

## Quidditch y prosumo: primeros pasos para un abordaje

### 1. Introducción

“No, no volamos” es con seguridad la frase más repetida por los miembros de la Asociación de Quidditch Argentina (AQA), cada vez que son entrevistados en algún medio masivo. Es que el *quidditch*, una práctica deportiva surgida en las universidades estadounidenses en el 2005 y que conoció una rápida expansión global (en nuestro país se juega desde 2006 y se nuclea en la AQA), es abordado frecuentemente por la literatura no académica en tanto excentricidad juvenil. Se trata de un deporte que toma inspiración de la saga literaria y cinematográfica mundialmente reconocida de *Harry Potter*. Obra de la británica Rowling, esta nos presenta la historia de un joven huérfano que, a los once años, descubre que es un mago y que tiene una vacante en una escuela de magia llamada Hogwarts. Allí se convierte en jugador del deporte más popular del mundo mágico, el quidditch. Este es una constante a lo largo de toda la saga, ya que en cada año el protagonista participa en las competencias escolares del mismo...¡Incluso nos enteramos que existe un mundial de la disciplina!

En el quidditch ideado por Rowling se enfrentan dos equipos opcionalmente mixtos integrados por siete jugadores, los cuales se dividen en las siguientes posiciones: cazadores (tres), guardián (uno), golpeadores (dos) y buscador (uno). Todos los participantes están montados sobre escobas voladoras, ya que el juego se desarrolla en las alturas de un campo de juego. Los cazadores vuelan hacia la portería rival (representada por tres aros) tratando de marcar tantos con una pelota (*quaffle*). Los golpeadores tienen la misión de derribar u obstruir el paso de otros jugadores, lanzándoles pelotas *bludger* (dos, que vuelan libremente) mediante golpes de bates. El guardián vigila la portería, intentando evitar los tantos rivales. Todo esto sucede mientras el buscador del equipo intenta atrapar una pequeña pelota voladora (*snitch*), lo cual da por concluido el juego. Tomando en consideración esta versión, ampliamente difundida por libros y películas de la saga, es comprensible la pregunta por “el vuelo” que suelen hacer los entrevistadores. ¿Alguien puede imaginarse un deporte que contenga todo esto sin la magia de por medio?

Ahora bien, Rodríguez Ferrándiz (2011) nos habla del pasaje actual de “una experiencia cultural esencialmente contemplativa y reverente, a una experimentación participante, en constante circulación, mancomunada y lúdica” (2011, p. 149). En este contexto, cobra importancia la idea de prosumo<sup>1</sup>. Este término, anticipado por Marshall McLuhan (Islas Carmona, 2008) y acuñado por Alvin Toffler en su libro *La Tercera Ola* (1980), implica la

---

<sup>1</sup>Según Islas Carmona (2008), este término es un acrónimo surgido de la fusión de “productor” y “consumidor”.

gradual desaparición de la frontera entre consumidores y productores en las diversas esferas de la vida social y económica, incluyendo la cultura y los medios de comunicación.

El propósito de este trabajo es reflexionar acerca de los alcances y límites de la categoría de prosumo para abordar el quidditch argentino. Para esto, discutiré bibliografía relativa a esa categoría, explorando su relación con el mundo de los fans y los medios de comunicación. Además, condicionado seriamente por la situación sanitaria reciente y actual, que limita la mayoría de los encuentros deportivos y sociales del quidditch en Argentina, recuperaré entrevistas, registros, trabajos y conclusiones previas de mi autoría sobre el tema.

## 2. Desarrollo

### 2.1 Prosumo: un concepto para una “nueva era”

El punto de partida de la obra *La Tercera Ola* (1980) es la muerte de lo que Toffler llama el “industrialismo”, y el nacimiento de una nueva “civilización”, proceso que se sigue desarrollando en la actualidad. El autor identifica dos olas en la historia de la humanidad: la primera está marcada por el comienzo y dominio de la agricultura por parte del hombre, y la segunda por la revolución industrial. La aparición principalmente de la computadora (1950) en esta última, señala el comienzo del ascenso de la tercera ola. En tanto “nueva era”, esta implica choques con las premisas centrales de las olas anteriores, nuevos valores y tecnologías, que traen consigo estilos de vida y formas de comunicarse novedosas.

Una de las características centrales de la llegada de esta nueva ola, es la desmasificación de los medios de comunicación. Así, surgen nuevos medios<sup>2</sup>, distintos de los de la era industrial. Si aquellos daban un mensaje masivo y uniforme, actualmente “grupos desmasificados más pequeños reciben y se envían entre sí grandes cantidades de sus propias imágenes (...) estamos asediados y bombardeados por fragmentos de imágenes, contradictorias o inconexas” (Toffler, 1980, p.110). Estos medios, además, reflejan y aceleran el proceso de expansión de la tercera ola.

El “bombardeo” de imágenes y fragmentos implica un nuevo lugar para los usuarios de los medios de comunicación. Si las viejas audiencias recibían un “modelo mental” de la realidad, las nuevas se ven obligadas a tomar un rol activo, “inventando” y “reinventando” dicho “modelo”. Esto implica un aumento de la individualidad, y una desmasificación de la

---

<sup>2</sup> El autor ejemplifica con la proliferación de minirevistas, periódicos exclusivos, medios a pequeña escala y personalizados, la aparición del cable, el cassette y la computadora.

