

Los límites de la inclusión: el quidditch en Argentina

SP.34: Estudios socio-antropológicos de los deportes

Ponentes

Nombre	Pertenencia Institucional
David Sebastián Ibarrola	Instituto de Investigaciones Gino Germani

Introducción[1]

El *quidditch* es un deporte surgido en Estados Unidos en 2005, el cual se juega en Argentina desde 2006. Se trata de una práctica de contacto que combina elementos de actividades diversas como el fútbol americano, quemados y la lucha. Pero, además, se distingue por estar inspirada en el deporte del mismo nombre que aparece en la saga literaria y cinematográfica de Harry Potter, el cual se desarrollaba sobre escobas voladoras y con pelotas hechizadas. Naturalmente, al ser estos factores sobrenaturales inexistentes en “nuestro mundo”, la versión de *quidditch* que abordaré aquí intentó ser lo más parecida posible a aquellos libros y películas, tomando en cuenta esta limitación.

En ella se enfrentan dos equipos, cada uno integrado por siete miembros. Tres cazadores y un guardián intentan evitar y meter goles con la pelota *quaffle*, lo que se logra cuando esta pasa por alguno de los tres aros que representan la portería rival, otorgando 10 puntos. Dos *golpeadores* arrojan tres pelotas (cada equipo puede tener un máximo de dos en posesión) de quemado (*bludgers*) a los rivales, con el fin de sacarlos del juego. Esto sucede cuando los contrincantes son impactados por ella, lo cual los retira transitoriamente de la acción. Un séptimo integrante (el *buscador*) se encarga de atrapar una pequeña pelota que va atada a la cintura de un *snitch runner*, quien corre libremente evitando a los jugadores. Una vez atrapada, se obtienen 30 puntos, pudiendo el partido seguir o no, si el equipo que se hizo con la pelota así lo desea. 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.

Ahora bien, una característica destacable de este deporte es el modo en que están compuestos los equipos. De los siete jugadores en cancha, hasta cuatro pueden estar inscriptos bajo un mismo género, pudiendo este ser masculino, femenino o no binario. Es decir, se contempla la autopercepción identitaria de los participantes. Este aspecto, que los actores derivan del mensaje de la obra literaria, la cual sería “empoderante” y promotora del igualitarismo en el género[2], ha sido abordado de forma laudatoria por los académicos. Inspirados por el trabajo pionero de Cohen *et al.* (2014), autores como Segrave (2015;2021) han caracterizado al *quidditch* como un deporte *inclusivo*, debido a aquel rasgo de su reglamento. Esto se debe, esencialmente, al ordenamiento del juego que este propone, siendo el deporte en general considerado como un espacio que reproduce las desigualdades de género. Es interesante mencionar que muchos practicantes adhieren a esta caracterización. Por ejemplo, un

equipo argentino llamado *Black Birds*, con motivo del 8 de marzo, realizó un podcast donde los oradores afirmaron que el quidditch era un *deporte feminista*, que tenía potencial para romper esquemas y llamaron a “militar” todas las luchas de todas las mujeres (Petroff, 2021). Este es el potencial “ideológico” contestatario que Cohen observaba en la práctica, y que lo llevaba a rotularla como *deporte alternativo*.

Pero el mismo Cohen sostendría que el *quidditch* también es *inclusivo* porque atraería a una fracción de la población que estaría siendo expulsada de los deportes “tradicionales”, logrando presentar un balance entre diversión, salud e interacción social. Esto lograría que personas de diversos gustos, aptitudes físicas y origen social se integren y construyan un ámbito amigable y de crecimiento personal. La llave aquí sería la apertura del mundo deportivo para los *fans*, grupos que, afirma, no habrían encontrado un lugar en la oferta preexistente. Este sería otro atributo “transformador” de la práctica.

En este aspecto, tomando el caso argentino, me propongo analizar cómo, en el contexto de un proceso de *institucionalización*, el propio *quidditch* encuentra el modo de excluir a estos *fans* de la práctica. Es decir, de crear formas de acceso desigual o restringido en un deporte que, a priori, se distingue por su apertura.

