



¿Cómo presentar el Quidditch? Fans, deporte y violencia

How to present Quidditch? Fans, sport and violence

David Sebastián Ibarrola
Instituto de Investigaciones Gino Germani,
Facultad de Ciencias Sociales, Universidad de Buenos Aires, Argentina
david.ibarrola92@gmail.com
ORCID id: <http://orcid.org/0000-0001-5154-4938>



Palabras clave

- Quidditch
- Harry Potter
- Identificación
- Fans

Key words

- *Quidditch*
- *Harry Potter*
- *Identification*
- *Fans*

Resumen

El quidditch es un deporte adaptado de la práctica homónima que aparece en la saga literaria de Harry Potter. En Argentina, se juega desde 2006, organizado por la Asociación de Quidditch Argentina (AQArg). El objetivo de este trabajo es analizar las distintas estrategias que llevan adelante sus practicantes argentinos a la hora de presentar el deporte. Esto será abordado a la luz del concepto de identificación y en el marco de los distintos estereotipos existentes en torno al fenómeno del fan, observándose su influencia en el quidditch y su divulgación. Para lograr esto, se realizarán observaciones participantes, entrevistas etnográficas y etnografía virtual, esto último, aspecto clave para pensar el pasado reciente de la práctica, debido a las restricciones de movilidad producto de la pandemia de Covid-19.

Abstract

Quidditch is a sport adapted from the eponymous practice that appears in the Harry Potter literary saga. In Argentina, it has been played since 2006, organized by the Argentine Quidditch Association (AQArg). The objective of this work is to analyze the different strategies carried out by its Argentine practitioners when presenting the sport. This will be approached in light of the concept of identification and within the framework of the different existing stereotypes around the fan phenomenon, observing its influence on Quidditch and its divulgation. To achieve this, participant observations, ethnographic interviews and virtual ethnography will be carried out. The last, a key aspect to think about the recent past of the practice, due to the mobility restrictions resulting from the Covid-19 pandemic.

Introducción

Los *fans studies*¹ identifican tres oleadas de trabajos sobre el fenómeno fan (Gray et al. 2007). Cada una de ellas está asociada a una imagen social del mismo. Estas visiones van desde una estigmatización hasta una tendencia a una “apertura” por parte de los productores culturales, quienes buscan aprovechar la expertise de los fans en su objeto de consumo a su favor, promoviendo una fanificación (Nikunen 2007). Actualmente diversos autores de ámbitos académicos y no académicos, han expresado una preocupación por la aparición de los llamados fans “tóxicos” (Cerola 2018): cuando el fanatismo se manifiesta de forma “violenta” o “discriminatora”, aprovechando el poder de las redes y la creciente influencia que les otorga la industria cultural.

Estos señalamientos son el marco en el cual abordaremos nuestro objeto de estudio: el quidditch. Este deporte, considerado por algunos autores de “alternativo” (Cohen 2013), tiene una particularidad: toma inspiración de la saga literaria de Harry Potter. En 2005 un grupo de fans estadounidenses de dicha obra “adaptó” lo leído en las páginas del libro (autoría de Rowling), creando una práctica deportiva que, al día de la fecha, se ha extendido por todo el planeta. Surgió así el quidditch, que tomó el nombre del deporte aparecido en la saga. En Argentina se juega desde 2006. Actualmente existen jugadores y equipos en importantes ciudades de dicha nación: Buenos Aires, Mar del Plata, Córdoba y Rosario.

En términos generales el quidditch analizado aquí intenta retomar las principales características de la práctica homónima que aparece en los libros, la cual se desarrollaba sobre escobas voladoras y con pelotas hechizadas. Nuestro objeto de estudio enfrenta a dos equipos, cada uno integrado por siete miembros. Tres de ellos llamados cazadores, intentan meter la pelota *quaffle* en la portería rival (10 puntos), representada por tres aros. Un guardián intenta evitar esto pudiendo ejercer la función de cazador al salir de su área. Un par de golpeadores arrojan algunas de las tres pelotas *bludger* a los rivales, con el fin de impactarlos y sacarlos transitoriamente del partido. Un séptimo integrante (el buscador) se encarga de atrapar la *snitch*. Si en la versión literaria esta era una pequeña pelota dorada con alas que volaba libremente, en la versión “adaptada”, esta es personificada por un in-

dividuo neutral que lleva colgada una media amarilla, la cual contiene una pelota de tenis. El séptimo jugador tiene como propósito sustraer este objeto de la cintura del llamado *snitch runner*, ganando 30 puntos para su equipo. Todos los jugadores llevan un tubo de PVC entre sus piernas, el cual representa las escobas voladoras de la saga, y bajo ese nombre aparece en los reglamentos. Otra de las características destacables del quidditch es la composición de los equipos: de los siete jugadores en cancha de cada equipo, hasta cuatro pueden estar inscriptos bajo un mismo género, pudiendo este ser masculino, femenino o no binario. Es decir, se contempla la autopercepción de los participantes.

En la conjunción entre deporte y fans se sitúa este trabajo. Tomando como referencia el caso argentino, nucleado en torno a la AQArg (Asociación de Quidditch Argentina), el objetivo de este trabajo es abordar las distintas estrategias de presentación de la práctica estudiada, a la luz del concepto de identificación (Brubaker y Cooper 2001). Serán también importantes aquí las mencionadas imágenes sociales de los fans, ¿A qué sentidos se asocia el fanatismo actualmente? ¿Cómo se relaciona esto con las referidas estrategias y con la identificación de sus practicantes?

El abordaje del campo será en clave etnográfica (Malinowski 1973) buscando recuperar el conocimiento local, la perspectiva de los actores y procurando contextualizar los procesos sociales intervinientes en este objeto de estudio (Guber 2011). Para lograr estos propósitos será importante la observación participante, con el fin de observar a los actores en su cotidianeidad, facilitando la comprensión de los mismos y las significaciones que le atribuyen a la práctica deportiva (Marradi et al. 2007). Esto se realizará mayormente en las distintas instancias en que participen los equipos y jugadores argentinos: competitivas, amistosas y de entrenamiento. Debido a las recientes restricciones a la actividad pública en Argentina, producto de la pandemia del Covid-19², será importante también la etnografía virtual (Hine 2004). En tanto extensión y adaptación de la etnografía tradicional permitirá el estudio de las prácticas en línea y su significación (Ardevol et al. 2003), posibilitando el seguimiento del mundo del quidditch y sus formas de sociabilidad y divulgación a través de este medio. Finalmente se realizarán entrevistas etnográficas, aspirando a obtener información vinculada a la historia

¹ Se utilizará la cursiva para la primera mención en el texto de los términos nativos o aquellos que no estén en español.