“personalidad”, la concepción del mundo y la cultura. Los nuevos medios posibilitan al consumidor la interacción y respuesta ante los mensajes recibidos:

Permitiendo que cada usuario individual haga o envíe imágenes, además de, simplemente, recibirlas desde el exterior. En vez de dársenos una selección de identidades coherentes entre las que elegir, se nos exige que ensemblemos nosotros una: un “yo” configurador o modular (...) nos convierten en productores (...) de nuestro propio conjunto de imágenes. (Toffler, 1980, p.254)

Para Toffler, todo esto implica la desintegración de la “mentalidad de masa”, moldeada por la tecnología de comunicación de la segunda ola. Asimismo, en esta nueva etapa se produce un incremento en la cantidad de información circulante e intercambiada, característica de una transición hacia una “sociedad de información”, en el marco de una era “poseléctrica” (Islas Carmona, 2008). El autor observa un “espíritu de época” reflejado en lo cotidiano, donde vislumbra una tendencia en las personas (mediante la nueva tecnología) a querer tratar ellas mismas sus problemas.

Ahora bien, Toffler afirma que las economías pueden ser separadas en dos sectores: el del trabajo no pago realizado en la esfera doméstica o comunitaria para el consumo, y el de la producción de bienes para el intercambio. La tendencia entre la población a “autogestionar” sus problemas no es otra cosa que el traslado de parte de la producción del segundo sector, al primero. El autor define esto como el pasaje del consumidor pasivo al prosumidor activo, fenómeno actual de creciente importancia, debido a la disolución del límite entre productor y consumidor. Esto conllevaría la desmercatización de gran parte de la economía y la aparición de nuevas éticas e instituciones sociales y económicas acordes a la nueva situación.

## **2.2 Prosumo, transmedia y Harry Potter**

Como señalan Torti Frugone y Schandor (2013), la masificación de las industrias culturales llevó a que ciertas obras artísticas conozcan una gran expansión global y un rédito económico, emergiendo así el fenómeno “fan”. Esto es, el seguimiento permanente de un autor u obra por parte de los receptores/consumidores. Las autoras afirman que, con la aparición de internet, esto fue llevado a un nuevo nivel, involucrando la producción e intercambio de elaboraciones propias de estos actores. Retomando a Toffler, también refieren a la metamorfosis de consumidor en prosumidor. Así, la mencionada producción propia (prosumo), el debate, el uso de un lenguaje particular y el establecimiento de vínculos identitarios y emocionales con la obra, los cuales se insertan en la cotidianeidad y son

insumos para la interpretación de nuevas experiencias, son algunos de los atributos propios de los fans, a quienes las autoras denominan “cultistas”. Ellos marcan “su huella”, pero poniendo en juego resignificaciones y apropiaciones parciales de los productos culturales.

¿Qué puede decirse de Harry Potter? Sin dudas, se trata de un fenómeno que “se ha enraizado en la mente de los consumidores” (Sotelo Guadalupe, 2016, p.7). Rivera Gómez (2012) sugiere, a la hora de pensar en sus fans, un enfoque que no se límite a la globalidad, sino que también se ancle en la dimensión territorial, ya que estos consumidores adoptan características específicas relacionadas con su condición de sujetos socialmente contextualizados. Estaríamos frente a una saga globalmente difundida, pero localmente apropiada, repensada y reelaborada de acuerdo a fines y sentidos particulares, que es incorporada a la vida cotidiana. Para la autora, los fans de Harry Potter producen (prosumen) hasta lo “inimaginable”: música, videos, alimentos, prácticas asociacionistas...y hasta el propio quidditch.

Ahora bien, para Sotelo Guadalupe (2016) estos productos forman parte de la transmedia, la cual caracterizaría las producciones narrativas de fines del siglo XX e inicios del XXI. Según Jenkins (2011), los productos transmediáticos son aquellos que logran trascender su propio medio, nutriendo y complementando la línea narrativa central con otros medios y plataformas, ya sean fuentes oficiales o extraoficiales. Estas realizan contribuciones al conjunto, pero pueden ser comprendidas y disfrutadas por sí mismas. La “Cultura de la Convergencia” (Jenkins, 2006), el flujo entre diversas plataformas, implica una cooperación entre las industrias y las audiencias en su búsqueda de nuevos contenidos. Los consumidores deben participar activamente en las comunidades virtuales temáticas, para así “perseguir” y “reconstruir” la historia.

En sintonía con lo antedicho, la mirada de Jenkins (2010) sobre los fans se aleja del estereotipo de antisocial, y pasa a considerarlos como constructores de tradiciones, productores activos y manipuladores de significados, de acuerdo diferentes intereses. Ellos constituyen el segmento más activo del público, el cual no se conforman con lo que le es dado y exige un participación plena (Jenkins, 2004). Para Islas Carmona (2008), esta capacidad de búsqueda y exploración representa una afirmación de su independencia. En este esquema, la retroalimentación, interacción y cooperación entre industrias y audiencias hace que las producciones de los fans pasen a formar parte de la transmediaticidad que extiende la narrativa. Así, ellos se vuelven componentes fundamentales del ecosistema mediático, pero no de forma aislada e individual, sino en tanto audiencia que va al encuentro de sus pares, con quienes comparte sus intereses y se agrupa, formando redes.

