Balcells et al., 2013). Este procedimiento, entendido como una oportunidad de utilizar diversos abordajes, consiste en combinar resultados obtenidos sobre un mismo objeto por diferentes metodologías o por distintos observadores, por ambos a la vez o por someter un mismo cuerpo de datos a distintos análisis teóricos (Yuni y Urbano, 2014). Siendo el nuestro un ejemplo de lo primero, consideramos que este enfoque dotará de una mayor consistencia a la información y posibilitará una reducción de los sesgos potenciales de la aplicación de cada una de las metodologías.

Recuperaremos, por un lado, el trabajo etnográfico realizado por uno de los autores, con motivo de la tesis de Doctorado en Ciencias Sociales (Universidad de Buenos Aires). Este trabajo fue desarrollado entre 2018 y 2022 entre los practicantes argentinos de *quadball*, con especial énfasis en los que se ubican en la ciudad de Buenos Aires, al momento de las observaciones participantes. Esto implica el involucramiento del investigador durante un tiempo prolongado en una diversidad de actividades, con el fin de observar a los actores en su cotidianeidad, facilitando la comprensión y las significaciones que estos atribuyen (Marradi et al., 2007). Es que el mundo en que viven los actores se pone de manifiesto a partir del entramado significativo de la vida social, la que desarrollan a partir de ciertos saberes compartidos (Guber, 2004). Con esta técnica se abordaron instancias deportivas como partidos, torneos, amistosos o entrenamientos, y distintos eventos de divulgación de la práctica y de socialización. Del mismo modo, fueron importantes las 27 entrevistas etnográficas realizadas para la tesis, concebidas como vía para obtener información vinculada a la historia de los participantes en la actividad y las representaciones asociadas a la misma, su experiencia e interpretación (Marradi et al., 2007). Es una llave para acceder al universo de significación de los actores (Guber, 2011) en torno a la práctica estudiada y comprender su lógica, ya que en estas entrevistas se expresa "la verbalización de una apropiación individual de la vida colectiva" (Marradi et al., 2007, p. 219). Estas fueron centrales para la escritura de este trabajo en particular.

Por otro lado, aplicamos de manera *online* el cuestionario psico-deportológico conocido como Cuestionario sobre características psicológicas del rendimiento deportivo en su versión

factorizada (CPRD-F), acompañado de una serie de preguntas que permiten recopilar datos demográficos de la muestra. Nuestra elección se deriva del CPRD-F adaptado por Buceta, Gimeno y Pérez Llantada, que fue factorizado por Olmedilla Zafra, García y Martínez en el año 2003 a partir de una muestra integrada por jugadores de fútbol. La prueba consta de 29 ítems que se responden en una escala Likert de cinco opciones, cuyos resultados se vuelcan en una serie de escalas.

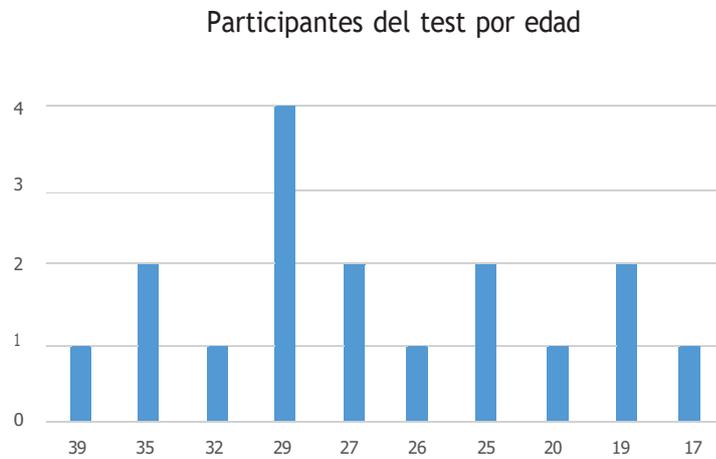
En la escala "Influencia de la evaluación en el rendimiento" el valor máximo a obtener es de 32 puntos y valores cercanos a este número, indicarían que el componente "evaluación" no es percibido como una situación estresante o vivenciada como presión. En cuanto a la escala "Ansiedad competitiva", se miden diferentes aspectos de la ansiedad previo y durante la competencia. El puntaje máximo es 20 y cifras aproximadas a este nos indicarían que el deportista no siente ansiedad relacionada con la situación de competencia. En la escala "Autoconfianza", a más alta puntuación (con un tope de 40), mayor es la confianza en los recursos propios para afrontar la situación competitiva. La última escala, llamada "Concentración", evalúa el manejo de la atención durante la competición y la puntuación máxima que se puede obtener es de 24 puntos.

Como vimos, de forma global estos factores nos informan sobre la forma en que un atleta afronta la situación de competencia y con qué herramientas se percibe frente a ella (Roffé, 2009). El análisis de los resultados fue cualitativo. Comparamos los valores de nuestra muestra con los valores obtenidos por el Dr. Roffé (2009) en la aplicación de dicho cuestionario a un equipo profesional: la selección argentina Sub-20 en la previa al Mundial de Holanda de la categoría en 2005 (Roffé 2009).

Los factores denominados "Influencia de la evaluación en el rendimiento" y "Ansiedad competitiva" son relevantes para la finalidad de nuestro trabajo, porque si pensamos, tal como menciona Cohen, a la competencia como un factor desnaturalizante del *quadball* como deporte alternativo, un puntaje cercano al de un equipo profesional de un deporte muy popular como el fútbol podría indicarnos un alejamiento de los valores de diversión, inclusión y participación, cuya importancia trataremos más adelante. Es decir, mostraría que influye sobre los practicantes la idea de competir y que otros puedan juzgarlos por su desenvolvimiento en cancha. Además, por su relación con los factores antes mencionados, consideraremos también el factor "Autoconfianza".

