

## Propuesta de abordaje conceptual para la investigación de nuevas prácticas deportivas

Conceptual approach proposal for the investigation of new sports practices

David Ibarrola<sup>1</sup>, Gisela Sangiao<sup>2</sup>

Universidad de Buenos Aires. <http://orcid.org/0000-0001-5154-4938> [david.ibarrola92@gmail.com](mailto:david.ibarrola92@gmail.com)  
Universidad Nacional de La Plata. <https://orcid.org/0000-0001-7065-9503> [ciengrullas@gmail.com](mailto:ciengrullas@gmail.com)

### Resumen

Se presenta una propuesta para considerar una serie de nuevas prácticas deportivas, cuyo origen está vinculado a ciertas transformaciones económicas, sociales y culturales recientes. Recuperando los aportes de otros investigadores, se efectuó un recorrido histórico en el que se aborda el origen y el devenir del fenómeno deportivo, observando los vínculos entre sus características y su contexto de surgimiento. Pasando por la transición al capitalismo y la década de 1960, llegamos hasta la era de la globalización, marco de emergencia de una serie de prácticas deportivas novedosas, cuya aparición aparece vinculada al prosumo. Se sostiene que éste puede ser un concepto clave para pensar el deporte contemporáneo.

**Palabras clave:** prácticas deportivas, prosumo, capitalismo alternativo.

### Abstract

A proposal is presented to consider a series of new sports practices, whose origin is linked to certain recent economic, social and cultural transformations. Recovering the contributions of other researchers, a historical tour was carried out in which the origin and future of the sporting phenomenon is addressed, observing the links between its characteristics and its context of emergence. Going through the transition to capitalism and the 1960s, we reach the era of globalization, a framework for the emergence of a series of novel sports practices, whose appearance appears linked to prosumption. It is argued that this can be a key concept for thinking about contemporary sport.

**Keywords:** sport practices, prosumption, alternative capitalism.

## Introducción

El deporte puede ser definido, en términos generales, como una práctica social agonística, reglada e institucionalizada. Esta definición, si bien es precisa, resulta limitada, ya que obtura el abordaje del fenómeno deportivo en toda su complejidad. Entendemos pues que, para una comprensión cabal de las prácticas deportivas, debemos observar los vínculos que éstas tejen con los procesos sociales, políticos y económicos de su contexto de emergencia. Tal como señala Altuve (2009), concebimos aquí al deporte como “un fenómeno social gestado, creado y conformado en un momento del desarrollo de la sociedad, transformándose al mismo ritmo que lo hace ésta a través de la historia, formando parte e incidiendo en ese proceso general de transformación” (p.7).

Los deportes no son, entonces, prácticas sociales inmutables. En tanto productos de determinados contextos sociohistóricos, su devenir es consonante con las transformaciones generales de la sociedad y la cultura. Múltiples aspectos del fenómeno deportivo han sufrido cambios a lo largo de la historia: las disposiciones reglamentarias, las modalidades de práctica y participación, los vínculos que tejen con el mercado, la industria, el Estado o los Juegos Olímpicos, las representaciones sociales y los sentidos subjetivos con que son investidos, por mencionar sólo algunos. Hallamos así, a partir de las últimas décadas del siglo XX, una tendencia a la diversificación en la evolución deportiva reciente, lo que se expresa en la emergencia de una heterogénea oferta de prácticas (Puig & Heinemann, 1991).

En este período histórico se sitúan los respectivos objetos de estudio de los autores de este trabajo: el quidditch y el jugger en Argentina. El quidditch surgió hacia 2005 en universidades estadounidenses, siendo jugado por primera vez en Argentina en 2006. En el juego, se enfrentan dos equipos, cuyos jugadores se desplazan sosteniendo un palo de PVC entre sus piernas. Ellos buscan anotar puntos arrojando una pelota dentro de tres aros sujetos a postes, que hacen las veces de portería. Otros jugadores se encargan de evitar esto, arrojándoles pelotas que los anulan por un breve tiempo o atajando los tiros. El jugger surgió durante la década de 1990 en Europa. Los jugadores usan elementos acolchados que simulan ser espadas, lanzas, escudos y manguales para disputar una suerte de pelota al equipo contrario y así anotar puntos.

Se trata de dos prácticas de un reciente origen, cuya aparición encontramos relacionada con productos de la industria cultural, pudiendo ser entendidos en el marco del llamado *prosumo* (Toffler, 1980). El prosumo supone la fusión entre los términos “producción” y “consumo” como resultados de la acción creativa de los agentes consumidores que, abandonando toda pasividad, producen contenidos a partir de productos ya existentes. Entendemos que el prosumo, en tanto fenómeno generador de las prácticas deportivas que nos ocupan, no puede ser sino expresión de una serie de transformaciones económicas, sociales y culturales acontecidas en los últimos años.

El objetivo de este trabajo es avanzar hacia un abordaje conceptual de las nuevas prácticas deportivas, cuyo origen es históricamente reciente y presentan diferencias sustanciales respecto a los deportes comúnmente denominados *convencionales*. Entendemos a estos como aquellos ampliamente reconocidos, difundidos e institucionalizados como el fútbol, el rugby y el básquet.

En tanto entendemos que la relación entre deporte y sociedad es de producción recíproca, una propuesta para el análisis de las prácticas deportivas no puede prescindir de una caracterización de su contexto de surgimiento. Para ello, tomando como punto de partida la bibliografía académica existente, profundizaremos en dos momentos históricos que entendemos significativos para el devenir del deporte. En primer lugar, su origen, situado entre fines del siglo XVIII y comienzos del siglo XIX, y luego el “giro” contracultural de la década de 1960. Finalmente, nos detendremos en las últimas décadas, punto en el que reconocemos la emergencia de prácticas deportivas novedosas íntimamente vinculadas a ciertos fenómenos sociales contemporáneos. De este modo, la caracterización de los vínculos más relevantes entre el fenómeno deportivo y sus contextos de emergencia nos brindará valiosas pistas para abordar los fenómenos de origen reciente.

*Capitalismo y génesis del deporte moderno. De Inglaterra hacia el resto del mundo.*

La mayoría de los ya referidos deportes convencionales tienen su origen en la modernidad. Su génesis supone un proceso que inicia en el siglo XVIII y se consolida de la mano de la sociedad industrial inglesa durante el siglo XIX, en el marco del tránsito de la sociedad pre-industrial al capitalismo. Elías y Dunning (1992) señalan el desarrollo de un amplio proceso social en este período, que incluye la parlamentarización de la sociedad inglesa, el refinamiento de los modales y las normas sociales, y la disminución de los niveles de tolerancia a la violencia. En efecto, la constitución del parlamento inglés durante el siglo XVIII, supuso el desarrollo de mecanismos para asegurar la alternancia de grupos antagónicos en el poder de manera pacífica, oficiando el Estado como única entidad con monopolio del derecho a emplear la fuerza física. Este “empuje civilizador”, producto de la pacificación de las clases altas, aparece, según los autores, íntimamente ligado al origen de los deportes modernos. Tanto para participar en el parlamento, como para practicar deportes, es necesario acatar las “reglas del juego”, autorregular las propias emociones y respetar los códigos éticos y de conducta colectivamente acordados. En este sentido, el deporte moderno es descrito por los autores como expresión del proceso civilizatorio en Occidente.