En síntesis, hablamos de productos transmediáticos que involucran a las audiencias y sus creaciones, productos del prosumerismo. Es en este marco que podemos hablar del quidditch en tanto creación a partir de un universo ya instituido, con la intención de prolongarlo y adaptarlo a necesidades, gustos y contextos. Se trata de un fenómeno que pone en juego la capacidad de apropiación de los consumidores (Grillo, Papalini y Benitez Larghi, 2016). Ella implica la integración significativa en sus vidas de la obra consumida, pero habilita la creación, entrelazándose en la subjetividad de los actores. De este modo, la recepción se “convierte en una experiencia, en el sentido de romper, cuestionar, transformar, completar: dejar una impresión o una impronta” (Grillo, Papalini y Benitez Larghi, 2016, p.46). Así, las “evocaciones” de “una producción cultural penetran en la dimensión subjetiva reformulan –y son reformuladas por– las representaciones y, adquiriendo una nueva forma, se convierten en nuevas claves en relación con las cuales el receptor interpreta el mundo y a sí mismo (Ídem).

Como anticipamos en la introducción, el quidditch surgió en Estado Unidos (2005) como una creación de un grupo de universitarios que buscaba pasar el tiempo en el campus y realizar una práctica deportiva. En nuestro país nació en 2006, en el marco del Círculo de Lectores de Harry Potter (CHP), un fan club de la ciudad de Buenos Aires (Ibarrola, 2019). Recién hacia 2010, con la aparición de la Federación Argentina de Quidditch (FAQ), el quidditch conocería una actividad independiente del mundo fan. Los distintos orígenes nacionales marcarían fuertemente los destinos de la actividad en estos países. Mientras el quidditch estadounidense se transformó en hegemónico a nivel mundial, beneficiándose notablemente del aceitado sistema universitario local (Ibarrola, 2018), la circunscripción al mundo de los fans en el caso argentino dotó a la práctica de características particulares y de una acotada extensión. Si los inicios de la práctica en Argentina son tan importantes para el futuro de la actividad, vale la pena detenerse en este punto.

### **2.3 “Deporte de caballeros”**

Nos situamos temporalmente en 2006, en los comienzos del CHP. Este fan club funciona desde 2005 bajo el formato de una organización sin fines de lucro, y se caracteriza por realizar actividades sobre Harry Potter, como reuniones, eventos, y festejos. Sus miembros se dividen en cuatro casas<sup>3</sup>, intentando replicar la organización de la escuela Hogwarts a la que asiste el protagonista de la saga. En Hogwarts, las casas compiten anualmente entre sí en las clases, entregándose una copa anual a la ganadora. En el caso del CHP sucede algo

---

<sup>3</sup> Las cuatro casas son Gryffindor, Slytherin, Ravenclaw y Hufflepuff, y se diferencian por la personalidad y atributos personales de sus miembros

similar, imitándose las clases del libro mediante explicaciones, trivias, juegos y actividades de diversa índole. Es en este marco que surgió el quidditch en nuestro país, subsumido a la dinámica de este club (Ibarrola, 2019) en términos de calendario y funcionalidad: no era la actividad central, solo otra para sumar puntos para la copa, bajo el formato de partidos entre los equipos de las casas.

Detengámonos en la creación del quidditch para el CHP. La propuesta había resultado de interés cuando fue anunciada a los miembros del club pero, ¿Cómo incorporar lo leído en los libros y visto en las películas? De acuerdo con Yanina (la principal “ideóloga” del quidditch en nuestro país, y miembro del CHP), junto con las películas y libros originales, una de las fuentes de inspiración más importantes fue el libro *Quidditch a través de los tiempos* (2001). En el conocemos el origen mágico del deporte, sus principales equipos, reglas e hitos. Se trata de una obra transversal a la trama original, promocionada como “ejemplar” del mismo libro que los protagonistas leían en la escuela mágica. Por otro lado, los espacios virtuales, como foros y webs, fueron importantes para la aparición de fenómenos como el CHP (Aller, 2020). Estos funcionaron como puntos de encuentro ya que, por medio de ellos, muchos fans comprendieron que había otros que compartían sus gustos. Fue allí donde Yanina indagó sobre “rumores” de que el quidditch ya se jugaba en otras partes del planeta como Estados Unidos o Europa, siendo los videos y artículos en línea, ilustraciones de esto.

Ahora bien, ella afirma que su intención era la creación de un deporte “no muy de contacto”, similar al handball que se juega en las escuelas argentinas. Un “deporte escolar”. Es que, siguiendo su relato, existieron dos grandes “condicionantes” para la construcción del quidditch en el CHP: la edad de los participantes y la infraestructura del club. De este modo, veremos aparecer una serie de elementos particulares de esta original versión argentina: anzuelos, flota-flota y anfiteatros.

El primer factor condicionante señalado marcó fuertemente la interpretación del conjunto de los aspectos considerados a la hora de crear esta versión del quidditch, especialmente la “violencia”. “Violencia” es el término que utiliza frecuentemente Yanina en las entrevistas para describir lo visto en su mencionada exploración virtual. Por tanto, evitarla, fue el propósito que atravesó su diseño de la actividad. “Voy a tratar de pensar las reglas de manera tal que sepa que nadie se va a golpear ni lastimar por jugar con nosotros” (Yanina, comunicación personal, 2018). Asimismo, ella recuerda que “la versión estadounidense me había parecido para jóvenes-adultos, una onda más fútbol profesional que deporte escolar” (Yanina, comunicación personal, 2020). Un “deporte de caballeros” y “just for fun” eran las premisas esenciales para evitar los golpes, el roce y la violencia. El juego brusco es

catalogado por ella de *muggle*<sup>4</sup> y equiparado al comportamiento de un “barra brava”. El quidditch debía ser apto para que compartan cancha personas de entre 11 y 17 años. Menores: “¿Quién se hace responsable por lesiones o heridas graves?” se preguntaba Yanina. El parámetro, pasaba a ser su propio cuerpo, “Si yo podía jugar que no tenía estado físico y que no hacía nada de actividad física hacía mucho tiempo, entonces estaba bueno y sabía que a nadie le iba a pasar nada” (Idem). Las reuniones del club (y aquí es importante recordar la subsunción del quidditch al CHP) eran escolares, no deportivas, por lo que la adaptación debía ser “tranquila”.