² Durante importantes períodos de 2020 y 2021, la actividad física estuvo restringida en Argentina. Esto afectó gravemente al quidditch, cuyas prácticas se hacen al aire libre y en espacios públicos.

de los participantes en la actividad y las representaciones asociadas a la misma; su experiencia e interpretación (Marradi et al. 2007). Mediante las mismas se puede acceder al universo de significación de los actores (Guber 2011) en torno a la práctica estudiada y comprender su lógica, ya que en estas se expresa "la verbalización de una apropiación individual de la vida colectiva" (Marradi et al. 2007, 219). Será una técnica clave para conocer lo que los actores hacen, dicen y dicen que hacen, así como para identificar las categorías nativas circulantes en este ámbito.

El trabajo se estructurará del siguiente modo. A continuación, se recuperarán distintos trabajos sobre fans que abordan la visión social sobre el fenómeno fan. Luego, en relación a esto, se tratará el abordaje mediático y estatal que recibe el quidditch en Argentina. Finalmente, se dará cuenta de las distintas estrategias que los practicantes ponen en juego a la hora de presentar su actividad, y se presentarán las conclusiones pertinentes.

Fans y sociedad

"Mi pueblo se pierde por falta de conocimiento. Mi pueblo se pierde por Pokémon"³ Josue Yrión⁴.

Mortal Kombat es uno de los videojuegos más reconocidos. Sin embargo, ha sido objeto de polémicas históricas, determinantes en la historia de la industria. La violencia que contenía este juego fue el epicentro de una disputa en la década de 1990 en Estados Unidos. Grupos de familias y políticos conservadores manifestaron preocupación por sus "crudas" escenas que "glorifican la violencia y llevan a los jóvenes a disfrutar de actos de crueldad inimaginables" (Crossley, 2014). El resultado fue una presión estatal para que la industria del videojuego se autorregule, clasificando sus productos y orientándolos a determinados rangos etarios. Nació así la Junta de Clasificación de los Software de Entretenimiento.

Este hecho se relaciona íntimamente con la frase que encabeza el apartado. Dicha expresión corresponde a un pastor que, hace décadas, predicaba contra los videojuegos y las series como Pokémon, a las cuales asociaba al demonio y responsabilizaba de enfermedades y problemas sociales, llamando a prohibir estos productos. La perspectiva subyacente en ambos casos es clara: estos productos volverían,

de forma casi automática, a los consumidores o fans personas violentas y por fuera de la realidad.

La idea del fanatismo como enfermedad o patología es altamente recurrente en la historia de los fans, especialmente en los noventa, período temporal al que corresponden los ejemplos mencionados. La situación se basaba en un estereotipo cuyo contenido bien describe Jenkins (2009; 2010): descerebrados, psicópatas, consumidores "estúpidos", incapaces de expresarse, seres retratados con gafas y vestimenta alusiva a series, "sin vida propia" (carentes de experiencia social "auténtica"), excéntricos, aislados, obsesionados con conocimientos y detalles inútiles, infantiles, inmaduros, inadaptados sociales, sin amigos, afeminados o asexuados y con "defectos" físicos. Sustancialmente, ajenos al reino de la "normalidad", con una mentalidad alejada de la "realidad", y frecuentemente ridiculizados por los medios por vivir en una "fantasía", con el fin de "suplir los actos decisivos que no pueden llevar a cabo en su vida diaria" (Jenkins 2010, 27). Retomando lo planteado por Jensen (1992), las ideas del individuo solitario obsesionado y la multitud histórica se sintetizaban en una imagen de fan como un síntoma patológico, una supuesta disfunción social caracterizada por la irracionalidad. Así, los fans eran tratados como "otros" desviados; la cristalización de dos temores propios de la modernidad: el aislamiento y la disolución de la identidad en la masa. Como es evidente, esta configuración no incluye ideas como "atleta", "buena condición física", "liderazgo" o "excelso deportista". Para Jenkins los estereotipos antes mencionados han circulado fuertemente entre los no fans y han construido la imagen mencionada.

El paso del tiempo no ha sido testigo de una transformación total en la visión social sobre la condición de este fenómeno. Si bien es cierto que se produjo un cambio (Gray et al. 2007), esto no implica necesariamente que ser fans no cargue aún con un cierto estigma y sea asociado a los sentidos ya señalados. Estos aparecen circunscriptos a ciertos fanatismos. Por ejemplo, Álvarez Gandolfi (2015; 2018; 2021) describe el modo en que los otakus y gamers argentinos son insultados por los transeúntes antes de entrar a las convenciones, siendo tildados de enfermos o desequilibrados, prefigurados como seres aislados, sin empleo, estudio o pareja. Otro caso interesante es presentado por Spataro (2021), quien trabaja con un club de fans del músico Ricardo Arjona, y muestra

³ Franquicia de videojuegos de origen japonés de enorme popularidad en los noventa y principios de los 2000.

⁴ Recuperado de Atafhael (2014).

el modo en que la mencionada caracterización sobre los fans incide en el tipo de actividad que busca desarrollar dicho espacio. Este intenta alejar su accionar de las ideas de locura, irracionalidad y pérdida de tiempo, desarrollando propuestas caritativas para demostrar lo contrario. Los mencionados rasgos del fanatismo serían inadecuados para el grupo de mujeres fundadoras del club, produciendo estos una ruptura con los roles socialmente esperados por edad y género, quiebre suplido precisamente con una acción social de tipo compensatoria desarrollada por el agrupamiento. De este modo, el espacio absorbe dichos estigmas y elabora a partir de ello diversas experiencias que construyen modos de socialización.

Ahora bien, ¿Qué sucede con Harry Potter? Aller (2020) resalta nuevamente el papel clave de los medios, siendo estos los principales productores de las imágenes circulantes y productoras de opinión acerca de los fans de esta saga. La antropóloga señala el pasaje de una visión positiva inicial de “niños lectores” que luego pasó a la de “adultos fanáticos” que cometían “locuras”, como pasar la noche frente a una librería para conseguir un nuevo libro. Una *pottermanía* que debía encontrar la forma de combinarse con las responsabilidades propias de la adultez.