A partir de un paulatino proceso de regulación o, como plantean Corriente y Montero (2014), de “domesticación” llevada a cabo por la aristocracia inglesa de los siglos XVIII y XIX, ciertas prácticas recreativas tradicionales fueron reglamentadas. Estas regulaciones garantizaban la reducción de los niveles de violencia dentro de límites considerados aceptables, asegurando, a su vez, el sostenimiento de ciertos niveles de tensión, de modo tal que las prácticas deportivas supusieran formas placenteras de emoción controlada (Elias & Dunning, 1992). Siguiendo a los autores, la aristocracia inglesa reguló sus propias prácticas de ocio; entre ellas, la caza del zorro, el críquet, la esgrima, la equitación o el tenis. Los pasatiempos de las clases subalternas también fueron reglamentados, como es el caso de las carreras a pie, el boxeo y los juegos de pelota. Un ejemplo puede encontrarse en el fútbol. Su configuración actual, implicó la transformación de un juego popular medieval en el que “intervenían mujeres, niños y hombres, con reglas orales y locales, sin

número limitado de jugadores, sin tiempo de duración estipulado y con desenlaces generalmente violentos” (Conde & Rodríguez, 2002, p.94).

Estos pasatiempos, tradicionalmente multitudinarios y violentos, se deportivizarían durante el siglo XIX en el seno de las escuelas públicas de la mano de la burguesía, en tanto nueva clase dominante. Así, en estos centros educativos, destinados a los hijos de los burgueses y la alta aristocracia, se reglamentaron los juegos colectivos tradicionales que darían origen al rugby y el fútbol, hoy consolidados como deportes (Corriente & Montero, 2014).

Una vez graduados, y ya ocupando cargos estatales o empresariales de gran influencia, estos burgueses y aristócratas contribuyeron a la difusión y organización de las prácticas deportivas (Barbero, 1993). Siguiendo a Coakley (2001), tuvo lugar aquí un proceso de institucionalización que incluyó la universalización de los reglamentos, la creación de asociaciones, comités u organizaciones, que hacían las veces de entes reguladores de la actividad, ordenando las competiciones. Este proceso alcanzó, paulatinamente, la escala internacional. Pero, ¿a qué obedece esto?

Debemos recordar que nos encontramos en los albores del desarrollo capitalista. En este proceso, Inglaterra se encontraba a la vanguardia: lideraba en industrialización, comercio y mercado; estaba a la cabeza del sistema económico capitalista, factor que tuvo una incidencia decisiva en el devenir del fenómeno deportivo. El deporte –junto con la lengua, usos y costumbres de dicha nación– se difundieron globalmente de la mano de las prácticas imperialistas. Al respecto, Altuve afirma que “los intercambios de capital, mercancías y trabajadores tuvieron como consecuencia los intercambios de ideas y prácticas deportivas” (2002, p.29).

Este desarrollo industrial inglés, atrajo a una joven masa proletaria que se instaló en los conglomerados urbanos. Las luchas obreras ocuparon un lugar protagónico en las sociedades urbanas industriales de la modernidad, conduciendo a una paulatina conquista de derechos laborales, que supusieron una serie de mejoras en las condiciones de los trabajadores. En efecto, Ron (2015) observa que la reducción de las jornadas laborales para los trabajadores de la industria de los países desarrollados, supuso un incremento del tiempo libre de las masas asalariadas, que los habilitó tanto a presenciar como a participar de competiciones deportivas.

La relación descrita entre capitalismo y deporte, ha sido abordada por distintos autores, quienes mayormente han denominado a este último, “moderno”. Muchos académicos señalan así los modos en que el deporte moderno opera como un dispositivo reproductor del orden establecido.

Guttman (2007) apunta sintéticamente siete características propias del fenómeno, que resultan solidarias con la lógica económica capitalista: secularismo, igualdad de oportunidades, especialización, racionalización, organización burocrática, cuantificación y búsqueda de la marca. La semejanza entre muchos de estos rasgos y la producción industrial es notoria, como pueden ser la racionalización, la estandarización o la precisión en las mediciones. En efecto, las demandas del

deporte moderno tienen que ver directamente con la competitividad, el rendimiento y el éxito, al igual que en la economía capitalista.

La institucionalización y la burocratización son también elementos constitutivos de la esfera de lo deportivo, solidarios con las lógicas del capitalismo moderno. Respecto de ello, Velázquez (2001) señala que las instituciones deportivas nunca fueron ajenas, sino que, en cambio, reproducen “por imitación” las formas de organización y funcionamiento del modo de producción capitalista, en virtud de una estructuración jerárquica y lógicas disciplinantes con las que se concibe al espacio deportivo moderno.

De forma complementaria, Barbero (1993) observa los modos en que el deporte moderno colabora con el orden del mundo del trabajo y la producción industrial. El autor señala que las prácticas deportivas cumplieron un rol fundamental en el control de las clases trabajadoras, contribuyendo también “a definir la hegemonía burguesa, la identidad masculina, la dominación por género y raza” (p.25). En este sentido, Carballo y Hernández (2003) señalan que la doctrina del éxito y de la eficiencia, la necesidad de especialización y la búsqueda del récord, son principios del deporte que resultan inmensamente solidarios con el ideal de obrero-soldado-deportista eficiente, fuerte y sano que el mundo fabril requería. Al margen de esto, la dimensión emotiva y subjetiva del deporte ha sido frecuentemente utilizada por los burgueses de todo el mundo para alejar a los trabajadores de actividades consideradas “peligrosas”, como la política y el sindicalismo (Frydenberg, 2011). Cuando militantes de izquierda y sindicales se percataron de esta dimensión, intentaron disputar el deporte con los capitalistas (Camarero, 2007).