De forma global aspiramos con este diseño a conocer el significado de la competencia desde el punto de vista de los practicantes. La aplicación de este cuestionario nos permitirá acceder a la comprensión de la forma en que el horizonte del practicante de *quadball* se transforma (o no) al calor del proceso de cambio que este atraviesa y combinada, con la etnografía. Esta evaluación será contextualizada y profundizada, ampliando las implicancias de sus resultados. Para el armado de nuestra muestra tomamos como referencia el estudio de Olmedilla Zafra et al. (2006), quien realizó un estudio similar entre futbolistas españoles profesionales y semiprofesionales, incorporando un 34.75% de la población estimada. La selección preparada para este trabajo está compuesta por un total de diecisiete personas, un 42.4% del total de practicantes del país, que alcanza el número de 40 practicantes. De ellos, un 76.5% se autopercebe varones, un 17.6% mujeres y 5.9% se identifica como personas no binarias. El 70% de los participantes lleva más de tres años en el deporte y tiene un promedio de edad de 27.17 años.

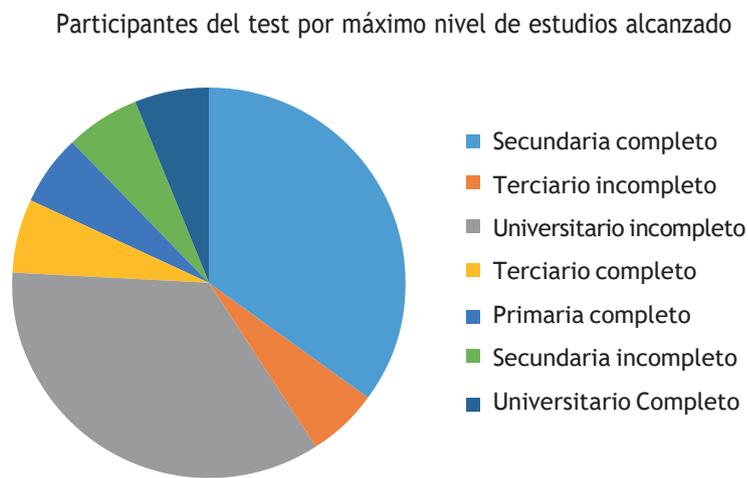
**Figura 1. Distribución de edad de la muestra**



Fuente: *Elaboración propia*

Además, el 53% de la población analizada cuenta con un nivel de estudios (completo o incompleto) superior al secundario.

**Figura 2. Distribución de nivel de estudios alcanzados de la muestra**



Fuente: *Elaboración propia*

El CPRD-F fue anónimo y se facilitó con la colaboración de *Quadball* Argentina, cuyo presidente invitó a todos los asociados a participar voluntariamente vía lista de difusión de *Whatsapp*. Se registraron respuestas entre el 6 y el 27 de junio de 2023. A partir de esa fecha realizamos un análisis conjunto de sus resultados, puestos en relación con la etnografía ya mencionada.

## Resultados y discusión

### *Algunas consideraciones*

A fines metodológicos vamos a distinguir de, entre muchos, dos modos de práctica deportiva. En tanto ejercicio teórico conceptual, estos permitirán pensar el proceso de cambio que atraviesa el *quadball*. Estas prácticas son: el deporte como actividad recreativa y el deporte competitivo o institucionalizado.

Blázquez define al deporte recreativo como “aquél que es practicado por placer y diversión, sin ninguna intención de competir o superar a un adversario, únicamente por disfrute o goce” (Blázquez, 1999, p. 22). Es decir, se caracteriza por realizarse como un fin en sí mismo y en el disfrute está la motivación para su participación en él, independientemente de la presencia de incentivos tangibles o intangibles como premios o reconocimiento social. En esta práctica existe la competencia: hay reglas (no institucionalizadas) que definen quién gana y quién pierde, así como el desarrollo del juego y están al servicio de la diversión y el disfrute, pero esta no es el propósito primordial de la actividad.

El deporte competitivo se caracteriza, por el contrario, por tener como objetivo principal superar, a un contrario o a sí mismo, requiriendo un entrenamiento sistemático para lograr estos fines. Retomando a Atkinson y McClland, citados por Balaguer (1994), puede pensarse esta clase de deporte como un entorno de logro, donde el sujeto compite contra sí y contra otros en pos de conseguir un estándar de excelencia, en donde las ejecuciones están sujetas a evaluación de, por ejemplo, entrenadores, árbitros, público o compañeros de equipo. Esta teoría entiende que en estos entornos las personas actúan movidas por factores estables de la personalidad, como el conseguir el éxito o evitar el fracaso, y por factores situacionales, como la probabilidad de conseguir éxito/derrota, donde juega un papel importante la valoración social de dicho resultado. Parlebas (2003) distingue un componente institucional a la hora de diferenciar el deporte. Este aspecto se relaciona fuertemente con la idea de competencia, ya que las instituciones (como las federaciones y asociaciones) son las garantes del reglamento que regirá la competencia, legitiman los campeones y garantizan la igualdad deportiva mediante un sistema de recompensas y sanciones.