Cuando quienes lo consumían eran niños, el público “esperado”, y cuando sus actividades estaban centradas en torno a la lectura, su fanatismo aparecía celebrado. Pero cuando los sujetos crecen y continúan vinculándose tan cercanamente con un libro concebido como “infantil”, y además realizan actividades y dedican su tiempo a disfrazarse, recrear, y otras prácticas que suelen relacionarse con los niños, éstos son criticados, su fanatismo es patologizado y calificado de excesivo; son entendidos como adultos que “pierden el tiempo” en estas cosas, cuando deberían estar dedicándose a cosas para adultos (Aller 2020, 79).

La autora identifica la noción de vergüenza como una clave a través de la cual los fans perciben esta imagen social: el pudor de hacer públicamente las actividades vinculadas a la saga, las burlas de su entorno social y la estigmatización. Pero, también una carencia de la misma, una reafirmación de su gusto: “sí, no me da vergüenza”.

Analizar el modo en que todo lo antedicho afecta al quidditch argentino es el propósito de los siguientes apartados.

Abordaje mediático y estatal: “¿Vuelan?” “¿Tenés novia?”

Las visiones previamente descritas se ponen de manifiesto en dos de los espacios donde los miembros de la AQArg buscan divulgar su práctica, con el fin de conseguir nuevos jugadores y acercarse a un nuevo público: el Estado y los medios de comunicación.

En el primer caso los practicantes buscan lo que ellos denominan la “legalización” del quidditch, esto es, dotar de status jurídico legal a la AQArg. Para eso, desde hace años, la asociación nacional se ha abocado a preparar los trámites para obtener dicho reconocimiento ante la Inspección General de Justicia (IGJ)⁵. Si bien los asociados consideran que esto habilitaría nuevos canales de reclamo por predios para jugar y oportunidades de propaganda, un argumento importante en favor de esta tentativa es la referida visión social sobre los fans. Para muchos la personería jurídica y la relación con el Estado pueden ser una salida a esta vinculación con el fenómeno que tiene el quidditch que, por otro lado, sigue siendo la principal fuente de reclutamiento de jugadores (Autor/a). Pero, ¿por qué la búsqueda de alejamiento? Un jugador de los Cumulus Nimbus de Buenos Aires comenta frecuentemente el desmerecimiento con el que tratan otros deportistas amigos al quidditch, y como esto sería superado con el reconocimiento estatal. Al estar asociado a un fenómeno literario o cinematográfico, este deporte no sería tomado con “seriedad”. Vemos aquí lo señalado por Brubaker y Cooper (2001), recuperando a Bourdieu (2014), respecto al Estado en tanto gran identificador; poseedor de recursos materiales y simbólicos para “imponer las categorías, los esquemas clasificatorios, y los modos de conteos e informes sociales con los cuales los burócratas, los jueces, los maestros y doctores deben trabajar y a los que los actores no-estatales deben remitirse” (2001, 20). El “efecto” del poder estatal es sintetizado por el mencionado deportista: “Tomá, este papel, dice que es un deporte, no me jodas más” (Ignacio⁶ 2018,

⁵ Organismo a cargo del Registro Público de Comercio y los Registros de Asociaciones Civiles y Fundaciones de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires.

⁶ Todos los nombres de personas que aparecen en este trabajo son ficticios.

comunicación personal). De este modo, para esta practicante el rol del Estado es legitimador del status deportivo del quidditch, sacándolo de la "ilegalidad" (o más bien del estigma de la asociación con el fandom), "forzando" a que el colectivo (la ciudadanía) lo asuma como tal. Algo similar expresa el equipo Deathly Dragons de la ciudad de Rosario en una entrevista "Nuestra prioridad es que el quidditch sea un deporte y se reconozca, para que se fomente y pueda crecer", resaltó Lucía. Para que eso se convierta en algo real, tienen el proyecto en mente de hablar con un concejal para presentar una propuesta" (Delamare 2016).

Lo interesante aquí más allá de las expectativas que el mundo del quidditch argentino deposita en la acción estatal, es el poco rédito que ha podido sacar de esta relación. En Buenos Aires, epicentro de la práctica a nivel nacional, el poco espacio que se le ha otorgado a la práctica siempre está asociado a la "agenda cultural". Esto es presentado por los practicantes como problemático. Un ejemplo de esto fue el evento "Usina Fantástica" que tuvo lugar en 2019. El "target" de estos eventos es el de niños muy pequeños, acompañados por sus padres. De hecho, la publicidad para la actividad de quidditch la recomendaba para personas de entre 4 y 12 años. Estos están por fuera de una edad adecuada para participar en las competencias del quidditch, de quince años en adelante. Puntualmente, el encuentro consistía en una serie ferias al aire libre, con artesanos y vendedores que desarrollaban su actividad mientras se transmitían las películas de la saga en pantalla gigante, vistas por algunas personas vestidas de personajes de la misma. Si bien se trataba de un evento claramente relacionado a los fans de Harry Potter, este presentaba una asistencia con un rango etario todavía menor a los "tradicionales"⁷, pareciendo más bien haber sido concebido como un "paseo familiar" orientado a los niños. "Nadie que venga acá va a querer armar su equipo" comentaba frustrada una jugadora durante la "Usina Fantástica" ante mi pregunta de si este tipo de acciones redundaban en acercamientos de nuevos jugadores. Era notorio el esfuerzo que hacían los jugadores en recorrer la totalidad del predio en que se desarrollaba el evento, buscando personas de "entre quince y treinta años", con nulo éxito.

Con respecto a los medios se observa un pronunciamiento todavía más notorio de los estereoti-

pos mencionados en el apartado anterior. Si desde el Estado el quidditch aparece como una actividad infantil alejada de lo deportivo, el abordaje mediático del fenómeno estudiado nos mostrará una fuerte asociación con la saga de Harry Potter y una curiosa exploración de los periodistas de turno acerca de quiénes son los deportistas.