Para cumplir con este objetivo recuperaré algunos resultados de mi etnografía entre los practicantes argentinos, realizado entre 2018 y 2022. Enfocada mayormente entre los equipos actuales de Buenos Aires, epicentro histórico de la actividad a nivel nacional, mi actividad de observación participante me llevó a torneos, amistosos, entrenamientos y actividades de divulgación de todo tipo. Las entrevistas[3] también fueron importantes, siendo realizadas a practicantes seleccionados de acuerdo a criterios de antigüedad en la actividad, género y relación con el mundo de los fans de la saga.

Desarrollo

La institucionalización: un ente regulador

De acuerdo con De Marziani, la *institucionalización* en el deporte “cambia lógicas, establece sentidos, controla prácticas, implementa dispositivos para alcanzar objetivos propuestos; y, lo que es más relevante aún, determina

quiénes pueden acceder a la práctica” (De Marziani, 2014, p. 95). Entiendo este fenómeno recuperando lo planteado por Coakley: como un “conjunto de comportamientos estandarizados y mantenidos a lo largo del tiempo y de una situación a otra” (2001, p. 10). Esto se manifiesta en una serie de aspectos. Una estandarización reglamentaria, donde este cuerpo de normas deja de ser espontáneo y circunstancial. Para reforzar esta transformación, emergen entidades oficiales que regulan la actividad deportiva, lo que lleva un incremento de la importancia de los aspectos técnicos y organizacionales e implica el desarrollo de entrenamientos, tácticas y estrategias pensadas para la consecución del triunfo deportivo. De aquí se desprende una formalización de los aprendizajes y de la transmisión de saberes sobre el propio deporte; el personal a cargo de los equipos se especializa, con la aparición de sujetos encargados de la formación y cuidado de distintas facetas de los deportistas. Finalmente, el equipamiento involucrado en la práctica se sofisticaba y se vuelve funcional a una mejor *performance*.

En el *quidditch* argentino, este proceso comienza en 2010, con la *Federación Argentina de Quidditch* (FAQ), su primer organismo regulador. Esta entidad se propuso dos cuestiones fundamentales para este trabajo. Por un lado, proclamó una apertura de la práctica. Es que, hasta ese entonces, la misma estaba circunscripta a los espacios de *fans* de la Ciudad de Buenos Aires (Ibarrola, 2021a). Eliminar esta restricción y abrir las puertas a aquella población no *fan*; separarse de Harry Potter, fue una de las primeras “proclamas” de la nueva organización. Objetivo que, con el paso del tiempo, todavía no se ha visto concretado, puesto que la composición de los equipos sigue dominada por el elemento “potterico”. Por otro lado, la organización dio pie a un proceso de estandarización reglamentaria, una adaptación a la normativa global pautada por la *International Quidditch Association*, máxima autoridad de la actividad analizada. Esto es importante, porque implicó una transformación en una práctica que todavía se jugaba de acuerdo a un cuerpo de reglas especial, independiente y original, apto para los espacios de fans de Buenos Aires (Ídem).

Ahora bien, al tomar en consideración la agencia de los practicantes, este desarrollo muestra no ser lineal. Las tradiciones y lógicas provenientes del mundo de los *fans*[4] (Ibarrola, 2021b) encuentran la forma de persistir junto a la propuesta de estandarización reglamentaria. En los sucesivos apartados enfatizaré en este proceso.

La mirada social sobre los fans y el quidditch

Como bien indican muchos autores clave de los llamados *fan studies*, se ha creado históricamente un estereotipo en torno a estos grupos de seguidores de un objeto/producto cultural (Jenkins, 1992 y Jensen, 1992), cuyo estigma persiste en algunos sectores (Álvarez Gandolfi, 2015, 2018, 2021), pese a una apreciación reciente distinta por parte de la industria (Aller, 2020).

Estas ideas, de gran circulación, remarcan sustancialmente el carácter de consumidores acríticos, la estupidez, la obsesión, las dificultades de socialización, la inmadurez y la poca aptitud física de los *fans*, quienes compensarían su “fracaso social” con el refugio en la fantasía del objeto. Retomando lo planteado por Jensen (1992), las ideas del individuo solitario obsesionado y la multitud histérica se sintetizan en esta imagen del *fan* como un síntoma patológico, una supuesta disfunción social caracterizada por la irracionalidad. Un “otro” desviado y peligroso; la cristalización de dos temores propios de la modernidad: el aislamiento y la disolución de la identidad en la masa.