Ahora bien, aunque ya hemos mencionado el antecedente de Cohen et al. (2014), donde la competencia aparecía como un factor “desnaturalizante”, su artículo aborda la cuestión de la mixtura de la práctica, tema que no abordaremos aquí. El trabajo que sí nos interesa mencionar como antecedente es el realizado por Traugutt et al. (2018), quienes utilizan la noción de “Identidad Atlética” para pensar a los practicantes de *quadball* estadounidenses, analizando si los actores involucrados se perciben o no a sí mismos como atletas y cómo conciben a su deporte. Esto es clave puesto que, en los términos anteriormente planteados, ubica la pregunta en torno a si los actores

entienden que practican un deporte competitivo. El concepto identitario movilizado es presentado como los significados y valoraciones que la persona toma de su rol como atleta a la hora de definirse. Esta se forma y valida en la interacción con otros significativos e impacta directamente en la conducta observable. Los autores parten de un enfoque mixto, una triangulación metodológica que combina entrevistas y cuestionarios, realizados en dos fases distintas. Los datos obtenidos fueron ordenados en los siguientes ejes: ¿los jugadores se perciben como atletas? ¿Cómo entienden su deporte? ¿Lo valoran y reconocen al igual que otros deportes *mainstream*? ¿Qué sucede con los espectadores? Los autores arribaron a la conclusión de que ni los jugadores ni los espectadores perciben al *quadball* como un deporte *mainstream*. Incluso según los datos recolectados, la principal motivación para presenciar un partido es acompañar a un amigo o familiar, no observar un espectáculo deportivo evaluado según los estándares de otras prácticas. Tomando al segundo eje, el hecho de que muchas personas elijan al *quadball* por ser un deporte donde hay competencia, pero que no es tan fuerte y exigente como en otros deportes, es un hecho a remarcar.

Si bien es interesante como antecedente, debemos mencionar que el grado y tipo del desarrollo del deporte estudiado en Estados Unidos es diferente al alcanzado en Argentina. Enclavado en el mundo universitario, en el primer país conoció un rápido desarrollo. Originado en 2005 en el *Middlebury College*, sus organizadores no tardaron en crear la pionera *Middlebury College Intramural Quidditch League* (Plummer, 2011). Dos años después fue organizado el primer encuentro interesuelas y en 2008 la primera copa del mundo (Gronowitz, 2016). Estas competencias internacionales adoptaban la forma de un "festival", lo que también posibilitó el crecimiento de la actividad. Al respecto señala Benepe: "Cuando vi la cuarta película de Harry Potter, representaron la Copa Mundial de *Quidditch* como algo más que un evento deportivo; fue un festival<sup>7</sup>. Hubo comida y música" (Plummer, 2011). Como consecuencia de esto: "...me di cuenta de que tendría que recaudar más dinero y conseguir que más personas participaran (Plummer, 2011).

De este modo, como veremos, las particularidades del *quadball* argentino serán importantes al pensar este antecedente en clave comparativa. Aun así, lo rescatamos debido a las coincidencias metodológicas con nuestra propuesta y por una inquietud en común: la pregunta por la subjetividad de los practicantes.

### *El quadball argentino y la competencia: pasado y presente*

Como fue señalado previamente (Ibarrola, 2021), los orígenes de esta actividad pueden remontarse al 2006 en Buenos Aires, cuando todavía utilizaba el nombre de *quidditch*<sup>8</sup>. Ese es el origen de la práctica en nuestro país, cuya configuración se distinguía radicalmente de la actual, no solo en lo reglamentario, sino también en el sentido que tenía aquella versión. En efecto, en el mencionado trabajo hemos planteado las características de la primera versión, que incorporaba elementos que lo asemejaban a la versión literaria ya descrita: capas, bates y pelotas "voladoras" recreadas con cañas de pescar.

Pero el aspecto fundamental era el marco en que se desenvolvía el entonces *quidditch*: en el seno de un club de *fans* de la saga, el *Círculo de Lectores de Harry*

7 En un documental, algunos hablan de estos como una combinación entre el Super Bowl del fútbol americano y las ferias medievales (Sangari, 2014).

8 El nombre del deporte fue cambiado en 2022. Para conocer en detalle el proceso que llevó a esta decisión ver Ibarrola (2023). En este trabajo se respetará la denominación con que aparece en las entrevistas originales.

*Potter* (CHP). Este espacio orienta su actividad en torno a las publicaciones de libros y estrenos de películas, además de realizar la recreación del mundo de la saga, para así “mantener vivo” a Harry Potter (Cuestas, 2014; Aller, 2020). En sus primeros años, que los relacionan directamente con lo trabajado aquí, los encuentros tuvieron lugar en el ya extinto Centro Cultural Mariano Moreno, de la Ciudad de Buenos Aires. En él se reunía de forma presencial este club, el cual se estructura del mismo modo que el colegio *Hogwarts* de los libros, es decir, mediante una división de sus participantes en casas: *Gryffindor*, *Hufflepuff*, *Ravenclaw* y *Slytherin*.

Así, los miembros del club compiten entre sí, agrupados bajo este criterio, sumando puntos para ganar una copa anual. El *quidditch* surgió para nutrir y diversificar esta dinámica general: con el fin de desarrollar otra actividad en que los miembros del espacio se enfrenten. Nace subsumido a una organización externa (CHP), la cual determina cuándo y cómo se disputará: los primeros partidos que realizaron otorgaban puntos para la competencia anual entre casas. La idea inicial fue clara: “dar un poco de esa magia que es el deporte mágico a la magia que nosotros ya estábamos creando con las reuniones” (Y. Ruberto, comunicación personal, 12 de agosto de 2021). Estos rasgos dan forma a un deporte recreativo donde, si bien existen incentivos, en la competencia del CHP, la motivación radica en el propio hecho de desarrollar la práctica, enmarcada en la recreación simbólica de un mundo ficticio, el cual es el principal motor del placer.

Aquella era la idea principal, “un juego más orientado a revivir la saga y a jugar a que estábamos en la saga, que un deporte serio (...) literalmente la *snitch* flotaba, era algo muy mágico” (como se citó en Ibarrola, 2021, p. 322). Insistimos: se trataba de un grupo de personas que hacía “como si” fuesen alumnos, dinámica de la que el *quidditch* era parte importante. Con esta inspiración, la iniciativa tomó forma definida hacia mayo de 2006 y logró instaurarse como actividad dentro del club. En Ibarrola (2022) hemos planteado los elementos centrales de esta versión: un reglamento escaso, ambiguo, impreciso y cargado de vacíos. Este se distingue por la improvisación y por la sujeción al imperio de la circunstancia, la cantidad de participantes y el espacio físico disponible.