Las apariciones mediáticas del quidditch en Argentina son impensables sin dos elementos: el *soundtrack* de la película y la clásica pregunta "¿Vuelan?". En las entrevistas se suele buscar mantener el caso dentro de los límites de la fantasía. "Deporte ficticio, adaptado en la vida real, practicado por Harry Potter" (El día en 30 2019) tituló el medio rosarino "El día en 30". Cuando esto no sucede, la circunscripción a la saga sigue siendo notable: "Un juego relacionado con Harry Potter" afirmaba el programa RSO al cubrir la llegada de la AQArg a un instituto privado de Buenos Aires en 2019. Un ejemplo similar proviene del diario La Capital de Mar del Plata, mostrando la asociación entre el quidditch y una serie de prácticas fans genéricas: "Fanáticos de Harry Potter, los cómics y juegos de rol: el 'fenómeno friki' no para de crecer en Mar del Plata" (Mostafá 2020).

Por otro lado, muchos periodistas parecen no poder evitar preguntarse por la naturaleza de las personas que juegan al quidditch. Por ejemplo, en Deportivo Uno (2017), expresaban su "alivio" al enterarse que algunos abandonaban el deporte cuando sus "responsabilidades personales" les quitaban tiempo. ¿Acaso eso no sucede en toda actividad amateur y voluntaria, condición que también reviste el quidditch?

Una de las situaciones más recordadas por todos los practicantes fue su visita al programa "Una Tarde Cualquiera" de la Tv Pública, en 2015. Allí tuvieron la oportunidad de entrevistar a un numeroso grupo de jugadores que asistieron vestidos con sus camisetas de equipo o ropa alusiva a Harry Potter. El conductor y los panelistas formularon algunas de las preguntas que, podemos decir, mejor expresan los estereotipos y visiones sobre los fans: "¿Van así con la escoba por Palermo⁸? ¡Digán en que horario, así los filman!", "¿Tiene asientito la escoba?", "Un viaje largo te mata", "¿No se le puede meter un mini asiento de bicicleta para andar más cómodo?", "¿En cuánto crees que van a estar volando?" "¿Tenés novia?" o "¿Tiene levante entre las fanáticas?" (Bascaran 2016).

⁷ La referencia es, por ejemplo, para la Magic Meeting, la convención por excelencia de Harry Potter en Argentina.

⁸ Barrio de la Ciudad de Buenos Aires donde se desarrollan muchos de los entrenamientos de los equipos.

Si bien no es altamente difundido, el quidditch ha sido abordado por los medios tanto digitales como tradicionales, como gráficos y audiovisuales. Esto puede ser entendido como el resultado del trabajo de los propios practicantes, ya sea de forma colectiva con la AQArg y su área de medios, o de forma individual, como quienes buscan por su cuenta generar los contactos para desarrollar acciones de divulgación (Autor/a). La cuestión, al igual que en el caso estatal, radica en la naturaleza de dicha aproximación. Mientras que, desde el Estado, señalamos, infantilizan la práctica, los medios la sitúan en el plano de la excentricidad, ponen en tela de juicio las responsabilidades y habilidades sociales de los actores y, sobre todo, han reforzado la idea de que estamos frente a una fantasía irrealizable (la pregunta por el vuelo) que, a lo sumo, puede ser un buen intento de emular un libro popular.

Lo antedicho ilustra parte de lo propuesto en el apartado anterior: ver cómo afectan los estereotipos al quidditch argentino, en este caso, a dos actores con los que este busca entablar relaciones. Ahora bien, ¿Qué hacen los jugadores deseosos de hacer crecer su práctica, ante esto? ¿Cómo se posicionan?

Presentaciones pragmáticas del quidditch: lo que da vergüenza, el fanatismo y la fisicalidad

Joseph Svinth (2004) comenta la tarea que llevó adelante Kano Jigoro para conseguir que el judo se convierta en el primer deporte de origen no occidental en participar de los juegos olímpicos. El autor señala que Jigoro, representante olímpico japonés, temía que la práctica fuese considerada demasiado “no occidental”, y por ese motivo no ser aceptada. Para Svinth esto se veía reflejado en el lenguaje y las estrategias con que el asiático presentaba al deporte: cuando se enfrentaba a un auditorio no oriental apelaba a referencias y marcos científicos, evitando mencionar cuestiones relativas al confucianismo o el budismo, cuestión si abordada cuando hablaba en japonés. Esta anécdota que nos sitúa a comienzos del siglo XX, permite pensar que existen distintas formas en que los practicantes o promotores de ciertos deportes presentan su práctica, vinculados siempre a un contexto. Es esto lo que nos proponemos trabajar en este apartado. Ante los estereotipos y visiones so-

bre el fanatismo, ¿De qué modo presentan el quidditch los jugadores argentinos?

Las relaciones sociales internacionales existentes en este deporte se han visto enormemente beneficiadas por la existencia de internet. De este modo, los practicantes de distintas partes del planeta intercambian saberes de distinta naturaleza. Si bien predominan los consejos y hallazgos tácticos y de entrenamientos, llama la atención la existencia de un documento titulado “Public relations & Community outreach”, firmado por Schillinger e Hirst, el cual fue expuesto en el evento “QuidCamp2017”. El propósito del escrito era sugerir modos de abordar comunicacionalmente la práctica, con el fin de capturar la atención del público y la prensa. Sobre esto último, recuperamos una sugerencia: “Puedes evitar colocar cosas relacionadas a Harry Potter con las que no te sientas cómodo (por ejemplo, fotos de personas ‘saltando con las escobas’) (...) Se capaz de explicar el quidditch sin mencionar a Harry Potter” (Schillinger e Hirst 2017, 6). Esto indica que, de algún modo, es posible desarrollar distintas estrategias para divulgar también este deporte, algunas de las cuales pueden no referir a la saga que dio origen a esta actividad.

Esta perspectiva fue retomada en una entrevista por Gonzalo, antiguo presidente de la asociación y uno de los principales organizadores de la Copa del Sur⁹. Así narraba el modo en que consiguió un predio para el evento en un distinguido club de Berazategui, Provincia de Buenos Aires:

Hay que venderlo, es como un chamuyo. Es decir que es un deporte complejo ¡Qué necesita siete árbitros¹⁰! ¡Siete!, porque los roles son especializados... y encima ¡Cuatro pelotas! Hay que explicar que esto es algo complejo. Y encima, es un evento internacional, ¡Vas a tener un evento internacional! ¡Y no tenés que hacer nada! ¡Solo poner la cancha! Era importante marcar esto, porque le daría prestigio al club. (...) En síntesis, la conseguimos gratis, pero, ¿A cambio de qué? ‘Prestigio’ para el club y beneficios para ellos...entraron (Gonzalo 2021, comunicación personal).