De esta construcción se desprende algo de gran importancia para lo tratado aquí: ninguno de los elementos integrantes de esta caracterización responde a las ideas tradicionalmente asociadas a los deportistas, como podrían ser una buena condición física, el “liderazgo” o la capacidad resolución de situaciones problemáticas y límites.

En el caso de los *fans* de Harry Potter, Aller (2020) da cuenta del modo en que los medios oscilaron entre una valoración positiva inicial de los mismos, en tanto estos encarnaron a los presuntamente escasos “niños lectores” (Corea y Lewkowicz, 2004), y una de “adultos fanáticos” cercanos a un infantilismo por el que cometían “locuras”, como pasar la noche frente a una librería para conseguir un libro nuevo. Un exceso, una *pottermanía* que debía encontrar la forma de combinarse con las responsabilidades propias de la adultez, lo que colocaba a la actividad dentro de la “pérdida de tiempo”.

Estas ideas, como mostré en otro trabajo (Ibarrola, 2023), pueden observarse en el abordaje que el Estado y los medios de comunicación hacen del propio *quidditch*. Allí, pese a las proclamas de la FAQ, la asociación del deporte con la saga es inevitable. El *soundtrack* de la película es infaltable en cada entrevista a la que asisten los practicantes argentinos. Las preguntas por la trama de la saga, la pregunta por el vuelo de los tubos de PVC, dan

cuenta de un intento por parte de los entrevistadores de circunscribir la práctica al reino de la fantasía. Junto con la curiosidad por la vida social de los practicantes, presuponiendo su fracaso e inmadurez, conforman una reproducción de aquellos estereotipos registrados por los *fans studies*. En el caso del Estado, a grandes rasgos, también se los incluye dentro de un universo de prácticas no deportivas, si vinculadas a otros productos de la *industria cultural*. En aquellas convocatorias estatales que apuntan a un público infantil y familiar.

Una respuesta de los practicantes

Pero lejos están los practicantes argentinos de responder pasivamente a este encasillamiento. Es aquí donde entra a jugar uno de los rasgos más importantes de la *institucionalización* (Coakley, 2001): la estandarización reglamentaria.

Como indiqué en un artículo que analiza los orígenes del *quidditch* en Argentina (Ibarrola, 2021a), la primera versión local se caracterizó por rechazar enfáticamente el contacto físico, creando un reglamento que moderaba al extremo las posibilidades de que este se produzca. Uno de los motivos de esto era que esta edición primigenia de la práctica se desarrollaba en un ámbito (un club de *fans*) que recreaba la vida en el colegio *Hogwarts* (aquel al que asistían los protagonistas de la saga), por lo que debían poder compartir la actividad personas de entre 11 y 17 años. Mis “chicos”, como se refería a ellos la ideóloga de esta primera versión. La *violencia*, entendida aquí como el contacto físico, era significada de forma negativa; algo, en palabras de la creadora de esta actividad, propio de un barra brava o de un *muggle*, denominación que se le da en la saga a las personas no mágicas. Ajena a la lógica de este espacio *fan*.

El cuidado extremo de este *quidditch*, que ni osaba pensar en tubos de PvC para las escobas, sino que elegía hacerlas del material de los “flota-flota”, fue uno de los elementos rechazados cuando emergió la FAQ. Esta versión debía quedar en el pasado ante las pretensiones de estandarización del ente regulador, las cuales se anclaban en su aspiración de jugar el mundial de la disciplina. Naturalmente, para poder hacerlo, era necesario jugar del mismo modo que sus pares del resto del planeta.

Ahora bien, aquel formato, promovido por la IQA, había servido de inspiración negativa para los creadores de la versión argentina, debido a su *violencia* y contacto físico (Ibarrola, 2021a). Una vez instaurada la FAQ, esta valoración se invertiría, transformándose estas en un modelo “aspiracional”. Comenzó así una larga disputa al interior de la comunidad, en torno al papel de aquellos dos factores. Por un lado, se ubicaban quienes asociaban a movimientos como el *tackle* con una *seriedad* y deseaban incorporarlos al repertorio del juego argentino, para así no estar en desventaja frente a los rivales. Pero existían otras realidades.