Pero no se trata solo de un cuerpo arbitral “claramente” instruido para “evitar la violencia”. El quidditch del CHP, producto de la facultad creativa de la fan-Yanina y los elementos que la inspiraron, poseía un reglamento y dinámicas claramente atravesados por la preocupación por la edad de los participantes y la violencia. Un buen ejemplo lo proporcionan los mencionados flota-flota. De este material suave y flexible estaban hechos los bates y las escobas (pintadas de marrón), las cuales debían llevarse permanentemente entre las piernas, representando el vuelo de los libros y películas. Del mismo modo, las peligrosas bludgers eran reemplazadas por “pelotas con piquitos”. Los golpeadores, que las lanzaban con sus bates a los otros jugadores, eran divididos en ofensivos y defensivos. El propósito de esta división era “evitar la violencia”: “Dos golpeadores haciendo lo mismo, reventar al otro equipo, para que no hagan el gol, era muy fuerte, en un recinto cerrado y chico, era mejor jugarlo con una sola persona haciendo esa función” (Idem). Así, el golpeador defensivo solo podía repeler las bludgers, pero nunca lanzarlas a los rivales, tarea destinada a los ofensivos. Pero estos últimos tenían un radio de movilidad condicionado a la ubicación de otros jugadores. Otra regla destinada a evitar “riesgos” establecía que, cuando un equipo dejaba caer la quaffle, esta pasaba a ser automáticamente propiedad del rival, para evitar un choque entre contrincantes en la disputa por la pelota “muerta” en el suelo. También se reglamentaban los desplazamientos de los cazadores, los cuales se dividían en “vuelo rápido” (agachado, correr) y “lento” (erguido, caminar). Esto alertaba a los otros jugadores de que tenía pensado hacer el cazador, para evitar choques o que “se los lleven puestos en una corrida”.

Finalmente, con respecto al otro elemento condicionante a la hora de pensar el quidditch del CHP, la infraestructura, se puede decir que esta tuvo un peso decisivo a la hora de pensar el juego de snitch. Las reuniones del club se realizaban en un espacio cerrado (centro cultural), con piso de cemento y un anfiteatro que rodeaba el lugar. La snitch fue creada con una caña de pescar y una fina tanza, la cual llevaba enganchada con un clip una

---

<sup>4</sup> Modo en que se refieren a las personas no mágicas en los libros.

pelota de telgopor pintada de dorado, decorada con una “alitas” que iban adheridas (emulando el aspecto de la snitch de libros y películas). Quien manejaba estos instrumentos debía ser un sujeto neutral, es decir algún miembro del club que no sea parte de ninguna de las casas que jugaban el partido en ese momento. Este individuo manipulaba la snitch desde el anfiteatro, haciéndola ingresar, retirarse y desplazarse por todo el campo de juego. Esto ocurría cuando el árbitro sonaba su silbato: a partir de ese momento, la pelota era zarandeada, eludía a los jugadores y finalmente era atrapada por el buscador, terminando el partido.

Lo explicitado en este apartado respecto a las condiciones de aparición del quidditch en nuestro país, muestra con claridad uno de los rasgos del prosumo: la adaptación del mensaje “original” a las necesidades, gustos y contextos de los consumidores. En este caso, la edad, las condiciones sociales y materiales en que se desenvolvería el quidditch del CHP. El marcado énfasis en la violencia por parte de los hoy practicantes del quidditch argentino (Ibarrola, 2021) nos habla de una larga trayectoria, procesos de definición y, sobre todo, una fuerte influencia de la dimensión global de la práctica (Ibarrola, 2018). Un hito fundamental en la historia del quidditch nacional fue la aparición de la FAQ en 2010, hoy AQA. Además de representar la aparición de un organismo propio de la actividad, diferente del CHP, dio lugar a un acercamiento a las formas de juego internacionales (dejando de lado la primigenia versión local), dictadas por la International Quidditch Association (IQA), máxima autoridad del deporte.

Hoy el quidditch de nuestro país no conoce de anfiteatros ni de flota-flota. Las escobas son tubos de Pvc, de tamaño estandarizado. No existen cañas de pescar ni tanzas: la snitch es una pelota de tenis que cuelga sobre la cintura de un jugador neutral. Tampoco existen los bates: los golpeadores lanzan libremente las pelotas con sus manos. No existen limitantes al desplazamiento de ningún jugador. Las lesiones, se cuentan de a montones (Ibarrola, 2019). Pero uno de los aspectos que se conserva es el juego mixto, sobre el cual profundizaremos en el siguiente apartado.

## **2.4 “Deporte inclusivo”**

La antropóloga Aller (2020) basa gran parte de su tesis sobre los fans de Harry Potter, en su trabajo de campo en el CHP. Para ella, el carácter masivo del producto Potter, hace que se generen y perciban vínculos entre consumidores que ni se conocen: una sensación de ser parte de un todo más amplio. Es esto lo que genera el deseo de asociarse, lo que la autora denomina un “hacer-con-otros”. Espacios como el CHP se estructuran en torno a la



vivencia de ser fan. Siguiendo a Aller, eso que “tienen en común” logra trascender el mero gusto por la saga, y pasa a dar lugar a valores compartidos, una ética. El mundo de Harry Potter funcionaría como matriz modeladora de acciones, pensamientos y sentires. La mencionada ética tiene origen en la saga, extraída directamente de la trama, pero a la vez cuenta con algunas reinterpretaciones.