Luego, Gonzalo proporciona más detalles que favorecen al entendimiento del modo en que presentó el quidditch a sus interlocutores:

⁹ Competencia que enfrenta equipos del cono sur de Sudamérica.

¹⁰ El jugador refiere a la existencia de árbitros principales, de quemados, de goles y de snitch.

¿Qué cosas dan vergüenza de este deporte? No hablamos de la escoba, por ejemplo. No hablamos que arbitran para la mierda, que se arma puterío y que la gente está fuera de estado. Hay que omitir eso. También en aquella gestión de Berazategui estaba fuerte la cuestión del deporte inclusivo al aire libre. Nos aprovechamos de eso. En términos generales, a veces es imprescindible mencionar a Harry Potter. Lo importante es saber cuándo hay que mencionarlo. Por ejemplo, puede ser necesario decir que el quidditch tiene su origen ahí, pero inmediatamente señalar que se aleja de eso. Aprovecharse de la buena imagen pública que tiene la literatura, pero engancharlo más como algo internacional. O que es de 2005 y ya pasaron años, es viejo, no es nuevo, tiene años. También es útil buscar paralelos con cosas más conocidas como el handball o protege la bandera y, lógicamente, señalar que es mixto (Gonzalo 2021, comunicación personal).

En el ejemplo presentado es claro que Gonzalo parece haber seguido la propuesta del ya citado mencionado documento: eludir las referencias a la saga y mostrarse como un deporte emergente y complejo. Pero, ¿Es esta la única vía posible?

“Esto es quidditch *muggle*¹¹, el deporte de Harry Potter, adaptado a la realidad” presentaba Fernanda de la AQArg en un evento de fans de fines de 2021, en la localidad de San Miguel, Provincia de Buenos Aires. La locación era en un club en el que se observaban numerosos stands y puestos, con un escenario ocupado por gente bailando y cantando canciones de *anime*. El evento contaba con un patio trasero, en donde se realizarían las demostraciones de quidditch. Los jugadores repartían volantes explicando que es el quidditch entre los asistentes al llamado “Komoreby Day”. Llegando la hora señalada se acercaron los interesados, adolescentes, algunos vestidos con ropa de personajes de Harry Potter. Fernanda vestía “adecuadamente” para la ocasión: una remera con la “S” de la casa Slytherin¹², llevaba las uñas pintadas de verde y hacía chistes alusivos con sus amigos del

deporte que adhieren a la misma casa. Al explicar el reglamento refirió al cuarto libro de la saga, en donde se narra un partido en que la selección de Bulgaria perdió, pese a haber atrapado la snitch¹³. También marcaba una inmersión en la fantasía de la saga al explicar la función de algunas posiciones y sus funciones, “Es una especie de defensa, para usar a un lenguaje conocido” dijo respecto a una formación de cazadores. Tras la explicación dividió a los interesados en dos equipos, invitándolos a elegir una casa, sin dejar de remarcar su amor por Slytherin. Una vez realizado esto se explicó lo básico y comenzó el partido de exhibición.

La misma jugadora fue entrevistada vía Instagram por un grupo de emprendedores de oriundos de La Plata que vendía productos artesanales de Harry Potter. Allí utilizó un lenguaje similar, buscando nuevamente empatizar con el auditorio fan: “Para contarlo de forma muggle, la snitch es como quitarle la cola al zorro, como jugábamos de chicos. Los cazadores, al estilo muggle, son los que hacen los goles, el guardián sería el arquero” (Harry Potter La Plata 2021). De similar tenor fue la respuesta de la practicante ante la pregunta por el financiamiento de la actividad de los dirigentes de la AQArg: “Todos tenemos un trabajo muggle que sostiene el quidditch. Es lo que tenemos que hacer todos: vivir una vida muggle para poder disfrutar” (Harry Potter La Plata 2021). La entrevista era conducida por la dueña del emprendimiento, quien había sido introducida a la saga por sus hijas. #datamuggle era el nombre que le daba al momento, que tenía como propósito introducir a los llamados muggles en ciertas cuestiones, para que “cada vez sean más *potterhead*¹⁴ y menos muggles”. Propósito al que parecía querer contribuir Fernanda.

Hemos introducido aquí dos formas de presentar públicamente al deporte objeto de nuestro estudio. Este par de ejemplos no busca establecer modelos dicotómicos puros. Ni el primer caso prescinde totalmente de Harry Potter, ni el segundo, junto a las referencias a la saga, se privó de señalar la existencia de reglamentos y torneos internacionales: “No es una cosa improvisada” decía Fernanda ese día a la

¹¹ Término utilizado en los libros para referirse a las personas no mágicas. En este caso, Fernanda lo utiliza para hablar del quidditch que es objeto de este trabajo.

¹² En el libro el protagonista asiste a una escuela de magia, la cual divide a sus estudiantes en cuatro casas: Gryffindor, Slytherin, Ravenclaw y Hufflepuff. Los fans suelen identificarse con ellas y usar ropa, colores y terminología alusiva.

¹³ Si bien en el llamado quidditch muggle la atrapada de la snitch vale 30 puntos y el juego puede proseguir, de acuerdo a la intención del equipo que la capturó, en el libro las cosas eran distintas. Su atrapada valía 150 puntos y concluía el juego automáticamente. En el ejemplo mencionado por Fernanda, un equipo había atrapado la snitch pero perdido el partido igualmente, por la diferencia de goles que había obtenido previamente su rival.

¹⁴ Forma de referirse a los seguidores de la saga.

audiencia. La diferencia radica en el énfasis puesto en estos aspectos. Ahora bien, ¿Se trata de una cuestión de grado? Es decir, estas diferentes presentaciones, ¿Indican cuan seguidor de la saga es cada uno de los oradores mencionados?