Ahora bien, siguiendo a Elias y Dunning (1992), en la clásica ética del deporte lo importante era la correcta participación en batallas regladas, el disfrute de la tensión, la emoción, el esfuerzo y no la búsqueda del triunfo. De acuerdo con Cáceres (2019), esta implicaba una actitud distante respecto de lo que se disputaba, priorizando siempre el crecimiento espiritual, la autosuperación y la obtención de placer en sí mismo, no reafirmando la identidad como consecuencia del resultado<sup>9</sup>. Esta idea marcó fuertemente la primera versión de nuestro objeto de estudio, la aspiración a que “...los chicos llevaran una conducta que los hiciera sentir bien por competir sanamente”. La premisa esencial era la de ‘un deporte de caballeros’ y ‘just for fun’, según las palabras de la creadora del *quidditch* argentino (Ibarrola, 2021, p. 324). Una visión que rechazaba enfáticamente el contacto físico y el juego violento, significando al mismo como algo propio de los *muggles*<sup>10</sup>.

La dinámica descrita implicó una escasa preparación para los partidos, entrenando solo en la cercanía de los mismos, en instancias preparatorias a cargo de personas sin mayor formación para la tarea, cuya autoridad provenía del club de *fans* y no de la *expertise*. Los practicantes de entonces insisten: “Era para ir divertirse en el día un rato

9 La génesis de estos valores puede rastrearse hasta la ideología del comportamiento caballeresco de las élites victorianas inglesas (Besnier et al., 2018).

10 Término original de la obra de Harry Potter, que refiere a personas no mágicas. Entre los fans de la saga, la expresión suele ser peyorativa.

y nada más (...) no era algo tan estructurado” (J. Svinth, comunicación personal, 17 de mayo de 2021). Por el contrario, como vimos en Estados Unidos el panorama era otro. Es a partir de 2010, con el inicio del proceso de institucionalización de la práctica, donde este esquema comienza a ponerse en tensión. De acuerdo con Coakley (2001), cuando estos fenómenos se desarrollan ocurren una serie de cuestiones: el reglamento deja de ser circunstancial y se estandariza buscando la competencia “justa” (sin ventajas), surgen entidades oficiales reguladoras de la actividad, se observa el incremento de la importancia de los aspectos técnicos y organizativos, del entrenamiento y las estrategias para el triunfo, además de producirse un impulso de la formalización de los aprendizajes y la sofisticación del equipamiento deportivo.

La institucionalización surgió de las entrañas del propio ámbito del CHP, donde la actividad había generado un disfrute entre muchos participantes del espacio, quienes ahora deseaban practicar con otra frecuencia, no condicionados a los designios del club (Ibarrola, 2022). La idea era crear algo que no solo fuera para “pasar el rato entre fans de Harry Potter” (cómo se citó en Ibarrola, 2023, p. 95). El espejo fue Estados Unidos, donde se estaba formando lo que hoy sería la IQA, la cual hasta el presente fundamenta y reglamenta las competencias internacionales del deporte. Esto resultó en un atractivo: surgió la idea de construir una selección nacional, que llevó el nombre de *Wild Tigers*<sup>11</sup>, para competir en la cita global en nombre del país. Ello implicó la tarea de lograr en Argentina una uniformización reglamentaria, con el fin de hacer partidos y torneos internacionales en condiciones de igualdad, desde ese entonces jugándose con el reglamento oficial, al cual hicimos alusión en la introducción. Pero también llevó a una independencia respecto al universo del club de fans, con la creación de equipos comunitarios<sup>12</sup>, que ya no representaban a las *casas de Hogwarts* ni tampoco tenían nombre alusivos a la saga. Incluso los interesados en jugar podían o no ser fans.

Se deseaba “un deporte en donde fueran bienvenidos tanto fanáticos de Harry Potter como gente que quizás no tenía tanto que ver con el *fandom*<sup>13</sup> pero les podía interesar el deporte como tal” (R. Rojo, comunicación personal, 25 mayo de 2021), “...lograr que el *quidditch* fuese lo menos enfocado a algo puntualmente de Harry Potter” (G. Basualdo, comunicación personal, 29 mayo de 2021). Esta fue la tarea de la *Federación de Quidditch Argentina*, hoy *Quadball Argentina*, entidad dirigida por jugadores electos mediante votación. Inician así los primeros encuentros oficiales, se comienzan a estudiar los reglamentos internacionales, a adaptarse y capacitar oficialmente a los asociados en ellos, se sofistican los entrenamientos y se busca una preparación especial, todo con la perspectiva de competir con aquellos “verdaderos atletas” extranjeros:

11 Referencia a la selección argentina de rugby masculino, apodada “Los Pumas”. Concebidos inicialmente como la “selección argentina” que iba a participar del mundial de quidditch; aparentemente jamás participaron de ese ni de ningún evento internacional. Nadie puede atestiguarlo. Los interlocutores, al ser interrogados por este hecho, o bien creen que fue una ilusión no concretada, o que a lo sumo no se produjo una actuación destacada como para ser socializada. Aun así, el propio Benepe anunciaba a un medio la presencia de un equipo argentino en el mundial de 2011 (Plummer, 2011), hecho que no se ve reflejado en la tabla de posiciones final del evento.

12 Según los reglamentos oficiales de la IQA existen equipos universitarios y comunitarios. Los primeros, creados bajo el amparo de las instituciones educativas de los distintos países, predominaban en Estados Unidos y Europa occidental, siendo mayormente sus graduados quienes luego creaban los de tipo comunitario (especialmente desde 2011), ajenos a las universidades (Luna, 2018).

13 Término que se ha impuesto en los últimos años entre los académicos y los propios seguidores (de allí su inclusión en cursiva) para referirse al grupo del que forman parte junto con otros fans, incluyendo a todas las prácticas, representaciones o emociones que implican la pertenencia a dicha comunidad. Fandom es la contracción de dos palabras anglosajonas: fan (fanático) y kingdom (reino).