No solo casi nadie sabía cómo ejecutar esta técnica, sino que este despliegue de fuerza generaba “temor” e “inseguridad”, entendido por muchos como algo que podía desalentar el acercamiento a un deporte nuevo: “Decían que si vos vas a jugar un deporte nuevo y te hacen un *tackle* y te dejan en el suelo, te lastimás y no querés volver”[5]. Además, “Había mucha gente chica, con mucha desproporción de tamaño y no se lograba una competitividad”[6]. Asimismo, el deporte se caracterizaba por un fuerte nivel de conflictividad interpersonal que hacía temer a las primeras autoridades de la FAQ que las peleas en redes sociales puedan trasladarse físicamente a la cancha.

La discusión sobre esta jugada en particular dio lugar a una crisis organizativa, la cual decantó en 2014 en la fundación de una competencia paralela: la *Liga Argentina de Quidditch* (LAQ), donde esta clase de movimientos estaba prohibida. “La idea era que la federación empezara a implementar el *tackle*, los agarres y demás. Y de la LAQ que no hubiese ninguna de las dos cosas, que fuese menos violento”[7]. Desde la óptica de este practicante, el *quidditch* de este nuevo emprendimiento aparece descrito como una edición “para niños”. Fundamentalmente, eran jugadores que deseaban jugar con menos contacto, de forma menos “ruda” y “agresiva”, rechazando así la tendencia de otros equipos a jugar de acuerdo a la normativa internacional. Era considerado un “espacio más de recreo, más tranquilo”[8] en donde “la esencia de lo deportivo era más como una cuestión secundaria. Lo más importante era el ser *fan* de Harry Potter y el hecho de jugar quidditch porque es del mundo de Harry Potter”[9].

El paso del tiempo, más precisamente hacia 2018, terminó imponiendo el reglamento internacional, implicando la salida por este y otros motivos de sus críticos. El significado de esta clase de técnicas, de la violencia en general, ahora es el siguiente:

"Antes muchos lo tomábamos como un *hobbie* por el fanatismo con Harry Potter. Después nos dimos cuenta de que en realidad era muy completo. Tiene mucho contacto físico, fuerza, preparación física, y es muy divertido al mismo tiempo. 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".[10]

Una jugadora también se pronunciaba en una entrevista entusiasmada por este aspecto del deporte: "Mis amigas me ven raspada, las rodillas peladas y me preguntan: "¿Qué no jugaban el jueguito de Harry Potter?". Pero el jueguito, ¡Es violento!".[11]

Estas presentaciones de los practicantes del *quidditch* como algo violento...¿obedecen solo a los deseos de estandarizar su práctica y competir en el exterior?

Aquella contraposición que hacía Gervasio entre el *quidditch* de LAQ, más cercano al *fan*, y los objetivos de la *institucionalización* da una pista. En un sentido semejante se pronunciaba otro jugador:

"Cuando vos le decís a la gente de esto [*quidditch*] les parece una pelotudés. Pero para vender el deporte...hay gente que se lo toma mucho más *enserio* cuando le decís que se juega con *tackle* (...) Cuando vos contás que hay un tipo de organización, das un paso adelante...".[12]

Se conforma aquí una contraposición muy clara: *violencia* vs fanatismo, cuya huella puede rastrearse hasta aquella primera versión argentina, que rechazó a la primera, observada en la IQA, como algo inadecuado para las necesidades del club de *fans*. Esta actúa hoy ya casi como carta de presentación de la práctica: "Queremos contarles que se juega *enserio*, que es competitivo, que no solo jugamos por ser fanáticos de Harry Potter"[13], les decía una jugadora a los medios de comunicación del estado porteño durante una salida de campo.