Brubaker y Cooper (2001) problematizan los usos del término *identidad*. Los autores señalan que el mismo lleva a cabo una serie de usos y funciones, que en ocasiones aparecen como contradictorias y confusas, por ejemplo, rechazando y aceptando una igualdad fundamental entre los miembros de un grupo o categoría. La “sobrecarga” del término lleva a los investigadores a proponer una serie de términos “menos congestionados” que puedan dividir el trabajo que se le atribuye a “identidad” y desentrañar la “espesa maraña de significados” a su alrededor. Uno de ellos es *identificación*. Para los autores se trata de un término procesal y activo, derivado de un verbo, carente de las connotaciones reificantes de “identidad”, el cual es caracterizado por su complejidad y ambivalencia. Siguiendo este razonamiento, el concepto no deriva necesariamente en la igualdad interna grupal y la distintividad atribuibles a dicho término. La identificación, tanto de uno como de otros, aparece como algo intrínseco a la vida social. Esta adopta un sentido contextual y situacional: “En escenarios modernos, que multiplican las interacciones con otros a quienes no conocemos personalmente, son particularmente abundantes tales ocasiones para la identificación” (Brubaker y Cooper 2001, 19). Naturalmente, implica un agente que lleva adelante la acción. Pero este “identificador” no necesariamente es un sujeto específico, ni la acción es realizada por personas o instituciones discretas y específicas. Siguiendo a los autores, puede ser llevada a cabo de forma más o menos anónima por discursos y narrativas públicas:

A pesar de que un análisis detallado de dichos discursos o narrativas bien podría concentrarse en sus instanciaciones en emisiones discursivas o narrativas, su fuerza puede depender no de cualquier instanciación particular sino de aquellas cosas anónimas y desapercibidas que se filtran de nuestros modos de pensar y hablar y de darle sentido al mundo social (Brubaker y Cooper 2001, 21).

Esta propuesta puede ser útil para pensar lo presentado anteriormente. Brubaker y Cooper señalan que debe distinguirse entre la identificación del yo y la que los otros hacen de uno: “En el fluir ordinario de la vida social, las personas identifican y categorizan a los demás, del mismo modo que se identifican y categorizan a sí mismos” (Brubaker y Cooper 2001,

18) El primer tipo tiene lugar en el marco de un interjuego dialéctico con las identificaciones externas, pudiendo ambas converger o no. Con respecto a estas últimas, hemos hablado en el apartado previo de los sentidos e imágenes circulantes en los medios y el Estado acerca del quidditch, los cuales se reflejan en el tratamiento que estos espacios le dan.

En los casos de Gonzalo y Fernanda, aparecieron distintos juegos de identificación contextualizados y pragmáticos. Así, tal como en el caso del judo presentado por Svinth, el ámbito en que ambos practicantes presentaron el quidditch fue determinante y parece influir sobre los recursos a los que estos apelan para hacerlo. A tono con los estereotipos de fans, en el primer caso no era conveniente remarcar la relación con Harry Potter, identificarse como un fan de la saga. Gonzalo apeló a otro tipo de argumentos para convencer a su interlocutor, principalmente vinculados con el deporte y el prestigio para la institución. Presentó al quidditch como una propuesta seductora para la institución, un deporte emergente y complejo, privándose de mencionar ciertos aspectos estéticos y organizativos. Por el contrario, Fernanda se encontró en un ámbito adecuado para expresar sus saberes en torno a la saga y adentrarse en la misma. “Jugar” con la jerga de Harry Potter, colocándose en un mismo plano que sus fans-interlocutores y estableciendo una relación de pares.

De modo que, a la luz de esta teoría, es indistinto el grado de fanatismo de ambos oradores. Se trata de estrategias contextualizadas, en el marco de situaciones en las cuales puede o no convenir identificarse de un modo. Este uso pragmático de la identificación está fuertemente relacionado con la concepción del fenómeno *fan* de Borda (2015), quien también rechaza concebir al fanatismo como una cuestión de grado e intenta abarcar el conjunto de las contradicciones y matices del fenómeno. El fondo de recursos diversos que, para la autora, contribuye a la creación de identidades individuales y colectivas aparece en nuestros ejemplos en la combinación de discursos y apelaciones que hacen los actores que, movilizados de forma creativa y adecuados a un contexto, dan forma a las dos estrategias analizadas aquí. Se trata del mencionado interjuego dialéctico entre las identificaciones propias y las externas, las cuales influyen decisivamente en la configuración de las primeras.

Pero la cuestión no se agota aquí. En apartados previos vimos el modo en que los estereotipos sobre fans, que influyen decisivamente en el quidditch argentino, no incluyen referencia alguna a que estos puedan ser atletas o deportistas, colocándolos como sujetos con escasas “habilidades sociales”. Esta visión adopta la forma de una dicotomía que también

es apropiada por los practicantes. O se es fan, o se es deportista:

Cuando uno está armando un equipo, está buscando deportistas. No es por discriminar, pero no está buscando al fan. Que es bienvenido, por supuesto. Pero, generalmente, la gente que ha preguntado, ha preguntado por el lado de lo fanático, y tenían otra concepción del deporte. Hubieron (sic) varias personas que se acercaron al entrenamiento a ver como jugábamos y no pensaban que era tan físico. Pensaban que era más boludeo, más espectáculo. No volvían. No quiero generalizar, pero al fan no le gusta tanto la violencia física (Radamel 2018, comunicación personal).

Por tanto, la violencia física aparece como el par-teaguas entre ambos tipos de individuos. El fan construido por este practicante responde perfectamente al estereotipo ya explicado: alguien ajeno al contacto físico, la violencia; un sujeto más esperanzado con ver representado un fragmento del mundo ficticio que ama.

Entonces, tiene sentido lo que hemos señalado en otro trabajo (Autor/a): la reivindicación de la violencia en el juego de quidditch. La cuestión física también aparece como una "carta de presentación" cuando muchos practicantes hablan de quidditch. Esto no es algo novedoso, ya que algunos deportes que luchan por legitimidad apelan a estos argumentos, como muestra Kopp (2019) para el caso de los e-sports. Se trata de un sentido común que asocia al deporte a una actividad física, una ejercitación del cuerpo que conlleva un fuerte desgaste físico y una exigencia que requiere una preparación regular en el tiempo. La llamada "fiscalidad".