La ética del fandom gira en torno a la idea de la igualdad, el respeto, la inclusión y el rechazo a la violencia. Todos son aceptados, tanto en Hogwarts (en las novelas) como en la comunidad de fans; la discriminación de todo tipo es – en teoría – rotundamente rechazada (Aller, 2020, p.66).

Los elementos propios de ciertas de reinterpretaciones implican mayormente una extensión de esta “aceptación”, al campo del género y la sexualidad, tema explícitamente no abordado en la obra original. Se trata de una ética construida por los fans. Como señalan Mutuvierra y Chaves (2009), los clubes de fans se presentan como instancias donde entran en juego apropiaciones y negociaciones con el objeto de “culto”, permitiendo pensar los valores adscriptos a las propias sagas, prevaleciendo aquellos considerados positivos. Esta asociación entre un cierto feminismo y los fans de Harry Potter, ya había sido explorada por Cuestas (2018), en el marco de la votación por el derecho al aborto en Argentina. Según la autora, la práctica de los fans de Harry Potter se había visto notablemente transformada en los últimos tiempos, a la luz del crecimiento del movimiento de mujeres en Argentina. Nuevamente, una visión y adaptación del mensaje de acuerdo a los gustos y contextos. Sin embargo, es evidente que esta interpretación, su posterior extensión y ética, no es la única posible sobre esta popular obra. Por ejemplo, desde el mundo académico, Esdur (s.f) rechaza que haya una perspectiva igualitaria en la obra, señalando que el desenvolvimiento de sus aspectos feministas, antirracistas o anticlasistas, son bloqueados. Prásida (2013) también sostiene esto, caracterizando un enmascaramiento de un mundo racista, bajo la premisa de un universo donde la jerarquía racial no existe.

Como sea, la interpretación “más inclusiva” de la obra parece haber prevalecido entre algunos sectores de fans. Y esta lectura (o relectura) es la que nos encontramos desde sus orígenes, en el propio quidditch. No su original versión argentina, sino la estadounidense, que surgió en 2005, y sobre la base de la cual se estructuró la IQA, que fue gradualmente exportando “su modelo” al resto del planeta.

En su reglamento oficial (International Quidditch Association, 2020) el quidditch es presentado como una actividad que mezcla elementos del rugby, fútbol americano y dodgeball. Si bien, al igual que en la primigenia versión argentina, se introdujeron algunas modificaciones respecto a la saga original, un elemento común entre la versión actual y los

libros, es su carácter mixto, que aquí se vuelve obligatorio. Además, se agrega la autopercepción de los jugadores, elemento ausente en la obra literaria. De este modo, los equipos están integrados por un máximo de cuatro personas que se identifiquen con un mismo género (masculino, femenino o no binario), pudiendo este coincidir o no con su sexo biológico. Esto es conocido como la “Regla de cuatro”. Según Horcajo (2006), el deporte desarrolla y multiplica valores habitualmente relacionados con lo masculino (competencia o sacrificio), por lo que contribuye a la consolidación de diversos estereotipos en torno a las mujeres (pasividad y sensibilidad). Hargreaves (1993) sostiene que el deporte actúa como un espacio en el que reproducen las desigualdades de género. En este sentido, de acuerdo a lo planteado por Segrave (2015), el quidditch se presentaría como un espacio para nuevos significados, identidades, interacciones y relaciones en torno a “sexo” y “género”, rechazando en la práctica el binarismo. La propia IQA, afirma en uno de sus últimos reglamentos que se propone la “educación en temas de género en el deporte y las comunidades, promoviendo igualdad y diversidad, fomentando el amor por la lectura” (IQA Rulebook 2016, p.6).

A pesar de esto, como fue señalado en un trabajo reciente (Ibarrola, 2021), el papel “masculinizante” del deporte ejerce influencia sobre el quidditch. Siguiendo a Popple (2015), este rol logró, por momentos, que la proclamación del carácter mixto del quidditch fuese meramente retórica, debido a la predominancia de los varones en los equipos. Por eso, “En 2011 la IQA estableció la regla que estructura los equipos de forma mixta. Primeramente se regló una relación de 5-2, pasando a una de 4-3, es decir un máximo de cuatro jugadores que se identifiquen con el mismo género” (Ibarrola, 2021, p.5). Sin embargo, esto no parece ser suficiente, por lo que la IQA ha creado recientemente un “comité por la equidad de género”, destinado a garantizar el cumplimiento de esta reglamentación.