Asimismo, durante el último cuarto del siglo XIX, en un contexto de generalización y popularización del deporte entre los distintos estratos de la sociedad inglesa, el desarrollo de una nueva industria de la cultura deportiva dio lugar a la consolidación de la profesionalización del deportista, en íntima relación con el surgimiento del espectador deportivo moderno (Barbero, 1993). Al respecto, Brohm señala que la profesionalización del deporte supuso la consolidación de un nuevo tipo de trabajador, que vende a un patrón su fuerza de trabajo “capaz de producir un espectáculo que atrae multitudes” (1993, p.48). Se instala allí la lógica obrero/patrón, donde el deportista profesional queda subsumido a una superestructura que lo excede, resultando alienado a la misma<sup>1</sup> (Velázquez, 2001). La meritocracia capitalista atraviesa así directamente al deportista-asalariado ya que, al igual que sucede con otros asalariados, instala la ilusión de promoción social a través del esfuerzo personal. Esto no hace más que contribuir a la estabilización y reproducción del sistema existente (Brohm, 1993). Recordemos que, para Guttman (2007), la igualdad de oportunidades es una de las características del deporte moderno: si ésta se cumple, todos tendrían

---

<sup>1</sup> En la medida que el aparato deportivo se complejiza progresivamente, el deportista profesional resulta alienado a él. En tanto la práctica deportiva gira en torno a las demandas de la competición y el rendimiento, las organizaciones deportivas, el equipo técnico y la lógica misma de la práctica deportiva tomarán la mayor parte de las decisiones concernientes a su vida profesional (Velázquez Buendía, 2001).

la posibilidad de ascender socialmente mediante su esfuerzo y su talento. Esta concepción invisibiliza los mecanismos de reproducción del *status quo* imperante en los comienzos y en el devenir de la profesionalización del deporte (Roldán, 2011).

Lo anterior supuso cambios sustanciales respecto de las primeras expresiones deportivas de carácter amateur, elitistas, regidas por códigos de caballeridad y centradas en el placer del jugador. El deportista profesional ya no juega por placer, sino por trabajo, de modo tal que, como señala Dunning (1992), la “seriedad” del deporte profesional terminó desplazando las actitudes, valores y estructuras del amateurismo. En el deporte profesional, entretejido con las lógicas del capital, quien disfruta del deporte no es ya el jugador, sino el espectador (Dunning, 1992).

En efecto, la creciente popularidad del espectáculo deportivo fue captado por intereses comerciales y políticos, que no desaprovecharon la posibilidad de lucro a partir del incipiente fenómeno (Barbero, 1993). Los medios de comunicación jugarían un papel fundamental en adelante, habilitando la difusión –eventualmente masiva– del deporte como objeto de consumo. A partir de la década de 1950, con la llegada de la televisión a los hogares, el deporte se impuso inexorablemente en la cotidianeidad, ratificando para siempre su omnipresencia en los distintos sectores de la población (Carballo & Hernández, 2003).

Hasta aquí, hemos observado, a grandes rasgos, el devenir del fenómeno deportivo desde sus orígenes hasta la mitad del siglo XX, apuntando cómo el deporte aparece solidariamente entramado con las lógicas del capital y con una nueva sensibilidad social a la violencia. Sin embargo, casi una década después de la vigorosa irrupción de la televisión en el mundo deportivo, las premisas expuestas hasta aquí serían cuestionadas por un movimiento cuyas ideas atravesaron a la totalidad de la sociedad y que, por ende, no podían dejar de tener su eco en el mundo deportivo. Trataremos estas cuestiones a continuación.

#### *Años sesenta y nuevos movimientos de ocio: La emergencia del deporte alternativo*

Mucho se ha escrito y referido acerca de los sesenta. Una década convulsiva, marcada por huelgas, rebeliones estudiantiles y una radicalización que dio lugar a distintas crisis políticas y caídas de gobiernos. Una época histórica signada por los movimientos antibelicistas, contra la violencia racial y por los derechos civiles, cuya difusión a escala mundial (a un lado y otro de la “cortina de hierro”) fue favorecida por los medios masivos de comunicación (Noya, 2018). Se trató de una revuelta global (Noya, 2018; Rieznik et al., 2010) con “el escenario común de una quiebra de los equilibrios políticos y económicos armados al finalizar la Segunda Guerra Mundial” (Rieznik et al., 2010, p.7), en las históricas conferencias de Yalta y Potsdam. Todo esto estuvo fuertemente simbolizado en el año 1968, momento que evidenció el quiebre de la estructura económica mundial, constituida en

torno al llamado estado de bienestar<sup>2</sup> capitalista, y en que tuvieron lugar las revueltas de la población soviética ante los abusos, censuras y purgas (Rieznik et al., 2010).

Un rasgo distintivo de esta época fue la importante presencia del movimiento estudiantil. Noya (2018) señala la emergencia en su seno de una “nueva izquierda”, que dio un cariz contracultural a las protestas de la década. Las críticas se orientaban hacia el totalitarismo soviético y la ideología burguesa, especialmente la sociedad de consumo que, por su naturaleza, sería alienante. Para Meiksins (2013), fue una generación que se formó política e intelectualmente al calor de los años de auge de posguerra, manifestando una preocupación por el aparente “éxito” del sistema. Esto se reflejaba en la creencia de ciertos sectores en la existencia de un control hegemónico del consumismo, el cual tendría efectos neutralizantes para aquellos actores tradicionalmente antagónicos al capitalismo. Por eso, cobraba importancia la lucha de las ideas contra las formas de integración cultural e ideológica del sistema. Estos jóvenes reivindicaban una mayor “participación social” y un deseo de autorrealización personal en el ámbito privado. Algunos refieren a esto como un cambio de “paradigma cultural”, “posmaterialista” o “posmoderno” (realización personal, libertad sexual, etc.) que implicaba un “ciudadano” más reflexivo y crítico (Noya, 2018).

De este modo, Humphreys (2003) explica que, durante los sesenta, surgió una filosofía artística no convencional que valoraba la expresión democrática, la libertad y la creación, y se hallaba en las antípodas del capitalismo (identificado con el consumismo). Con la “revolución social” de dicha década, hizo su aparición un “nuevo movimiento del ocio” que transfería esta concepción artística abstracta al campo de las prácticas del cuerpo y, por lo tanto, al deporte. Este emergería como algo libre, cooperativo, individualista<sup>3</sup> y divertido, contrapuesto al deporte “convencional”, caracterizado por la alienación, competencia, conformismo, racionalización, tecnificación y burocracia. En este contexto, una serie de novedosas actividades deportivas emergieron como respuesta a las lógicas deportivas heredadas que caracterizamos en el apartado anterior, en un movimiento que se asemeja al deporte obrero<sup>4</sup> de principios del siglo pasado.

Así, los años sesenta conocieron la aparición de nuevas prácticas, denominadas por varios autores (Jarvie, 2006; Rinheart & Syndor, 2003; Rivera, 2009) como deportes alternativos. Weathon y Beal (2003) retoman a Bourdieu, señalando que éstos fueron una creación de exportación de la pequeña burguesía estadounidense, como parte de una “contracultura”. Implicarían el rechazo a la “cultura dominante”, la oposición a sus deportes tradicionales y el desafío a los atributos estándar del “ritual burgués”. En una mirada más profunda, para estos sectores pequeño-

---

<sup>2</sup> Denominación que se le dio a la intervención estatal en la economía capitalista.