Si en los e-sports el énfasis en la cuestión física permitiría alejar la imagen del sedentario jugador de videojuegos, la utilización de la violencia y la fiscalidad como un recurso, señalamos, se contraponen con la concepción inicial del quidditch en Argentina, muy cercana al mundo de los fans, creada explícitamente con el fin de restringir al máximo los contactos físicos entre los jugadores (Autor/a). Este resalte haría posible la oposición a los estereotipos que circulan socialmente (también al interior del deporte) acerca de los fans. La violencia, la rudeza en el juego, aparece como un factor que se contraponen con los sentidos sobre lo que es un fan. De manera similar a Radamel, señala Juan Manuel "No buscamos a los que leen los libros y van a convenciones. La gente que va a eventos no suele practicar deporte, ya que ambos tienen lugar los fines de semana. Yo mismo me pierdo

muchos eventos por el deporte" (Juan Manuel 2018, comunicación personal).

Así, la reivindicación de la violencia va en detrimento de la condición de fan, a la hora de presentar el deporte. Al respecto, Gonzalo es elocuente en una entrevista de 2018:

Cuando vos contás que hay algún tipo de organización, que no somos Gryffindor contra Slytherin das un pasito adelante. Cuando vos contás que esta 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. Para venderlo siempre garpó (Gonzalo 2018, comunicación personal).

Vemos aquí una de las características propias de las distintas nociones de identidad que intentan condensar Brubaker y Cooper en su propuesta: la marcación de la diferencia respecto a otro, en este caso, el fan (Hall 2003). La violencia, entonces, aparece como un pasaporte a la seriedad, característica que no otorgaría la identificación con Harry Potter y sus fans. Por este motivo, los jugadores se encargan de transmitir permanentemente la necesidad de contar con un buen estado físico para participar, la obligación de AQArg de contratar un seguro médico y las frecuentes lesiones. En artículo periodístico publicado en el portal 0223.com aparece la opinión de varios jugadores de los Qymeras de Mar del Plata:

Antes muchos lo tomábamos como un hobby 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. Por eso, el que juega generalmente se termina quedando. Todo el tiempo estás en movimiento y lleva una exigencia bastante alta (...) Mientras no estés lesionado, el partido sigue', declaró una de las anotadoras (Mostafá 2019).

En el mismo tenor comentaba Fernanda tras un partido "Mis amigas me ven raspada, las rodillas peladas y me preguntan "¿Qué no jugaban el jueguito de Harry Potter?". Pero el jueguito ¡Es violento!" (Fernanda 2019, comunicación personal).

Conclusiones

En este trabajo pudimos ver el modo decisivo en que los estereotipos y visiones sociales acerca de los fans influyen sobre el deporte quidditch. Tanto en los actores con los que los jugadores buscan entablar un diálogo (Estado y medios), como en el seno de la propia comunidad deportiva analizada. Esta última

parece apropiarse¹⁵ de estos sentidos circulantes socialmente y diseñar estrategias para presentar la práctica. Estas se han demostrado contextuales, enfatizando en aspectos de la saga o en lo deportivo. Así, los jugadores eligen identificarse, también de forma pragmática, como fans o no, de acuerdo a la circunstancia. Además, la cuestión de la violencia y la fisicalidad aparecen como recursos a la hora de intentar despegar al deporte de la imagen social sobre los fans.

Ahora bien, todos estos elementos pueden ser puestos en tela de juicio, ya que el quidditch parece dar pasos firmes hacia un cambio de nombre. Es decir, un alejamiento decidido del universo literario y de fanáticos que le dio origen. Sea por argumentos económicos o políticos, ya que diversas opiniones señalan la conveniencia de separar al deporte de la imagen de la "transfóbica" Rowling¹⁶ (Roberts 2021; Wisheart y Edala 2021), este camino insinúa la posibilidad de poner al deporte en contacto con nuevas realidades, las cuales implicarán nuevas estrategias de divulgación y crecimiento.

Renesson (2012) para el caso del Muay Thai en Tailandia, indica el modo en que esta práctica, al ser apropiada por diversos sectores, cambio su significado, perdiendo sus resonancias religiosas. Si el quidditch a nivel global emprende un camino de separación respecto a su nicho original, el mundo de los fans (Autor/a), ¿no podría suceder lo mismo que en dicho país asiático? ¿No podría escindir de su tradición, perdiendo, en este caso, sus "resonancias" fan? Estas preguntas son interesantes, ya que no hacen otra cosa que indicar el estado de tránsito en que se encuentra actualmente nuestro objeto de estudio, mismo estado que se le puede atribuir a los sentidos, estrategias e identificaciones presentados aquí.

Referencias

Aller, Roberta. 2020. "¿Entre fans y devotos? Prácticas, creencias y simbologías de culto en el fandom de Harry Potter". Tesis de grado, Universidad de Buenos Aires. http://repositorio.filo.uba.ar/bitstream/handle/filodigital/12107/uba_ffyl_t_2020_se_aller.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Aller, Roberta y Cuestas, Paula. 2020. "Las transformaciones de un fandom en tiempos de aislamiento. El caso del Círculo de Lectores de Harry Potter Argentina." *Revista Argentina de Estudios de Juventud* 14 (37): 1-29.

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

Álvarez Gandolfi, Federico. 2018. "Fanatismo y voracidad cultural. Una relectura de los debates sobre el omnivorismo." *Univesitas humanística*, 85: 321-345.

Álvarez Gandolfi, Federico. 2021. "Volver a pensar el otakismo." En *Fanatismos. Prácticas de consumo de la cultura de masas*, compilado por Libertad Borda y Federico Álvarez Gandolfi, 133-159. Buenos Aires: Prometeo.

Ardevol, Elisenda., Betrán, Marta, Callén, Blanca y Pérez, Carmen. 2003. "Etnografía virtualizada: la observación participante y la entrevista semiestructurada en línea." *Athenea Digital*, 3: 72-92.

Atafhael. "Josue Yrion V.S. Yu-Gi-Oh y Pokemon". Video de Youtube. Publicado en 2014. 9: 29. <https://www.youtube.com/watch?v=IErgDO2n1s0>

Borda, Libertad. 2015. "Fanatismo y redes de reciprocidad". *La Trama de la Comunicación*, 19: 67-87.

Bourdieu, Pierre. 2014. *Sobre el estado*. Barcelona: Anagrama.

¹⁵ Desde luego, esta es una de las muchas estrategias posibles a las que puede apelar este colectivo. Como hemos señalado en otro trabajo, los jugadores de quidditch han afrontado otros problemas relativos a los estereotipos, en ese caso de género, tomando el camino de la educación y la divulgación (Autor/a).