Tampoco la experiencia argentina está libre de tensiones y discusiones. Centrémonos en el juego mixto. Existe un grupo significativo de jugadores que, por lo menos, expresa dudas respecto a la viabilidad de esta modalidad de juego. Por ejemplo, siendo la rudeza y la violencia los atributos más señalados a la hora de caracterizar su actividad (Ibarrola, 2021), muchos jugadores varones manifiestan moderarse a la hora de enfrentar físicamente a sus pares femeninas (Ibarrola, 2018), tendiendo a bajar el “nivel de juego”. El argumento es la diferencia de tamaños y potenciales (promedio) entre los cuerpos masculinos y femeninos. La premisa central aquí es que el cuerpo de los varones está “mejor preparado que el de la mujer en todo lo referente al desarrollo de las capacidades físicas” (Horcajo, 2006, p.115). Asimismo, una rápida observación de la conformación de los equipos en los días de torneo muestra una tendencia a encasillar los géneros en posiciones, ocupando las mujeres aquellos roles que las exponen menos al roce (Ibarrola, 2021). Si bien los practicantes

afirman entrenar jugadores “polifuncionales”, reconocen la existencia de este fenómeno. Otro punto tratado en el anteriormente referido trabajo, es el fuerte impacto de las consignas de “Ni Una Menos” y las movilizaciones por la legalización del aborto en Argentina. Esto ha llevado a la aparición de “pañuelos verdes”<sup>5</sup> y posteos alusivos en las cuentas oficiales de los equipos en las redes sociales (Black Birds Quidditch Argentina, 2020). Sin embargo, no es así en todos los casos. Recuerdo especialmente una conversación con un jugador, apartados en un rincón del predio donde se desarrollaba el torneo, en la que este me confesaba en voz baja que era “pañuelo celeste”. De acuerdo con lo explicitado en otro artículo (Ibarrola, 2020), existen jugadores con posiciones opuestas, pero que reconocen la hegemonía de los “pañuelos verdes” en el quidditch.

Las tensiones también se manifiestan en las propias disposiciones de la asociación. Por ejemplo, durante 2020 se incluyó un anexo para el Reglamento Deportivo, titulado “Protocolo de procedimiento para jugadores de género No Binario”. Tomando como antecedentes denuncias ocurridas en torneos continentales en torno al “abuso”<sup>6</sup> de la “Regla de cuatro”, se estableció un formulario de reclamo disponible para aquellos equipos que se sintiesen en “desventaja”. Se ofrecía la posibilidad de realizar una exposición ante el Departamento Deportivo y el Tribunal de Disciplina bajo el rótulo de “falta de Juego Limpio”, pudiendo determinarse sanciones de diversa índole (Asociación de Quidditch Argentina, 2020). Desde luego, esto abría la posibilidad al cuestionamiento de identidad de género, lo que generó diversos debates. Uno de ellos, mediante la plataforma Zoom, puso en evidencia, no solo la existencia de tensiones, sino la convicción de algunos actores de la existencia de un “nuevo paradigma” o “teoría” sobre inclusión, propio del quidditch y otros ámbitos vinculados al feminismo, el cual sería contrario a la “sociedad hegemónica”. El peligro que señalaban muchos jugadores era la llegada de jugadores externos a esta “lógica”, cargados de preconceptos, que podrían mezclar al quidditch con “la hegemonía social que queremos evitar”. En este sentido, una de las demandas más reiteradas era la creación de espacios de contención en los equipos, con el fin de evitar las bromas hirientes y la discriminación que sufren varios deportistas.

Es en los entrenamientos, encuentros o charlas informales en donde se pueden vislumbrar estas situaciones. Por ejemplo, recuerdo que se me preguntó irónicamente si iba a registrar en mi libreta de campo que “somos todos fachos o de derecha”, tras un entrenamiento en que se criticó abiertamente a las disidencias sexuales, minorías étnicas, se “puntuó” a las mujeres, se señaló a otro jugador como “cornudo” y “gobernado”, y se

---

<sup>5</sup> Prenda distintiva de los partidarios de la legalización del aborto, que contrastaba con el celeste de sus opositores.

<sup>6</sup> En concreto, refiere a jugadores de cuerpo masculino que se habrían “hecho pasar” por mujeres o no binarios, para tener una ventaja deportiva.

escucharon frases como “pasámela, me está marcando una piba” o “me llevaba bien con él, hasta que me dijo que era bisexual, me dijo que le gustaban las minas pero si había un pibe lindo le entraba”. “No te comas el verso de que acá son todos inclusivos como dicen ellos” me recomendó un jugador antes de retirarnos.

En este apartado vimos una interpretación contextualizada, y vinculada a los gustos de los consumidores, de la obra original, que predomina en la configuración del quidditch actual. Se podría sintetizar esto en el pedido realizado por parte de algunas jugadoras en un podcast, en torno a que el quidditch sea renombrado como “feminista”, ya que “Está a favor de la equidad de género y eso es feminista, tiene el potencial de romper esquemas” (Petroff, 2021). Pero, a su vez, se han expresado otras voces que, con su disidencia, también construyen esta práctica en Argentina y cuestionan muchas de las premisas antes señaladas, la forma que adopta este fenómeno del prosumerismo.

### **3. Conclusiones: para seguir pensando**

Si el deporte de masas en tanto mercancía supone “...un público en carácter de espectador (pasivo-receptivo) y de consumidor (no productor-no creador)” (Carballo y Hernández, 2003, p. 11), el deporte en el contexto de los prosumidores puede presentar características opuestas. Esto es lo que señalan Andrews y Ritzer (2017), al hablar de procesos de co-creación entre empresarios y los consumidores, quienes modelan y producen significados que circulan en el universo deportivo. Aquí parece radicar la pertinencia de la noción de prosumo para pensar el quidditch nacional. Como vimos, a partir de necesidades locales particulares, vinculadas al rango etario e infraestructura en sus comienzos, y luego sobre la base de una relectura “inclusiva” de acuerdo a los intereses y gustos de los actores. La aparición de conflictos y tensiones en torno a voces y prácticas disidentes, invita a abordar futuras preguntas en clave de prosumo: ¿Se trata de conflictos de interpretación en torno al quidditch, en su relación con Harry Potter? ¿Son individuos nuevos, ajenos a la “lógica” interna del quidditch, como expresaban algunos jugadores?