<sup>3</sup> Aclaramos que el uso del término en este apartado no refiere un “individualismo meritocrático capitalista”, sino más bien a lo que podríamos llamar un “deseo de individuación”, enmarcado en una oposición a la cultura dominante y homogeneizante. Su utilización en este trabajo obedece a un deseo de respetar los términos de los autores.

<sup>4</sup> Creación del movimiento sindical, anarquista y socialista. Se contrapuso con el carácter mercantil, nacionalista e individualista del deporte “capitalista”, levantando las banderas del disfrute, la fraternidad y el internacionalismo.

burgueses, “la nueva lucha es por el control del tiempo y la ubicación temporal del trabajo y el ocio, no solo por el bienestar económico” (Weathon & Beal, 2003, p.94). Estos deportes se configuran como una respuesta particular ante un convulsionado contexto histórico. Pero estrictamente, ¿qué es el deporte alternativo?

Guttman (2007) los denomina deportes posmodernos o californianos. Se trata de actividades deportivas que relacionaban “deporte-tiempo libre-medio ambiente”, dando origen “en parte a los juegos extremos o 'x-games', los cuales, en mayoría, son realizados en verano, aprovechando las condiciones climáticas, la playa e inclusive el viento para actividades como windsurf, entre otras” (Rojas, 2014, p.38). Se los denomina de este modo en referencia a su origen geográfico y cultural. Para Guttman (2007), los deportes alternativos se caracterizan, mayormente, por estar informalmente estructurados. Son actividades individuales que se desenvuelven en el espacio natural o urbano, tales como el surf, el rafting o el skate. En este sentido, Rivera (2009) afirma que los deportes alternativos no requieren instalaciones convencionales, utilizando parques, plazas o patios de escuelas y materiales “llamativos” para practicarlos. Guttman (2007) también señala que estos deportes valoran las proezas acrobáticas, enfatizando la estética y las nuevas tecnologías. Están caracterizados por el riesgo y la renuncia a la medida, factor que, según el autor, los volvería atractivos para la juventud.

Desde el campo de la educación física, César (2017, 2019) caracteriza a los deportes alternativos como actividades tendientes a igualar las condiciones de los participantes: el eje no estaría en la técnica, subordinándose ésta a las posibilidades de los jugadores. Estos deportes se distinguirían por la fluidez, flexibilidad, su oposición a las estructuras, la falta de control, la creación, la multiculturalidad y la recreación, contraponiéndose al modelo “oficial” de deporte, el cual es descrito como sexista, androcéntrico, meritocrático y masculinizante, con énfasis en la competencia. En el libro *To the extreme*, Rinehart y Syndor (2003) indican que el eje de estas prácticas se encuentra en el disfrute, lo individual y la posible constitución de un estilo de vida, utilizando de forma indistinta y poco diferenciada términos como: deportes alternativos, extremos, de gravedad y de aventura. Para las autoras, muchas de las actividades así rotuladas todavía estarían cercanas a la idea de juego.

Es Jarvie (2006), en *Sport, Culture and Society-An introduction*, quien plantea una definición del fenómeno de los deportes alternativos que permite profundizar en el derrotero y características de estas actividades. En sintonía con los autores previamente mencionados, define a estos deportes carentes de una organización formal y de una estructuración competitiva. Por el contrario, aquí “lo que tiende a definir un alto estatus no es la competitividad, que es vista como negativa, sino la habilidad y la cooperación voluntaria para compartir experiencias y conocimientos con los miembros del grupo” (Jarvie, 2006, p.643).

Del mismo modo, según el autor, estos deportes rechazan la intervención comercial, ubicándose por fuera de todo *sponsorio*, promoviendo el control y regulación de la actividad por parte de los



propios deportistas. Para el autor, varios de estos deportes representan una amenaza a una ideología poderosa, pudiendo alinear sus valores con movimientos sociales “contestatarios”, tales como los ambientalistas y los de la mujer (Jarvie, 2006).

Los deportes alternativos son, finalmente, concebidos por sus practicantes como un espacio de resistencia popular, lucha cultural y acción política que puede dar lugar a la formación de subculturas, como respuesta a aspiraciones sociales no alcanzadas por ciertos sectores sociales. Por eso, sus participantes luchan para evitar ser absorbidos por el *mainstream*<sup>5</sup>, desarrollando comunidades y sentidos particulares en torno a su actividad. Al igual que Rinehart y Syndor, Jarvie habla del modo en que estos deportes se constituyen en torno a un modo de vida específico, generalmente parte de una política de “utopía”, que puede derivar en las mencionadas subculturas. Según esta conceptualización, los deportes alternativos serían disfrutados por pequeños grupos, pero tendrían un alcance planetario. Sus practicantes intentarían recuperar su vida deportiva al margen del deporte global, como una oposición y resistencia a la cultura dominante (homogeneizadora, materialista y utilitarista) y al consumo. En los deportes alternativos primarían entonces los valores de individualismo, riesgo, libertad, emoción, agencia y voluntarismo.

#### *Globalización, prosumo y deporte: ¿Un lugar para las nuevas prácticas?*

Diversas cuestiones pueden plantearse en torno a las ideas presentadas. Por un lado, la asociación entre deporte y modernidad referida en el primer apartado, es problematizada por Sazbón y Frydenberg (2018). Según los autores, el deporte, habitualmente asociado al ascenso del capitalismo, tanto en el plano cronológico como en el de las ideas, valores y principios, no apareció como un constructo social unívoco, instrumento de los ideales, formas y modalidades modernas. Al contrario, junto con atributos propios de la sociedad capitalista, carga en su interior tradiciones, permanencias y continuidades pertenecientes a formas materiales y mentales antiguas, que pueden expresar tensiones con lo moderno. Un ejemplo proporcionado por los autores es la caballerosidad, clave en la mentalidad que permitiría el despliegue de la competitividad del deporte moderno, pero asociada a su vez a códigos de conducta que corresponden a un universo tradicional y al mismo tiempo moderno por su énfasis en el reglamento, la racionalidad y la igualdad entre rivales.

Lo mismo puede decirse del recelo expresado por ciertos sectores dominantes a la hora de instaurar el profesionalismo en el deporte, lo que no es otra cosa que las relaciones sociales capitalistas. Entonces, teniendo en cuenta la expansión global del deporte moderno, es pertinente preguntarse por la forma que adopta este juego de continuidades y rupturas entre lo moderno y lo tradicional, en aquellas regiones del planeta cuya historia no registra la existencia del tipo de

---

<sup>5</sup> Entendido esto como los deportes dominantes, impregnado de la cultura que estos actores rechazan.

sociedades (medievales) que dan lugar a estas formas mentales antiguas. Con respecto al deporte alternativo, las principales conceptualizaciones abordadas a través de distintos autores tienden a concebirlo en contraposición directa con el deporte moderno. Esto da lugar a una serie de características atribuidas al fenómeno, que toman la forma de pares de oposiciones como: competencia - anticompetencia, estructura - antiestructura o institucionalización - autocontrol.