Eran tipos que iban a competir *enserio*. Sabían cómo competir y tenían las habilidades para hacerlo. Y acá tenés veinte pibes que corren tres cuadras y se mueren. Eso es lo que pasaba al principio, no aguantaban (...) Si, la mayoría de los que jugaban *quidditch* no eran deportistas natos. Eran *fanáticos* de Harry Potter, había *nerds*... (cómo se citó en Ibarrola, 2022, p. 144).

Las nuevas exigencias, que fueron significadas en tanto *seriedad*, pueden ser leídas como la manifestación de la aparición del ya mencionado entorno de logro: la idea de un otro (estadounidenses) que puede evaluar positivamente o negativamente un accionar relacionado con la búsqueda del éxito. Pero, además, estas alejaron a la población originaria, aquella que había practicado *quidditch* por afinidad a la saga de Harry Potter: "Yo, cero deportes (...) después el *quidditch* se volvió más serio y la gente ya quería otra cosa. Tomarlo como un deporte real y ahí fue cuando me baje" (J. Svinth, comunicación personal, 17 de mayo de 2021). Esta ponderación de la competencia, tiene como consecuencia también un sistema de premios que funciona como estímulo. En cada torneo se elige un "siete ideal" compuesto por los mejores jugadores de cada posición y a la revelación del evento. Lo mismo sucede con los árbitros: son elegidos los mejores, incluso entre los planilleros<sup>14\*\*</sup> y el corredor de la *flag*. Este sistema ha impresionado fuertemente a un grupo platenses que recién había llegado a la práctica en 2022: "¡Hasta compiten por ver quién es el mejor refer! Es una garantía para un buen arbitraje. Además, lo promocionan, porque suben las fotos a las redes (...) si lo hacen [mal] a propósito se puede castigar señalando esa inconsistencia" (C. Arias, comunicación personal, 28 de agosto de 2022).

Aunque conviene aclarar, no fue este un proceso exento de disputas. Esto puede verse con claridad en el plano reglamentario, donde aquel rechazo al contacto físico y el intento de crear una versión lo más semejante posible al libro, se vieron invertidos hacia la promoción de movimientos de roce corporal. Ciertos cambios fueron aceptados sin conflicto. Los tubos de PVC reemplazaron a las escobas reales de madera por motivos de cuidado y funcionalidad, sofisticando así el equipamiento utilizado, pero también para alejarse de la imagen de la literatura (Cuestas, 2016). Otro ejemplo está relacionado con la eliminación de ciertas reglas que promovían la participación colectiva: las mismas buscaban la integración estableciendo que en cada jugada todos los jugadores debían tocar la pelota una vez. En función de la competitividad, este aspecto era dejado de lado sin debate.

Sin embargo, el movimiento del *tackle* (Ibarrola, 2022) fue largamente tensionado por grupos de practicantes contrarios a su implementación. La dicotomía se debió a los temores a lastimarse y la necesidad de adecuarse a un reglamento global que lo incluía. La experiencia de las primeras copas sudamericanas comenzó a inclinar la balanza en favor de su implementación, ya que los pares chilenos y peruanos lo ejecutaban. Además, su no implementación fue vista por un grupo de jugadores como algo problemático para el propio juego, una pérdida de legitimidad, donde nuevamente aparece la mirada evaluativa de un otro: "Cuando vos le decís a la gente de esto les parece una pelotudez...hay gente que se lo toma mucho más *enserio* cuando le decís que se juega con *tackle*" (cómo se citó en Ibarrola, 2022, p. 146).

14 Esta idea del "Reino del Fan" surge para categorizar a todos aquellos individuos que se reúnen en grupos por preferencias en común y que comparten gustos estéticos entre sí. En este trabajo se usan de forma indistinta los términos *fandom*, *fanático* y *fan*.

\*\* Personas del cuerpo arbitral que se dedican a llevar registros de tantos y amonestaciones, entre otras cosas.

Se trata de un énfasis en la fisicalidad, la actividad física y la ejercitación del cuerpo, como un requisito para participar del deporte. Esto, según Kopp (2022), puede observarse en otras prácticas que buscan reconocimiento de su *status* deportivo, reproduciendo clásicos sentidos en torno a lo que ello implica. Por eso, finalmente en 2018, todos los factores referidos terminaron fundamentando la incorporación definitiva de este movimiento al reglamento.

Independientemente de esto, el *quadball* encontró grandes dificultades para su crecimiento, siendo las principales la falta de dinero, los problemas de las distancias geográficas para hacer crecer la práctica y un nulo éxito en extenderse más allá del *fandom* de Harry Potter (Ibarrola, 2018), incluso tras el reemplazo de su nombre original por el de *quadball*. El deporte, postpandemia, quedó circunscripto a un puñado de equipos de Buenos Aires y Rosario. Este panorama dista de la situación en Estados Unidos y Europa, donde se organizan copas nacionales y continentales regulares, se han televisado partidos y hasta se negocia con *sponsors* de primer nivel (Ibarrola, 2023). Además, existen grandes problemas en la constitución del ente regulador, que con frecuencia sufre de la falta de interés de la comunidad del deporte en desarrollar las actividades propuestas. Desde nuestro ingreso al campo, las tareas institucionales han estado siempre en manos de un puñado de personas, sin ninguna clase de *expertise*<sup>15</sup>, que se encargan desde las sanciones disciplinarias hasta la conducción diaria del deporte. Esto, que es importante al pensar en el declive del deporte, se da también en el marco de muchas disputas interpersonales que provocan salidas de jugadores y equipos.