Sin embargo, nuevas interrogantes surgen cuando se coloca la mirada en otras dimensiones del fenómeno: lo económico y jurídico. Por ejemplo, Sotelo Guadalupe (2016) señala que algunas iniciativas del prosumerismo son bien vistas por los creadores de los productos, mientras que otras no. En el caso de Harry Potter, podemos mencionar las “Potterwars”: un conflicto de la primera década del 2000, entre los dueños de los derechos de “Harry Potter” (Rowling y Warner Bros) y los fanáticos que hacían sitios web. Situaciones como esta se repitieron a lo largo de tiempo, ya sea a través de otras páginas, historias

ficticias o guías temáticas elaboradas por los fans (Tarantino, 2018). En otras ocasiones, Rowling ha premiado por su dedicación a algunos sitios o fans individualizados. De este modo, la relación entre la autora y los sitios o creaciones fans, ofrece ejemplos positivos y negativos, incluyendo varias visitas a la corte. La cuestión central en la mayoría de estos litigios, independientemente del resultado, era que los fans no podían lucrar con sus creaciones, estas no debían tener fines comerciales.

Sería fantasioso pensar que el quidditch pudiese escapar a esta realidad. En tanto fenómeno vinculado a una franquicia, es también una marca registrada. Una visita al sitio oficial de la IQA, permite observar una declaración que indica que sus actividades no están asociadas a Rowling y que el “Quidditch” le pertenece a sus “dueños” comerciales. Estas declaraciones tampoco han evitado que este deporte también tenga enfrentamientos con Rowling y Warner. Por ejemplo, en 2018 la empresa canceló un evento en Filadelfia (De Groot, 2018) alegando el uso de personajes y temas de su propiedad para fines comerciales. Esto ha llevado a los jugadores de todo el mundo a discutir un cambio de nombre para evitar estas dificultades (Kohoutová, 2020), e incluso se ha pensado en eliminar las “escobas” para transformar totalmente el deporte (Ibarrola, 2020).

Una mirada puesta en lo comercial y lo jurídico no solo invita a matizar aquellas miradas “triumfalistas” acerca de la relación entre el prosumo, la Web 2.0<sup>7</sup> y la “democratización de la información” (Islas Carmona, 2008), sino a pensar otras preguntas ¿Cómo repercuten estas tensiones y discusiones en el quidditch nacional? ¿Son el espíritu de las “Potterwars”, las regulaciones, monopolios y regímenes de propiedad un obstáculo para el crecimiento de la actividad? ¿Qué se puede decir de un potencial desarrollo de la faceta comercial del quidditch, tan necesario para la expansión del mismo? Interrogantes necesarios para seguir pensando y tensionando la pertinencia de la “prosumo” para pensar fenómeno del quidditch argentino.

### **Bibliografía utilizada**

Aller, R. (2020). *¿Entre fans y devotos? Prácticas, creencias y simbologías de culto en el fandom de Harry Potter* (tesis de grado). Universidad de Buenos Aires, Buenos Aires, Argentina.

Andrews, D. y Ritzer, G. (2017). Sport and prosumption. *Journal of Consumer Culture*, 18(2), 356-373.

---

<sup>7</sup>Generación en la historia de la Web, basada en las comunidades de usuarios y en una gama especial de servicios, como las redes sociales, los blogs o wikis que fomentan la colaboración y el intercambio ágil.

- Asociación de Quidditch Argentina. (2020). *Reglamento Deportivo 2020*. Buenos Aires, Argentina (no publicado).
- Black Birds Quidditch Argentina [@BlackBirdsQuidditchArgentina]. (2020, 10 de diciembre). *Como equipo acompañamos a la marea verde y a toda la lucha feminista, especialmente hoy. Será ley* [Post]. Facebook. <https://www.facebook.com/BlackBirdsQuidditch/photos/a.1926158744284902/2731845977049504/>
- Carballo, C. y Hernández, N. (2003). Acerca del concepto de deporte. Alcances de su(s) significado(s). *Educación Física y Ciencia*, 6(4), 1-17.
- Cuestas, P. (2018). "Potterheads y feministas". Experiencias de politización y militancia de lectoras de Harry Potter al calor del debate por la IVE. *El toldo de Astier*, 17, 44-53.
- De Groot, K. (16 de junio de 2018). *Warner Bros. Crack down puts Dark Mark over Potter festivals*. Nationalpost. Recuperado el 5 de julio de 2021 de <https://nationalpost.com/pmnl/news-pmnl/warner-bros-crackdown-puts-dark-mark-over-potter-festivals>
- Esdur, M. (s.f). *Intersectional Analysis and Criticism of Class, Race, Gender Issues In Harry Potter Series Is It Really After Equality?* Academia.edu. Recuperado el 5 de Julio de 2021 de [https://www.academia.edu/10281315/Intersectional\\_Analysis\\_and\\_Criticism\\_of\\_Class\\_Race\\_Gender\\_Issues\\_In\\_Harry\\_Potter\\_Series\\_Is\\_It\\_Really\\_After\\_Equality](https://www.academia.edu/10281315/Intersectional_Analysis_and_Criticism_of_Class_Race_Gender_Issues_In_Harry_Potter_Series_Is_It_Really_After_Equality)
- Grillo, M., Papalini, V. y BenitezLarghi, S.(2016). El estudio sobre consumos culturales. En M. Grillo,S.BenitezLarghi y V. Papalini (Coords.), *Estudios sobre consumos culturales en la Argentina contemporánea* (pp. 23-58). Buenos Aires, Argentina: CLACSO; CODESOC; PISAC.
- Hargreaves, J. (1993). Promesa y problemas en el ocio y los deportes femeninos. En J. Brohm, P. Bourdieu y otros (Comps.), *Materiales de Sociología del Deporte* (pp 83-109). Madrid, España: La Piqueta.
- Horcajo, M. (2006). Contribución del feminismo de la diferencia sexual a los análisis de género en el deporte. *Revista Internacional de Sociología (RIS)*, 44, 111-131.
- Ibarrola, D. (2018). *El desarrollo del quidditch en Argentina, una primera aproximación*. En X Jornadas de Sociología de la UNLP. Ensenada, Argentina.