Es en la propia compilación de Rinehart y Syndor (2003) donde encontramos una perspectiva dinámica y contextual que problematiza esta concepción del deporte en los términos ya planteados. Las autoras introducen el problema de la institucionalización y comercialización de los deportes alternativos analizados en la obra. Respecto a sus deportistas, señalan su resistencia a estos procesos, pero también la reproducción de ciertos estereotipos y sentidos del “viejo deporte”, como la obsesión con el récord. Algunos deportes alternativos estarían siendo re-ideologizados a la luz de la coyuntura estadounidense de los noventa (Kusz, 2003), adoptando un cariz y representaciones más conservadoras. Del mismo modo, los más “riesgosos”, como el windsurf, snowboard o el rafting, estarían siendo “domesticados” a la luz de una lógica comercial (Mounett & Chifflet, 2003), dando cuenta de un proceso de mercantilización, con el ingreso de las corporaciones económicas a este mundo. En vista de lo anterior, la condición de alternativo de estas prácticas adopta un carácter necesariamente contingente y transitorio: este se relaciona con el lugar y momento en que se indaga o realiza dicha afirmación. En un texto posterior, Rinehart (2014) atribuye una aceleración del cambio constante en las prácticas a los avances (y aceptación) de la tecnología electrónica, los cuales facilitan la identificación y mercantilización de estos deportes por parte del capital.

De este modo, resaltamos el valor de estas conceptualizaciones para explicar y comprender el deporte en el marco de sus contextos históricos particulares. Pero, ¿Qué sucede cuando el contexto es otro?

Ahora bien, observaremos en este punto que las transformaciones acontecidas en las últimas décadas en la sociedad industrial, tienen como una de sus expresiones más singulares al fenómeno del prosumo. Esta noción, acuñada por Toffler (1980), combina los conceptos de producción y consumo. El prosumo supone consumidores que interactúan con un producto (o marca) de diversos modos; no sólo consumiendo, sino también produciendo contenido mediante dispositivos propios de la llamada *Era digital*<sup>6</sup>. La clave aquí es la llamada *Convergencia Cultural*, que implica un cierto desarrollo de los medios de comunicación, los cuales adoptan una diversidad, fluidez y accesibilidad nunca antes vistas (Du Plessis, 2019). Lo sustancial aquí es que los medios de

---

<sup>6</sup> La Era Digital estaría vinculada con las nuevas tecnologías e Internet, llevando a cabo cambios profundos y transformaciones de una sociedad que se mueve en un mundo globalizado. Esta se manifiesta en una verdadera revolución tecnológica (Internet, ordenadores, dispositivos y herramientas TIC, foros, chats, blogs, medios de comunicación, etc.) que estaría transformando de manera clara y profunda los hábitos, el lenguaje, la vida y las costumbres de muchas personas, para crear una nueva cultura, “la cultura digital” (Aranda, 2023).

comunicación proveen interactividad y facilidades de participación, habilitando la realización de acciones creativas y de difusión, necesarias para el prosumo (Jenkins, 2006).

Este proceso es propiciado y favorecido por la globalización, que promueve y agiliza las conexiones transnacionales, fomentando emprendimientos y oportunidades comerciales que requieren un cierto desarrollo de la tecnología de la información (Ferrer, 2014). Este esquema es complementado con una liberalización de la economía, es decir, la eliminación de restricciones a la circulación de capital (Harvey 2007). Finalmente, otro factor importante es la presencia de nuevas naciones (esencialmente China) que generan una situación en la que “la gestión del conocimiento y el desarrollo de las actividades de frontera, intensivas en el insumo de ciencia y tecnología, están dejando de ser un patrimonio reservado a las naciones industriales del Atlántico Norte” (Ferrer, 2014, p.11).

Ahora bien, lo característico del fenómeno del prosumo es la creatividad. Las propias tecnologías de la comunicación van generando redes en las que se comparte el trabajo con otros prosumidores, y se insta a continuar el proceso creativo, el cual puede otorgar beneficios individuales y colectivos. Se trata de intervenciones sobre productos ya constituidos, los cuales son dotados de una impronta y sentidos particulares y novedosos por parte de los actores, quienes, en tanto consumidores, gozarían de una creciente libertad para desenvolver un papel activo (Andrews & Ritzer, 2017). Nos preguntamos entonces, ¿Es posible establecer vínculos entre el prosumo y las prácticas deportivas?

Según Cachorro & Díaz (2004) y César (2019, p.4), el desarrollo de medios tecnológicos como la televisión en la década de 1990, e internet a partir del año 2000, contribuyen a un proceso de mundialización cultural, de modo “que reconfiguran las nociones más clásicas del deporte”. Estamos hablando de un período histórico que facilita (pero no universaliza ni democratiza) las condiciones para el desarrollo del prosumo a una escala mayor a la de otras épocas. Andrews y Ritzer (2017) aseveran que el mundo del prosumo está dirigido y definido por la tecnología digital. Los autores señalan el lugar de la co-creación<sup>7</sup> entre empresarios y consumidores en el fenómeno del deporte actual. De acuerdo con este punto de vista, no existen consumidores pasivos en las redes sociales, sino que éstos permanentemente modelan y producen significados que circulan en el universo deportivo, actuando, o bien como meros reproductores de los mensajes de los organizadores (lo que los autores llaman la “mcdonalización”) o bien como generadores de discursos alternativos.

---

<sup>7</sup> Los autores señalan que el caso de los eventos deportivos es otra forma posible de entender un consumidor que colabora en la producción del espectáculo. Observan que la asistencia de los clientes-espectadores genera un “telón atmosférico” que contribuye a producir el espectáculo deportivo (al que pagan por asistir), generándole nuevamente ingresos al negocio del deporte.

Esto se ve reflejado, por ejemplo, en la incidencia del prosumo en los *e-sports*<sup>8</sup>. Mientras que los ciber-atletas parecen ser “marcas” encarnadas que ayudan a las empresas a que los fans/audiencia se interesen en las competencias y en los productos oficiales, al mismo tiempo es innegable el gran papel jugado por los consumidores en los comienzos y actualidad de los *e-sports* ¿Acaso el juego en los ciber<sup>9</sup> y en los domicilios, que derivaron en las primeras competencias rudimentarias, no desbordaba las cerradas modalidades<sup>10</sup> de los videojuegos? El caso del *Age of Empires* (1999)<sup>11</sup> permite comprender esto con más claridad. El viejo título de Microsoft se mantuvo vigente en círculos virtuales que crearon servidores piratas para jugarlo online durante años. Solo una vez detectado el interés masivo, la compañía decidió relanzar el juego y crear una liga oficial propia en línea. Recién en 2020, se disputó una gran competencia mundial, la cual contó con el auspicio de *Red Bull*.