Todo lo antedicho, es producto de una larga investigación de campo y representa los antecedentes, el contexto social en que se aplica el CPRD-F y a la luz del cual deben leerse sus resultados. Un deporte que, independientemente de su éxito, desarrolla una serie de cambios donde la competencia pasa a jugar un lugar fundamental. Es importante observar ahora cómo estas aspiraciones se visibilizan (o no) a nivel individual. A continuación, presentamos los puntajes (promedio) obtenidos por los practicantes en una tabla donde pueden verse también los resultados del trabajo de Roffe (2009) entre los jóvenes futbolistas profesionales en 2005, que serán nuestra referencia.

Tabla 1. Resultados de la aplicación del CPRD-F

Factores	Practicantes de <i>quadball</i> (2024)	Porcentaje del puntaje del total	Selección sub-20 de fútbol argentino (2005)	Porcentaje del puntaje del total
Autoconfianza	23.64/40	59.1%	30.7/40	76.7%
Influencia de la Evaluación en el rendimiento	16.23/32	50.71%	19.3/32	60.3%
Ansiedad Competitiva	12.88/20	64%	14.6/20	73%
Concentración	14.76/24	61%	No evaluado	No evaluado

Fuente: *Elaboración propia*

Para entender la Tabla 1 es clave recordar que, respecto a las escalas medidas, los puntajes obtenidos en ellas son comparados con los del fútbol juvenil profesional; la cercanía o distancia respecto de estos valores nos puede decir mucho sobre la forma en que se practica el *quadball*. Además reiteramos que, cuanto más alto es el puntaje, más eficaz y eficiente es el manejo del individuo respecto al factor evaluado. Consideremos la media de puntaje obtenido por los jugadores de *quadball* en el factor "Influencia de la evaluación en el rendimiento", que fue de 16.23/32 (50.71%). Nuestra muestra se

15 La única excepción podría ser la inserción de profesionales y estudiantes de periodismo/comunicación en las áreas del ente regulador destinadas a su expertise. Lo mismo es válido para los equipos.

encuentra tres puntos por debajo del puntaje bruto obtenido por un equipo profesional de un deporte institucionalizado de gran difusión, cuyos resultados son evaluados y valorados por medios y público. De lo anterior podemos inferir que a los practicantes argentinos de *quadball* les preocupa la opinión de otros sobre su desempeño, en mayor medida que a los participantes de un deporte profesional. Esto es algo digno de mención, puesto que la práctica estudiada aquí no cuenta con una importante cobertura mediática, sus jugadores no son celebridades ni dependen económicamente de su resultado. Mientras a los futbolistas en ocasiones los mira un país entero, los torneos de *quadball* se desarrollan bajo la mirada de los pares, entrenadores, amigos y familiares.

Con respecto a la "Ansiedad competitiva", donde se obtuvo un puntaje de 12/20 (64%), este también es menor al obtenido por los futbolistas, por dos puntos. Sobre este factor podemos decir lo mismo que para el anterior: hay una dificultad en el manejo de este elemento, todavía mayor a un deporte con una gran repercusión.

Finalmente, en la "autoconfianza" que obtuvo una puntuación de 23.64/40 (59.1%), observamos la mayor diferencia entre valores de nuestra muestra y la de referencia. Este factor merecía ser presentado al final, debido a que es el que provee las herramientas para sobrellevar mejor los dos anteriores.

Ahora bien, ¿cómo se relaciona esto con los resultados de la etnografía y con las características ya presentadas del deporte estudiado?

Los puntajes obtenidos en esta prueba comparados con un equipo profesional nos hablan del *quadball* cercano a aquella idea del deporte como un entorno de logro (Balaguer, 1994), ya que se busca la excelencia mediante la disputa con los contrincentes, aspirando a la superación individual. Sin embargo, con Parlebas (2003) habíamos mencionado un componente institucional, el cual se observa de forma relativamente incipiente en el *quadball*. Es decir, nos encontramos con un elemento, la institucionalización, cuya naturaleza, sentido y transformaciones son disputados (lo que se condensa en la idea de *seriedad*), cuyo escaso desarrollo no se relaciona con la importancia que le dotan los practicantes a la competencia, según el cuestionario implementado. Sí, es cierto que encuentran la forma de establecer un sistema de premiación (siete ideal) que puede motivar a los participantes a mejorar su desempeño en cancha. Pero no se han creado las condiciones para que esto se desarrolle.

Las características de la institucionalización todavía no han consolidado los mecanismos para facilitar a los practicantes el manejo de las situaciones de competencia. Esto se refleja en los puntajes obtenidos en el factor "Autoconfianza", que indican una falta de seguridad en los recursos propios para afrontar la exigencia de la competencia. Si pensamos en el fútbol, sabemos que existen gran cantidad de circuitos y torneos oficiales, y que los atletas, para hacer una carrera exitosa, deben desarrollar al máximo sus habilidades físicas, técnicas y psicológicas. Para eso, hay escuelas y profesionales tanto técnicos como preparadores físicos, psicólogos deportivos y kinesiólogos cuyo trabajo es, precisamente, enseñar y desarrollar en el atleta esas habilidades de afrontamiento físicas y técnicas psicológicas que redundarán en logros de ejecución, los cuales son una de las fuentes más efectivas de autoconfianza (Balaguer 1994). Nuestro objeto no cuenta con el desarrollo suficiente en ese nivel; sin ir más lejos, no existen técnicos formados ni ninguna institución que los forme; se entrena al aire libre llevando los propios elementos y los entrenadores suelen ser, en simultáneo, jugadores. Muy pocos de ellos son seleccionados por poseer estudios, por ejemplo, en educación física. Por lo tanto, el puntaje obtenido es concurrente con esta situación.

Globalmente, los resultados del cuestionario son coincidentes con los hallazgos de la etnografía, ya que estos indicaban una tendencia al alejamiento del nicho original (grupos de *fans* de Harry Potter) del deporte; un proceso que implicó una búsqueda de seriedad y una aspiración competitiva que se desarrolla en el marco de una incipiente institucionalización. Así, estos rasgos contextuales encontraron su reflejo en los puntajes obtenidos en el CRPD- F.