Aquel antagonismo presentado está muy presente entre los jugadores argentinos:

"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".[14]

Algo semejante dice otro jugador: "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"[15]. Ariadna se posiciona en términos similares "Hay *fans* que no te hacen ni en pedo actividad física. Prefieren ser *fans* en su vida interior. No necesitan jugar para demostrar que soy el mejor *fan*"[16]

Esto, ni más ni menos que la apropiación y reproducción del estereotipo *fan* de la carencia de aptitud física y el refugio en la fantasía. El juego de identificación que quieren hacer los practicantes aquí es muy claro: hacemos una práctica *violenta*, no somos como los *fans*, que no son deportistas. Esta es una noción básica de la *identidad* tal como la entiende Hall (1980): la marcación de la diferencia respecto a otro, en este caso. Como bien expresa otro practicante:

"Cuando vos contás que hay algún tipo de organización, que no somos *Gryffindor* contra *Slytherin*[17] 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".[18]

Es por este motivo que los jugadores argentinos se encargan de transmitir permanentemente la necesidad de contar con un buen estado físico, la obligación del ente regulador de contratar un seguro médico y las frecuentes lesiones.

Es así que aquella apertura hacia los no *fans* se sustenta en estas estrategias discursivas, con su correlato en el reglamento. Aunque no del todo desarrollada, esta proclama había implicado tempranas salidas de jugadores, incómodos con el abandono del club de *fans* y sus lógicas/tradiciones. Así lo recuerda uno de los primeros jugadores argentinos "[Antes]Era para ir divertirse en el día, un rato y nada más (...) no era algo tan estructurado (...) después el quidditch se volvió más *serio* y la gente ya quería otra cosa. Tomarlo como un deporte real y ahí fue cuando me bajé"[19].

Aunque el retiro de los últimos antagonistas a este nuevo modo de jugar también obedece a toda clase de roces personales y temas extra-deportivos como el estudio y el trabajo, al implicar el fin de las disputas y la consolidación del reglamento internacional, estos también pueden contarse entre las bajas resultado de una estrategia de exclusión. Y, pese a que el *quidditch* sigue reclutando mayormente entre los *fans* (Ibarrola, 2018), la misma puede ser una advertencia contra los mismos y las lógicas que no serán aceptadas en el deporte: lo infantil y “no rudo”.

Conclusiones

El antagonismo que dio forma al argumento de esta ponencia no es una particularidad local. En *Mudbloods* (Sangari, 2014), un reconocido documental sobre *quidditch* hecho en Estados Unidos, estaba presente la preocupación de parecer un “montón de *nerds*” como un factor contraproducente para ser “tomados en cuenta *seriamente*”. Así, la idea *inclusión*, aunque valuada positivamente por los académicos que han investigado esta práctica, aparece como un problema para los deportistas.

El problema adopta mayor complejidad cuando se considera una ruptura todavía mayor con el cambio de nombre del deporte. Atendiendo a problemas económicos y legales, el *quidditch* fue renombrado hacia 2022 como *quadball*. Si bien es cierto que muchos jugadores argentinos han acusado daño “emocional” por un nombre que se inspira en la saga de la cual son *fan*, también es cierto que los vínculos con Harry Potter persisten, siendo invitados los practicantes a realizar exhibiciones en distintos eventos de seguidores de la franquicia durante y posteriormente al debate de renombramiento.

Evidenciado como un tema todavía abierto, es claro que lo tratado aquí nos pone llama la atención acerca de los medios que pueden darse, aun en práctica conceptuadas como *inclusivas*, para excluir distintos grupos de practicantes.

- [1] Parte de importante de estas discusiones pueden leerse también en Ibarrola, David. 2023. ¿Cómo presentar el quidditch? Fans, Deporte y Violencia. *Sociología del deporte* (1): 13-23.
- [2] Title 9 3/4. Promoting gender equality through quidditch. *Monthly Seer*, Noviembre de 2010, 10.
- [3] Todos los nombres utilizados aquí han sido alterados para conservar el anonimato de los practicantes.
- [4] En aras de simplificar la exposición, entederé a los *fans* como todos aquellos individuos que se reúnen en grupos por preferencias en común y que comparten gustos estéticos entre sí, en este caso vinculados a la *industria cultural*.
- [5] José, Buenos Aires, 16 de octubre de 2018.
- [6] José, Buenos Aires, 16 de octubre de 2018.
- [7] Gervasio, Buenos Aires, 29 de mayo de 2021.
- [8] Gervasio, Buenos Aires, 29 de mayo de 2021.
- [9] Paulo, Buenos Aires, 18 de julio de 2021.
- [10] Harry Potter en la vida real: el Quidditch se juega en Mar del Plata. <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> (08/9/2019)