La idea del prosumo en el deporte no se limita a los *e-sports* y puede ayudar a pensar nuevas prácticas deportivas, tales como los casos del quidditch y el jugger. El quidditch y el jugger, a diferencia de los deportes convencionales –cuyo origen se puede rastrear en los comienzos de la modernidad, encontrándose íntimamente ligado a los juegos tradicionales– nacen a partir de ciertos productos de la industria cultural de finales del siglo XX. Como veremos, ambas prácticas deportivas son fruto del prosumo.

Por un lado, el quidditch nace inspirado en la saga literaria<sup>12</sup> de Harry Potter, obra de J.K Rowling. Un grupo de estudiantes universitarios estadounidenses tomó la tarea de adaptar creativamente el deporte mágico que aparecía en la obra, dándole forma a la práctica. Los saberes que estos poseían en tanto fans y las sucesivas lecturas y películas<sup>13</sup> se amalgamaron en un proceso creativo que vio la luz por primera vez en 2005. Su crecimiento lo llevó, en pocos años, a desarrollar sus primeras competencias internacionales y la estructuración de un organismo rector: la *International Quidditch Association* (IQA). En Argentina, el deporte cuenta con una asociación propia desde 2010, la cual forma parte de la Confederación del Sur. Si bien el deporte y sus pelotas llevan los mismos nombres que aparecen en la saga, actualmente la IQA desarrolla acciones tendientes a separarse de la misma, especialmente en lo referido a lo reglamentario.

---

<sup>8</sup> De acuerdo con Casanova (2017), se trata de competiciones profesionales de videojuegos. Pero no cualquier videojuego es un e-sport. Este debe permitir el enfrentamiento directo entre dos o más participantes, competir en igualdad de condiciones, organizar ligas oficiales regladas integradas por jugadores profesionales, ser popular, entre otras cosas.

<sup>9</sup> Denominación que recibían en Argentina los espacios donde se podían alquilar consolas y computadoras para jugar *in situ*.

<sup>10</sup> Esto refiere a que muchos juegos tenían modalidades fijas, las cuales eran reinventadas por los jugadores de forma colectiva, para su disfrute social. Un ejemplo más cercano en el tiempo se puede encontrar en Casanova (2017).

<sup>11</sup> Videojuego de estrategia que enfrentaba distintas civilizaciones de la antigüedad, controladas por los jugadores en una serie de escaramuzas.

<sup>12</sup> La saga literaria comienza con *Harry Potter y la piedra filosofal*, de 1997.

<sup>13</sup> La primera, en 2001: *Harry Potter y la piedra filosofal*.

Por otro lado, el jugger surge de la película “La sangre de los héroes” (1989), dirigida y guionada por David Webb Peoples. En el futuro distópico de la ficción, los protagonistas llevan adelante una violenta práctica de reminiscencias deportivas: a partir de ella, y durante la primera mitad de la década de 1990, se configuró en Alemania una práctica corporal competitiva y reglamentada. El primer partido documentado de jugger data de 1993, mientras que el primer torneo de jugger fue celebrado en 1995 en Hamburgo (Wickenhäuser, 2013). A medida que las reglas del jugger se consolidaron, la práctica se fue extendiendo paulatinamente por Europa, Australia y América, llegando finalmente a la Argentina en el año 2014.

Estas prácticas son descritas por los mismos jugadores como una mezcla de deportes existentes: el jugger supone “una combinación de elementos de rugby y de esgrima”, siendo también caracterizado como “esgrima por equipos”<sup>14</sup>. El quidditch, por su parte, mezcla elementos del rugby, *dodgeball*, lucha y fútbol americano. Esto permite pensar que el origen de las prácticas no es súbito ni autógeno, sino que emerge de algún sustrato previo. En los casos del quidditch y el jugger, los precursores no son sino elementos que el mismo sistema capitalista provee: J.K. Rowling y David Webb Peoples se basaron en distintos deportes existentes –de origen moderno– a los que les sumaron elementos mágicos o bélicos. Mientras tanto, los prosumidores materializaron sus prácticas a partir de productos de la industria cultural, también capitalista. Vemos así que ambos casos retoman aquellos elementos de las ficciones respectivas, reinterpretándolas y reeditándolas hasta consolidar los reglamentos que las definen, consiguiendo un cierto desarrollo en diversas partes del planeta. Al igual que en los *e-sports*, nuestros espectadores/lectores abandonaron la pasividad y tomaron los productos en sus manos, dando origen a prácticas de las que serían sus protagonistas; es decir, los mismísimos deportistas-jugadores. Ellos

Se han transformado en individuos que se involucran en el proceso de fabricación o invención del bien que consumen. Ellos aportan, a partir de su creatividad, a generar contenido para la diversificación del producto, partiendo de un universo instituido, pero prolongándolo y adaptando algún aspecto del mismo a sus gustos, necesidades e intereses. Son los fans los que no pueden quedarse sentados y esperar que la historia “llegue”. Son ellos los que se lanzan a crear su propia realidad a partir de su imaginación (Ibarrola, 2018).

En ocasiones, esta creatividad excede lo formulado por los productos originales, como en el caso del quidditch, el cual establece una regla de género que contempla la autopercepción de sus participantes, tema no abordado por la historia original, e incluso rechazado por su autora, J. K. Rowling (Aller & Cuestas, 2020). En el jugger, por otro lado, las armas contundentes y punzo-cortantes de la ficción son reemplazadas por *pompfes*, elementos de juego acolchados, producidos artesanalmente por los mismos jugadores, que simulan ser espadas, lanzas, manguales y escudos.

---

<sup>14</sup> Estas definiciones fueron extraídas de distintos *flyers* y posters producidos por los practicantes de jugger de la ciudad de La Plata, con la finalidad de difundir la práctica.

Existen otras prácticas de una naturaleza similar, que pueden vincularse con los casos mencionados: el *mermaiding*, inspirado en distintas producciones cinematográficas que involucran sirenas y tritones; el *trollball*, adaptación del juego de mesa *Blood Bowl*; el *roller-derby*, basado en la inspiración feminista que despertó el film “*Roller Ball*”; el *pirámide*, de la serie *Battle-Star Galactica*; el *baseketball*, adaptado de la película homónima; o el reciente *teqball*, creado específicamente por una empresa, basada en el *feedback* de sus consumidores. De un grado de desarrollo distinto y origen semejante, todas ellas siguen un derrotero particular.

Si el deporte como mercancía, en su modalidad de espectáculo de masas, supone “un público en carácter de espectador (pasivo-receptivo) y de consumidor (no productor-no creador)” (Carballo & Hernández, 2003, p.11), los ejemplos presentados en este apartado invitan a pensar en un fenómeno deportivo con características opuestas, en consonancia con el contexto histórico descrito. El cambio de roles de autores, actores y espectadores en las industrias culturales, el cual da cuenta del pasaje de “una experiencia cultural esencialmente contemplativa y reverente a una experimentación participante, en constante circulación, mancomunada y lúdica” (Rodríguez, 2011, p.1), parece alcanzar también al mundo del deporte.