- Ibarrola, D. (2019). *Una discusión acerca de la conceptualización del quidditch: el caso argentino*. XIII Jornadas de Sociología de la UBA. Buenos Aires, Argentina.
- Ibarrola, D. (2020). Apuntes para pensar una relación entre quidditch y género. *Kula*, 22, 27-37.
- Ibarrola, D. (2021). *Género y deporte: el caso del quidditch*. V Jornadas de Investigadorxs en Formación Instituto de Desarrollo Económico y Social (IDES). Buenos Aires, Argentina.
- International Quidditch Association. (2016). *Rulebook 2016-2018*. <http://iqasport.com/images/documents/rulebooks/IQARulebook2016-2018.pdf>
- International Quidditch Association. (2020). *Rulebook 2020-2021*. <https://iqasport.org/wp-content/uploads/2020/10/Rulebook-20.pdf>
- Islas Carmona, O. (2008). El prosumidor. El actor comunicativo de la Sociedad de la Ubicuidad. *Palabra Clave*, 11 (1), 29-39.
- Jenkins, H. (2004). The cultural logic of media convergence. *International Journal of Cultural Studies*, 7 (1), 33-43
- Jenkins, H. (2006). *Convergence Culture. La cultura de la convergencia de los medios de comunicación*. Barcelona, España: Paidós
- Jenkins, H. (2010). *Piratas de textos. Fans, cultura participativa y televisión*. Barcelona, España: Paidós.
- Jenkins, H. (31 de julio de 2011). *Transmedia 202: Further Reflections*. Henry Jenkins. Recuperado el 5 de julio de 2021 de [http://henryjenkins.org/blog/2011/08/defining\\_transmedia\\_further\\_re.html](http://henryjenkins.org/blog/2011/08/defining_transmedia_further_re.html)
- Kohoutová, V. (29 de diciembre de 2020). *USQ Explores Changing the Name of Muggle Quidditch*. Mugglenet. Recuperado el 5 de julio de 2021 de <https://www.mugglenet.com/2020/12/usq-explores-changing-the-name-of-muggle-quidditch/>
- Mutuviera, M. y Chaves, M. (2009). *Ser parte de la magia Club de fans y seguidores de Harry Potter*. VIII Jornadas de Sociología de la UBA. Buenos Aires, Argentina. <https://perio.unlp.edu.ar/ojs/index.php/question/article/view/880>

- Petroff, B. (Conductora). (11 de marzo de 2021). *Black Birds Quiddcast* [Audio Podcast]. Recuperado de <https://open.spotify.com/episode/65gKgEygBGVSbp8L6UuHK8>
- Pople, J. (2015). Embracing the magic: Muggle quidditch and the transformation of gender equality from fantasy to reality. En L. Brenner (Ed.), *Playing Harry Potter. Essays and Interviews on Fandom and Performance* (pp. 188-205). Carolina del Norte, Estados Unidos: McFarland & Company, Inc., Publishers
- Prasida, P. (2013). Racism in Harry Potter series. *International Journal of English and Literature*, 3 (5), 27-30.
- Rivera Gomez, E. (2012). *Fans: Condiciones sociales e imágenes culturales en la conformación de la identidad* (tesis de grado). Universidad Nacional Autónoma de México, México D.F, México.
- Rodríguez Ferrándiz, R. (2011). De industrias culturales a industrias del ocio y creativas: los límites del «campo» cultural. *Comunicar. Revista científica iberoamericana de comunicación y educación*, 18 (36), 149-156.
- Rowling, J. (2001). *Quidditch a través de los tiempos*. Barcelona, España: Ediciones Salamandra.
- Segrave, J. (2015). Challenging the gender binary: the fictive and real world of quidditch. *Sport in Society*, 19, 1-17.
- Sotelo Guadalupe, A. (2016). *Transmedia, la magia de la industria: el fenómeno de Harry Potter y su constitución como narrativa transmediática que genera prosumerismo, comunidad y fidelización; tipificando así la tendencia audiovisual del siglo XXI* (tesis de grado). Pontificia Universidad Católica del Perú, Lima, Perú.
- Tarantino, P. (2018). *Historia secreta del mundo mágico*. Buenos Aires, Argentina: Numeral.
- Toffler, A. (1980). *La tercera ola*. Barcelona, España: Plaza & Janes. S.A. Editores.
- Torti Frugone, Y. y Schandor, A. (2013). *El reino más grande del mundo: la existencia del fandom como fenómeno cultural*. VII Jornadas de Jóvenes Investigadores. Instituto de Investigaciones Gino Germani. Buenos Aires, Argentina.