- [11] Florencia, Buenos Aires, 29 de mayo de 2021.
- [12] Mariano, Buenos Aires, 10 de agosto de 2018.
- [13] Tatiana, Buenos Aires, 21 de noviembre de 2021.
- [14] Radamel, Buenos Aires, 11 de agosto de 2018.
- [15] Oliver, Buenos Aires, 19 de julio de 2018.
- [16] Celeste, Buenos Aires, 28 de agosto de 2018.
- [17] *Gryffindor* y *Slytherin* son dos términos propios de la saga de Harry Potter.
- [18] Mariano, Buenos Aires, 10 de agosto de 2018.
- [19] Jonás, Buenos Aires, 17 de mayo de 2021.

Bibliografía de la ponencia

Referencias bibliográficas

Aller, Roberta. 2020. “¿Entre fans y devotos? Prácticas, creencias y simbologías de culto en el fandom de Harry Potter”. Trabajo de grado. Facultad de Filosofía y Letras. Universidad de Buenos Aires. Argentina.

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: Libertad Borda y Federico Alvarez Gandolfi (comps.), *Fanatismos. Prácticas de consumo de la cultura de masas*. Pp. 133-159. Buenos Aires: Prometeo.

Black Birds Quiddcast. *Especial: 8M (Nº7)* [Podcast].
<https://open.spotify.com/episode/65gKgEygBGVSbp8L6UuHK8> (08/03/2021)

Coakley, Jay. 2001. *Sport in society. Issues and controversies*. Pensilvania :Irwin McGraw-Hill.

Cohen, Adam, Melton, Nicole y Peachey, Jon. 2014. Investigating a Coed Sport's Ability to Encourage Inclusion and Equality. *Journal of Sport Management* 28: 220-235.

Corea, Cristina y Lewkowicz, Ignacio. 2004. *Pedagogía del aburrido. Escuelas destituidas, familias perplejas*. Buenos Aires: Paidós.

De Marziani, Fabián. 2014. “Fútbol infantil: Conflictos, tensiones e intereses de una práctica institucionalizada. El caso de la liga LISFI de la ciudad de La Plata”. Trabajo de maestría. Facultad de Humanidades y Ciencias de

la Educación. Universidad Nacional de La Plata. La Plata.

Hall, Stuart. 1980. “Codificar y Decodificar”. En: Stuart Hall, Dorothy Hobson, Andrew Lowe y Paul Willis (eds.), *Culture, Media and Language. Working Papers in Cultural Studies, 1972-79*. Pp. 129-139. Londres: Hutchinson.

Ibarrola, David. 2018 El desarrollo del quidditch en Argentina, una primera aproximación. Ponencia presentada en las X Jornadas de Sociología de la UNLP. Diciembre de 2018. Universidad Nacional de La Plata.

Ibarrola, David. 2021a. Los comienzos del quidditch en Argentina. Un deporte para “mis chicos”. *Cuadernos del CLAEH*, (114): 317-332.

Ibarrola, David. 2021b. La ética del fandom de Harry Potter y el deporte quidditch: continuidades y rupturas. *Cuadernos FHyCS-UNJu* (60): 43-67.

Ibarrola, David. 2023. ¿Cómo presentar el quidditch? Fans, Deporte y Violencia. *Sociología del deporte* (1): 13-23.

Jenkins, Henry. 1992. *Textual Poachers: Television, Fans and Participatory Culture*. Oxfordshire: Routledge.

Jensen, Joly. 1992. “Fandom as Pathology: The Consequences of Characterization”. En; Lisa Lewis (ed.), *The Adoring Audience: Fan Culture and Popular Media*. Pp. 9-26. Oxfordshire: Routledge.

Sangari, Farzad. 2014. “Mudbloods. A film about quidditch”. Nueva York: BOND/360.

Segrave, Jeffrey. 2015. Challenging the gender binary: the fictive and real world of quidditch. *Sport in Society* (19): 1-17.

Segrave, Jeffrey. 2021. “The Wonderful World of Quidditch: An Innovative Model of Gender Inclusivity”. En: Anne Tjønndal (ed.), *Social Innovation in Sport*. Pp. 209-225. Londres: Palgrave Macmillan.