## Conclusiones

El objetivo de este trabajo era pensar los desafíos que tiene el *quadball* argentino en un contexto de cambio, a partir de la idea de competencia. El análisis de este elemento mostró resultados concurrentes en las técnicas aplicadas. Mediante una triangulación metodológica dimos forma a un proceso en desarrollo en el cual la competencia cobra gran significado para los actores tanto a nivel individual, la percepción del propio practicante, como a nivel colectivo, donde aparece asociada a una idea de *seriedad*. Esto último da cuenta de la particularidad de esta práctica en Argentina, ya que esta noción surge producto del contexto de emergencia de este deporte en los clubes de *fans*. Así, la competencia adquiere una importancia mayor que en el estudio realizado por Traugutt et al. (2018), donde el carácter de la misma era matizado.

En este punto, retomamos la propuesta conceptual enunciada anteriormente, recuperada con el fin de pensar el proceso de cambio que atraviesa nuestro objeto. Si pensamos al *quadball* como un deporte recreativo nos encontramos con un panorama complejo. Aunque es cierto que no existe un incentivo tangible (económico) para participar en él, es claro que existe una gran motivación para ello, lo que sitúa la pregunta en torno a qué es lo que se produce en este deporte que, pese a practicarse de forma recreativa, los jugadores proporcionan una gran importancia a la competencia. Asimismo, encontramos un cuerpo de reglas que no está actualmente al servicio del disfrute, sino de la elevación de la competitividad, en torno a una idea de contacto físico.

Por otro lado, si entendemos al *quadball* como un deporte competitivo, tenemos un panorama semejante. Si bien en nuestra actividad el objetivo principal es efectivamente superar al contrario, la mirada del otro, aunque de gran relevancia para el jugador es socialmente poco significativa, presentando un paralelo con el artículo de Traugutt et al. (2018). Esto podría explicar qué es lo que se produce en el *quadball* para que se den estos puntajes. Se trata de un abordaje necesario para seguir profundizando en este objeto de estudio; la pregunta es por la naturaleza de las relaciones sociales que se dan en este deporte. Además, el componente institucional es todavía débil, siendo considerado por nosotros como un posible factor explicativo de ciertas puntuaciones del cuestionario; un factor que distingue esta experiencia nacional de otras.

Es claro entonces que estas categorías de referencia, que ayudan a enmarcar y nutrir el problema de la importancia de la competencia, no pueden dar lugar a una definición taxativa del lugar del *quadball*, sino que deben servir para construir un *continuum* dinámico, donde las prácticas puedan ubicarse de acuerdo a la contingencia de su desarrollo, tal como sugiere (Sangiao, 2022). En este caso, en un lugar intermedio, de transformación y cambio dinámico. La importancia de considerar la competencia como factor, en tanto elemento considerado por otros (Cohen et al, 2014) como relevante, puede ser pertinente a futuro para volver a evaluar al *quadball* argentino. Será impor-

tante recuperar estos elementos tensionantes para no perder el hilo del devenir de este deporte. Así, el deporte estudiado se encuentra ante un desafío muy singular: colectivamente estableció desde sus comienzos como actividad independiente el norte de la competencia. Primero los estadounidenses, que impulsaron un cambio reglamentario, y luego los colegas sudamericanos, quienes en el enfrentamiento instaron a consolidar la transformación de las normativas. Estos sentidos sociales repercuten en la percepción individual del deportista quien, sin embargo, no cuenta con los recursos para lidiar con la importancia social de la competencia, que es grande con relación a la relevancia de la práctica. El desafío es este: que el deporte dote de las condiciones necesarias al jugador para poder desenvolverse con comodidad en un entorno donde la competencia adquiere tal significancia.

De lo anteriormente descrito desprendemos la necesidad de reforzar el proceso de institucionalización del *quadball* argentino, en tanto estructuras de legitimación y formación, proveedora de conocimientos y herramientas físicas, técnicas y psicológicas, claves para afrontar con mayor seguridad las exigencias crecientes de competencias hacia la cual se orienta el deporte en los últimos años.

## Referencias

- Aller, R. (2020). *¿Entre fans y devotos? Prácticas, creencias y simbologías de culto en el fandom de Harry Potter* (Tesis de licenciatura). Universidad de Buenos Aires, Buenos Aires, Argentina.
- Altuve Mejía E., (2002). *Deporte. Modelo perfecto de Globalización del espectáculo, el entretenimiento y las comunicaciones*. Maracaibo, Venezuela: CEELA.
- Balaguer, I. (1994). *Entrenamiento psicológico en el deporte*. Valencia, España: Albatros.
- Besnier, N., Brownell, S. y Carter, T. (2018). *Antropología del deporte. Emociones, poder y negocios en el mundo contemporáneo*. Buenos Aires, Argentina: Siglo veintiuno.
- Blázquez, D. (1999). A modo de introducción. En D. Blázquez (Ed.), *La iniciación deportiva y el deporte escolar* (pp. 19-46). Barcelona, España: INDE.
- Brunner, A. (2015). Magic Goes Muggle: Inclusiveness in Quidditch as a 'Spin-Off' Practice. En L. Brenner (Ed.), *Playing Harry Potter. Essays and Interviews on Fandom and Performance* (pp. 44-54). Nueva York, Estados Unidos: McFarland & Company, Inc., Publishers.
- Brunner, A. (2016). *Harry Potter Fans. An Anthropological Study on Identity, Practice and the Appropriation of the Fan Object Harry Potter* (Tesis de licenciatura). Universidad de Viena, Viena, Austria.
- Cáceres, I. (2019). Reflexiones sobre el espíritu del sportsmen y la ética aristocrática en el deporte. *Revista de la Asociación Uruguaya de Antropología Social y Cultural*, 10(10), 22-25. <http://www.auas.org.uy/trama/index.php/Trama/article/view/188/12>