¹⁶ Durante 2020, Rowling publicó en su Twitter una serie de posteos interpretados como transodiantes, los cuales generaron polémicas entre la comunidad de fans de la saga y en el quidditch, debido a que este último reconoce la autopercepción de los jugadores. Ver Aller y Cuestas (2020) para más detalles.

Brubaker, Roger y Cooper, Frederick. 2001. "Más allá de 'Identidad'". *Apuntes de Investigación del CE-CyP*, 7: 1-66.

Celora, Laura. 2018. "Los fans tóxicos: el lado oscuro de la idolatría" *Clarín*. 18 de agosto. https://www.clarin.com/viva/fans-toxicos-lado-oscuro-idolatria_0_HkcTizQLm.html

Cohen, Adam. 2013. "The impacts and benefits yielded from the sport of quidditch". Tesis doctoral, A&M University. <https://oaktrust.library.tamu.edu/handle/1969.1/151321#:~:text=Findings%20suggest%20involvement%20with%20quidditch,recognized%20in%20more%20traditional%20sports>.

Crossley, Rob. 2014. "Mortal Kombat: Violent game that changed video games industry." *BBC*. 2 de junio. <https://www.bbc.com/news/technology-27620071>

Delamare, Agustina. 2016. Harry Potter y su magia tienen lugar en Rosario. *La mirada indiscreta*. <https://lamiradaindiscretaok.wordpress.com/2016/06/07/harry-potter-y-su-magia-tienen-lugar-en-rosario/>

Deportivo Uno .2017. "Entrevista a Agustina Cicchiti - Vicepresidenta de la Asoc. Argentina de Quidditch." Acceso 12 de julio de 2022. <https://ar.radiocut.fm/audiocut/entrevista-a-agustina-cicchiti-vicepresidenta-de-la-asoc-argentina-de-quidditch-050317/>

El día en 30. "En Rosario se juega el deporte mágico de Harry Potter". Video de Youtube, 04:00. Publicado en 2019. <https://www.youtube.com/watch?v=4MXGVHWrkJQ>

Eugenia Bascaran. "Asociación Argentina de Quidditch en UTCQ". Video de Youtube, 8:30. Publicado en 2016. <https://www.youtube.com/watch?v=QWczRjTVsD4>

Gray Jonathan, Harrington, Lee y Sandvoss, Cornel. 2007. "Introduction: Why study fans?" En *Fandom: Identities and Communities in a Mediated World*, editado por Lee Harrington, Jonathan Gray y Cornel Sandvoss, 1-18. New York: New York University Press.

Guber, Rosana. 2011. *La etnografía: Método, campo y reflexividad*. Buenos Aires: Siglo veintiuno editores.

Hall, Stuart. 2003. "Introducción: ¿quién necesita 'identidad'?" En *Cuestiones de identidad cultural*, editado por Stuart Hall y Paul du gay, 13-39. Buenos Aires: Amorrortu.

Harry Potter La Plata (@diagonaldiagon.ip). "Charla con @aqarg.quidditch". Video de Instagram, 27 de octubre, 2021. <https://www.instagram.com/tv/CVjQRMLABfe/?hl=es>

Hine, Christine. 2004. *Etnografía virtual*. Catalunya: UOC.

Jenkins, Henry. 2009. *Fans, bloggers y videojuegos. La cultura de la colaboración*. Barcelona: Paidós.

Jenkins, Henry. 2010. *Piratas de textos. Fans, cultura participativa y televisión*. Barcelona: Paidós.

Jensen, Joli (1992). "Fandom as Pathology: The Consequences of Characterization." En *The Adoring Audience: Fan Culture and Popular Media*, editado por Lisa Lewis, 9-26. Londres y Nueva York: Routledge.

Kopp, Julián. 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.

Malinowski, Bronislaw. 1973. *Los Argonautas del Pacífico Occidental*. Barcelona: Península.

Marradi, Alberto, Archenti, Nélida y Piovani, Juan. (2007). *Metodología de las ciencias sociales*. Buenos Aires: Emecé Editores.

Mostafá, Delfina. 2019. "Harry Potter en la vida real: el Quidditch se juega en Mar del Plata." *0223.com*. 8 de septiembre. <https://www.0223.com.ar/nota/2019-9-8-15-1-0--el-quidditch-deharry-potter-es-real-y-se-juega-en-mar-del-plata>

Mostafá, Delfina. 2020. "Fanáticos de Harry Potter, los cómics y juegos de rol: el 'fenómeno friki' no para de crecer en Mar del Plata." *La Capital*. 4 de febrero. <https://www.lacapitalmdp.com/fanaticos-de-harry-potter-comics-y-juegos-de-rol-el-fenomeno-friki-no-para-de-crecer-en-mar-del-plata/>

Nikunen, Kaarina. 2007. "The intermedial practices of Fandom". *Nordicom Review*, 28 (2): 111-128.

Rennesson, Stephane. 2012. *Les coulises du muay thai. Anthropologie d'un art martial en Thaïlande*. Paris: Les Indes Savantes.

Roberts, Molly. 2021. "Opinion: Quidditch's new name might teach J.K. Rowling a surprising lesson." *The Washington Post*. 21 de diciembre. <https://www.washingtonpost.com/opinions/2021/12/21/quidditch-new-name-jk-rowling-transphobic/>

RSO. "La Asociación Argentina de Quidditch visitó el institutoprivado Marcos Paz". Video de Facebook. 2:40. Publicado en 2019 <https://fb.watch/edrCq86Au/>

Schillinger, J. e Hirst, N. 2017. "Public Relations & Community Outreach". Acceso 12 de julio de 2022. https://www.quidditchaustralia.org/s/QuidCamp17_PRworkshop_PDF.pdf

Spataro, Carolina. 2021. "'Festejamos la locura': género y edad en un club de fans de Ricardo Arjona." En *Fanatismos. Prácticas de consumo de la cultura de masas*, editado por Libertad Borda y Federico Álvarez Gandolfi, 45-56. Buenos Aires: Prometeo.

Svinth, Joseph. 2004. "Fulfilling his duty as a member: Jigoro Kano and the Japanese bid for the 1940 Olympics." *Journal of Combative Sport*, mayo: 1942-1650.

Wisheart, Fiona y Edala, Naresh. 2021. "Reasons to Embrace a Long Overdue Name Change." *Fast Break*, 16 de diciembre. <https://www.fastbreaknews.com/articles/reasons-to-embrace-name-change>