Proponemos, finalmente, que, partiendo de entender al deporte íntimamente ligado a su contexto social, cultural, político y económico, es posible identificar a partir de la década de 1990 una novedosa modalidad de surgimiento de prácticas deportivas fundada en un nuevo fenómeno: el prosumo. En efecto, la última década del siglo XX y las dos primeras décadas del siglo XXI, han dado cuenta de una prolífica emergencia de prácticas de carácter deportivo nacidas de la mano de un público consumidor de productos de la industria cultural: películas, cómics y libros –tal es el caso de los objetos de estudio de los autores, el quidditch y el jigger–. Planteamos así el interés en la profundización del estudio del reciente fenómeno del prosumo, para la comprensión de las nuevas expresiones del universo deportivo.

## Conclusiones

A lo largo de este trabajo hemos observado distintos momentos históricos, cuyas características dieron lugar a formas deportivas particulares. Así, el desarrollo del capitalismo y el “espíritu rebelde” de los sesenta tuvieron sus expresiones específicas en el ámbito deportivo: por un lado, el deporte moderno, profesional y de espectáculo, íntimamente ligado con la lógica del capital, y por otro, el deporte alternativo como movimiento contracultural. Pero, sin por eso perder su valor, hemos mostrado que ambas conceptualizaciones (deporte moderno y alternativo) tienen aspectos problemáticos, los cuales fueron expuestos aquí, tanto en el eje local-global, como en el carácter dinámico y situacional de lo alternativo.

Es en el propio contexto donde encontramos pistas para pensar nuevas prácticas deportivas relacionadas con las igualmente nuevas prácticas de consumo. Desde luego, del mismo modo que señalábamos el carácter contingente de los deportes alternativos, lo mismo podría afirmarse para

estos nuevos deportes originados en el prosumo ¿Acaso no podrían encontrarse problemas de autenticidad<sup>15</sup> en el desarrollo de estas nuevas prácticas, como han señalado Thorpe y Wheaton (2011) para el skate? Es decir, que un cierto crecimiento del deporte conduzca a un abandono de los valores originales que habrían dado lugar a su emergencia; los cuales, en los casos del quidditch y del jugger, serían los productos literarios y fílmicos, respectivamente, así como también la condición de la autodeterminación de la propia práctica en manos de sus protagonistas.

Por otro lado, ¿Cuáles son los debates que atraviesan estos deportes? ¿Es posible considerar a los deportes originados en el prosumo como deportes alternativos? ¿Los deportes originados en el fenómeno del prosumo procurarán mantenerse en los márgenes del sistema, como los deportes alternativos de Jarvie? En caso de orientarse hacia la institucionalización o la profesionalización, ¿Qué sucederá con el rol activo, signado por la autodeterminación de sus consumidores / protagonistas, cuando atraviesen tales cambios? Recordemos que muchos deportes alternativos, –que, por definición, rechazan la creación burocracias y organizaciones que rijan la práctica–, han atravesado ciertos procesos de institucionalización en instancias no exentas de tensiones (Rinehart & Syndor, 2003). Estas preguntas, tentativas y por qué no hipotéticas, nos recuerdan la necesidad de contemplar los ineludibles cambios y mutaciones que sufren las prácticas deportivas en íntima relación con sus respectivos contextos.

Las anteriores interrogantes podrían inspirar futuras indagaciones. Destacamos así la importancia de considerar en profundidad la incidencia del prosumo en el surgimiento de nuevas expresiones deportivas. Se trata, como ya hemos afirmado, de seguir buscando, en el desarrollo y la transformación de la sociedad, elementos que permitan iluminar conceptualmente al fenómeno deportivo en general y a los objetos de estudio de los autores en particular: el quidditch y el jugger, deportes cuyos orígenes, como no puede ser de otra manera, dan cuenta y son producto de un contexto sociohistórico reciente, específico y particular.

---

<sup>15</sup> En el sentido de que, en su desarrollo, estos deportes decidan abandonar algunas de las bases sobre las cuales se constituyeron.

## Referencias

- Aller, R., & Cuestas, P. (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, 1-29. <https://doi.org/10.24215/18524907e037>
- Altuve, E., (2002). *Deporte. Modelo perfecto de globalización del espectáculo, el entretenimiento y las comunicaciones*. Centro Experimental de Estudios Latinoamericanos.
- Altuve, E. (2009). Deporte: ¿Fenómeno natural y eterno o creación socio-histórica? *Espacio Abierto*, 18(1), 7-23. <https://produccioncientificaluz.org/index.php/espacio/article/view/1325/1327>
- Andrews, D., & Ritzer, G. (2017). Sport and prosumption. *Journal of Consumer Culture*, 18(2), 356-373. <https://doi.org/10.1177/1469540517747093>
- Aranda, E. (2023). *La era digital: cambio o revolución*. Ined21. <https://ined21.com/la-era-digital-cambio-o-revolucion/>
- Barbero González, J. (1993). Introducción. En J. Barbero (Ed.), *Materiales de sociología del deporte* (pp.9-38). La Piqueta.
- Bourdieu, P. (1993). Deporte y clase social. En J. Barbero (Ed.), *Materiales de sociología del deporte* (pp.57-82). La Piqueta.
- Brohm, J. (1993). 20 tesis sobre el deporte. En J. Barbero (Ed.), *Materiales de sociología del deporte* (pp.47-55). La Piqueta.
- Cachorro, G., & Díaz Larrañaga, N. (2004). El abordaje de las prácticas corporales en los procesos de mundialización de las culturas. *Trampas de la Comunicación*, 25, 61-73.
- Camarero, H. (2007). *A la conquista de la clase obrera. Los comunistas y el mundo del trabajo en la Argentina, 1920-1935*. Siglo XXI Editora Iberoamericana.
- Carballo, C., & Hernández, N. (2003). Acerca del concepto de deporte. Alcances de su(s) significado(s). *Educación Física y Ciencia*, 6(4), 1-17. <https://www.efyc.fahce.unlp.edu.ar/article/download/EFyCv06a08/5640/>
- Casanova, J. (6 de abril de 2017). ¿Que son los deportes electrónicos? *Diario As*. [https://as.com/esports/2016/09/16/portada/1473981525\\_248613.html](https://as.com/esports/2016/09/16/portada/1473981525_248613.html)
- Césaro, R. (2017). Juegos de pueblos originarios y deportes alternativos en los CAJ. En 12º *Congreso Argentino de Educación Física y Ciencias. Educación Física: construyendo nuevos espacios*. [https://www.memoria.fahce.unlp.edu.ar/trab\\_eventos/ev.10339/ev.10339.pdf](https://www.memoria.fahce.unlp.edu.ar/trab_eventos/ev.10339/ev.10339.pdf)
- Césaro, R. (2019). Recreación y juegos alternativos: ratificaciones y rectificaciones para una propuesta de formación de grado en Educación Física. En 13º *Congreso Argentino de*