- Castañer Balcells, M., Camerino Foguet, O. y Anguera Argilaga, M. (2013). Métodos mixtos en la investigación de las ciencias de la actividad física y el deporte, *Apunts. Educación Física y Deportes*, 112, 31-36. Recuperado de: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=551656909002>
- Coakley, J. (2001). *Sport in society. Issues and controversies*. Nueva York, Estados Unidos: Irwin McGraw-Hill.
- Cohen, A. (2013). *The impacts and benefits yielded from the sport of quidditch* (Tesis de doctorado). Universidad de Texas, Texas, Estados Unidos.
- Cohen, A. Melton, N. y Peachey, J. (2014). Investigating a Coed Sport's Ability to Encourage Inclusion and Equality. *Journal of Sport Management*, 28, 220-235. doi: <https://doi.org/10.1123/jsm.2013-0329>
- Cuestas, P. (2014). *Conociendo el mágico mundo de Harry Potter: Sus fans, la relación con la obra y los vínculos que se tejen en el club de lectores* (Tesis de licenciatura). Universidad Nacional de La Plata, La Plata, Argentina.
- Cuestas, P. (diciembre de 2016). De lectores, fans y jugadores de Quidditch: Recorriendo el mundo mágico de Harry Potter. En A. Shua (Coordinación), *Poéticas comparadas*. Mesa en VII Jornadas de Poéticas de la Literatura Argentina para Niñ@s, La Plata, Argentina.
- Demésy, A. (2018). Être «Quiddkid»: l'engagement des joueurs dans une pratique alternative. *Sciences du jeu*, 10, 1-17. <https://journals.openedition.org/sdj/1291>
- Elías, N. y Dunning, E. (1992). *Deporte y ocio en el proceso de civilización*. México D.F, México: FCE.
- 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/>
- Guber, R. (2004). *El salvaje metropolitano. Reconstrucción del conocimiento social en el trabajo de campo*. Buenos Aires, Argentina: Paidós.
- Guber, R. (2011). *La etnografía: Método, campo y reflexividad*. Buenos Aires, Argentina: Siglo veintiuno editores.
- Ibarrola, D. (diciembre de 2018). El desarrollo del quidditch en Argentina, una primera aproximación. En P. Pérez (Coordinación), *Homo Ludens. Sociabilidad, deporte y tiempo libre en las sociedades contemporáneas*. Mesa en X Jornadas de Sociología de la UNLP, La Plata, Argentina.
- Ibarrola, D. (2020). Acerca de la pertinencia de pensar el Quidditch como deporte alternativo. *Lúdicamente*, 9(18). Recuperado de <https://publicaciones.sociales.uba.ar/index.php/ludicamente/article/view/7451>
- Ibarrola, D. (2021). Los comienzos del quidditch en Argentina. Un deporte para «mis chicos». *Cuadernos del CLAEH*, 40(114), 317-332. doi: <https://doi.org/10.29192/claeh.40.2.19>

- Ibarrola, D. (2022). De fans a deportistas: tensiones en torno a la institucionalización del quidditch argentino (2006-2022). *Revista Avá*, 41, 131-155. Recuperado de: <https://www.ava.unam.edu.ar/images/41/n41a06.pdf>
- Ibarrola, D. (2023). Quidditch entre la ética del fandom y el cambio de nombre. *Staps*, 142, 91-106. doi: <https://doi.org/10.3917/sta.pr1.0068>
- International Quidditch Association. (10 de diciembre de 2023). IQA 2023 Membership Report Released. *International Quidditch Association*. <https://iqasport.org/news/iqa-membership-report-2023-released>
- Jarvie, G. (2006). *Sport, Culture and Society: An Introduction*. Nueva York, Estados Unidos: Routledge.
- Kopp, J. (2022). *Deportes electrónicos en Argentina: Un estudio tecnobiográfico de jugadores profesionales de videojuegos* (Tesis de doctorado). Universidad de Buenos Aires, Buenos Aires, Argentina.
- Luna, M. (2018). Vuela, vuela. *La Cosa Cine*. 259, 44-45.
- Marradi, A., Archenti, N. y Piovani, J. (2007). *Metodología de las ciencias sociales*. Buenos Aires, Argentina: Emecé Editores.
- Parlebas, M. (2003). *Elementos de sociología del deporte*. Málaga, España: Instituto Andaluz del Deporte.
- Plummer, W. (4 de agosto de 2011). Alex Benepe, Quidditch Commissioner, On the Upcoming Quidditch World Cup. *Village voice*. <https://www.villagevoice.com/2011/08/04/alex-benepe-quidditch-commissioner-on-the-upcoming-quidditch-world-cup/>
- Roffe, M. (2009). *Evaluación psicodeportológica. 30 Test psicométricos y proyectivos*. Buenos Aires, Argentina: Lugar Editorial
- Sangari, F. (Director). (2014). *Mudbloods. A film about quidditch* [Cinta cinematográfica]. Estados Unidos: BOND/360.
- Sangiao, G. (2022). *3, 2, 1 ¡jugger! Nuevas prácticas corporales y usos del espacio urbano: sentidos del jugger en la ciudad de La Plata* (Tesis de maestría). Universidad Nacional de La Plata, La Plata, Argentina.
- Segrave, J. (2015). Challenging the gender binary: the fictive and real world of quidditch. *Sport in Society*, 19, 1-17. doi: <https://doi.org/10.1080/17430437.2015.1067783>
- Traugutt, A., Augustin, J. y Hazaa, R. (2018). Perceptions of Athletic Identity: A Case Study of a Niche Club Sport. *The Qualitative Report*, 23(4), 875-888. doi: <https://doi.org/10.46743/2160-3715/2018.3083>
- Yuni, J. y Urbano, C. (2014). *Técnicas para investigar: recursos metodológicos para la preparación de proyectos de investigación*. Córdoba, Argentina: Brujas.