*Educación Física y Ciencias. Ciencia y Profesión.*

<http://sedici.unlp.edu.ar/handle/10915/87204>

- Coakley, J. (2001). *Sport in society. Issues and controversies*. Irwin McGraw-Hill.
- Conde, M., & Rodríguez, M. (2002). Mujeres en el fútbol argentino: sobre prácticas y representaciones. *Alteridades*, 12(23), 93-106.  
<https://alteridades.izt.uam.mx/index.php/Alte/article/viewFile/371/370>
- Corriente, F., & Montero, J. (2014). *Citius, altius, fortius. El libro negro del deporte*. Lazo Negro Ediciones.
- Du Plessis, C. (2019). Prosumer engagement through story-making in transmedia branding. *International Journal of Cultural Studies*, 22(1), 175-192.  
<https://doi.org/10.1177/1367877917750445>
- Dunning, E. (1992). La dinámica del deporte moderno: notas sobre la búsqueda de triunfos y la importancia social del deporte. En N. Elias & E. Dunning (Eds.), *Deporte y ocio en el proceso de la civilización* (pp.247-269). Fondo de Cultura Económica.
- Elias, N., & Dunning, E. (1992). *Deporte y ocio en el proceso de la civilización*. Fondo de Cultura Económica.
- Ferrer, A. (2014). *Historia de la globalización I: orígenes del Orden Económico Mundial*. Fondo de Cultura Económica.
- Frydenberg, J. (2011). *Historia social del fútbol: del amateurismo a la profesionalización*. Siglo XXI Editores.
- Guttman, A. (2007). *Sport: the first five millennia*. University of Massachusetts Press.
- Harvey, D. (2007). *Breve historia del neoliberalismo*. Akal.
- Humphreys, D. (2003). The alternative response to commercial co-optation. In R. Rinehart & S. Sydnor (Eds.), *To the extreme: alternative sports, inside and out* (pp.407- 428). State University of New York Press.
- Ibarrola, D. (2008). El desarrollo del quidditch en Argentina, una primera aproximación. En X *Jornadas de Sociología de la Universidad Nacional de La Plata*.  
<https://sedici.unlp.edu.ar/handle/10915/82396>
- Jarvie, G. (2006). *Sport, culture and society: an introduction*. Routledge.
- Jenkins, H. (2006). *Convergence Culture. La cultura de la convergencia de los medios de comunicación*. Ediciones Paidós Ibérica.

- Kusz, K. (2003). BMX, extreme sports and the white male backlash. In R. Rinehart & S. Sydnor (Eds.), *To the extreme: alternative sports, inside and out* (pp.153-175). State University of New York Press.
- Mandell, R. (1986). *Historia cultural del deporte*. Bellaterra.
- Meiksins Wood, E. (2013). *¿Una política sin clases? El post-marxismo y su legado*. Ediciones RyR.
- Mounett, J. P., & Chifflet, P. (2003). Whitewater sports from extreme to standardization. In R. Rinehart & S. Sydnor (Eds.), *To the extreme: alternative sports, inside and out* (pp.267-277). State University of New York Press.
- Noya, R. (2018). *Mayo del 68. Las críticas de la izquierda a las revueltas estudiantiles*. Catarata.
- Puig, N., & Heinemann, K. (1991). El deporte en la perspectiva del año 2000. *Papers Revista de Sociología*, 38, 123-141. <https://papers.uab.cat/article/view/v38-puig>
- Rieznik, P., Rabey, P., Poy, L., Duarte, D., & Bruno, D. (2010). *1968, un año revolucionario*. Editorial de la Facultad de Filosofía y Letras. Universidad de Buenos Aires.
- Rinehart, R. (2014). Anhedonia and alternative sports. *Staps*, 104(2), 9-21. <https://www.cairn.info/revue-staps-2014-2-page-9.htm>
- Rinehart, R., & Sydnor, S. (2003). Proem. In R. Rinehart y S. Sydnor (Eds.), *To the extreme: alternative sports, inside and out* (pp.1-17). State University of New York Press.
- Rivera, D. (2009). Conoce y practica diferentes deportes alternativos en el área de Educación Física. *EF Deportes*, 14(136). <https://www.efdeportes.com/efd136/deportes-alternativos-en-el-area-de-educacion-fisica.htm>
- 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. <https://www.revistacomunicar.com/index.php?contenido=detalles&numero=36&articulo=36-2011-18>
- Rojas Correal, J. Y. (2014). *Ultimate Frisbee como práctica no convencional en la ciudad de La Plata* [Tesis de maestría]. Universidad Nacional de La Plata. <http://sedici.unlp.edu.ar/handle/10915/42951>
- Roldán, D. (2011). *La profesionalización del fútbol y el nacimiento del espectáculo deportivo. Rosario 1930-1939*. En IX Congreso Argentino y IV Latinoamericano de Educación Física y Ciencias Departamento de Educación Física. Universidad de La Plata. [http://sedici.unlp.edu.ar/bitstream/handle/10915/35159/Documento\\_completo.-M26.pdf?sequence=1&isAllowed=y](http://sedici.unlp.edu.ar/bitstream/handle/10915/35159/Documento_completo.-M26.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

- Ron, O. (2015). Deporte, deportes. En C. Carballo (Coord.), *Diccionario crítico de la educación física académica* (pp.119-127). Prometeo.
- Sazbón, D., & Frydenberg, J. (2018). Deporte y modernidad en Argentina: problemas conceptuales y propuesta de abordaje. *Cuestiones de Sociología*, 18, 1-16.  
<https://doi.org/10.24215/23468904e050>
- Sugihartati, R. (2017). Youth fans of global popular culture: Between prosumer and free digital labourer. *Journal of Consumer Culture*, 20(3), 305-323.  
<https://doi.org/10.1177/1469540517736522>
- Thorpe, H., & Wheaton, B. (2011). 'Generation X Games', action sports and the Olympic movement: understanding the cultural politics of incorporation. *Sociology*, 45(5), 830-847.  
<https://doi.org/10.1177/0038038511413427>
- Toffler, A. (1980). *La tercera ola*. Plaza & Janes. S.A. Editores.
- Velázquez Buendía, R. (2001). El deporte moderno. Consideraciones acerca de su génesis y de la evolución de su significado y funciones sociales. *EF Deportes*, 7(36).  
<https://www.efdeportes.com/efd36/deporte.htm>
- Weathon, B., & Beal, B. (2003). 'Keeping it real': subcultural media and the discourses of authenticity in alternative sport. *International Review for the Sociology of Sport*, 38(2), 155-176. <https://doi.org/10.1177/1012690203038002002>
- Wickenhäuser, R. P. (2013). *Jugger. A post-apocalyptic sport for all occasions*. Lulu.com  
<https://app.box.com/shared/3ahi8forxf9yck7my26f>