



UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI PADOVA

**Dipartimento di Psicologia dello Sviluppo e della Socializzazione**

**Corso di laurea Magistrale in Psicologia di Comunità, della  
Promozione del Benessere e del Cambiamento Sociale**

Tesi di laurea Magistrale

**Da Quidditch a Quadball  
Analisi delle risorse di una comunità sportiva internazionale**

*Relatrice*  
Prof.ssa Irene Leo

*Laureanda: Arianna Gatto*  
*Matricola: 2048635*

Anno Accademico 2023/2024



*Gioco duro, il Quidditch.*

*Brutale! Ma sono anni che non muore nessuno!*

*Qualcuno sparisce, di tanto in tanto...*

*Ma rispunta fuori dopo un mese o due!*

**Dal film “*Harry Potter e la Pietra Filosofale*” (2001)**



# Sommario

<b>INTRODUZIONE</b> .....	<b>IV</b>
<b>1 SPORT DI SQUADRA COME STRUMENTO PER IL BENESSERE</b> .....	<b>1</b>
1.1. <i>La sfida alla sedentarietà: una questione di salute pubblica</i> .....	1
1.2. <i>L'impatto fisico, psicologico e sociale della partecipazione allo sport di squadra</i> .....	1
1.3. <i>Il modello Health Through Sports</i> .....	2
1.4. <i>I fattori che influenzano la partecipazione all'attività sportiva</i> .....	3
1.5. <i>Essenzialismo, ruoli di genere e gender-typing nello sport</i> .....	4
1.6. <i>Impatto dei ruoli di genere sulla partecipazione e la performance sportiva</i> .....	5
1.7. <i>L'esperienza sportiva delle persone transgender</i> .....	6
<b>2. IL QUADBALL</b> .....	<b>9</b>
2.1. <i>Storia e principali realtà amministrative del quadball</i> .....	9
2.2. <i>Principali manifestazioni sportive</i> .....	11
2.3. <i>Valori del quadball</i> .....	12
2.4. <i>Panoramica del regolamento</i> .....	13
2.5. <i>L'effetto Harry Potter - l'interazione tra la cultura pop e le motivazioni a prendere parte a uno sport di nicchia</i> .....	19
2.6. <i>L'impatto del quadball al di là del fandom</i> .....	20
2.7. <i>Quadball come strumento per la promozione della parità di genere</i> .....	23
2.8. <i>Il desiderio di equità: "fare" e "disfare" il genere per rendere il gioco più accessibile</i> .....	25
2.9. <i>Limiti dello sport di squadra misto</i> .....	27
<b>4. METODOLOGIA</b> .....	<b>29</b>
4.1. <i>Obiettivi della ricerca</i> .....	29
4.2. <i>Il questionario</i> .....	30
4.3. <i>Procedura di raccolta dati</i> .....	32
4.4. <i>Partecipanti</i> .....	32
<b>5. ANALISI DEI DATI</b> .....	<b>34</b>
5.1. <i>Motivi per unirsi a una squadra di quadball</i> .....	34
5.2. <i>Impatto del quadball sulla vita</i> .....	35
5.3. <i>Pareri sullo sport misto</i> .....	37
5.4. <i>Analisi fattoriale esplorativa</i> .....	39
5.5. <i>Estrazione dei fattori</i> .....	40
5.6. <i>Analisi dei punteggi fattoriali</i> .....	49
5.7. <i>Differenze di genere negli scores fattoriali</i> .....	51
5.8. <i>Differenze nei livelli di esperienza</i> .....	53
5.9. <i>Analisi delle domande a risposta aperta</i> .....	55
<b>6. DISCUSSIONE DEI RISULTATI</b> .....	<b>64</b>
6.1. <i>La motivazione a unirsi a una squadra di quadball</i> .....	64
6.2. <i>Fattori che descrivono l'impatto del quadball</i> .....	67
6.3. <i>Fattori che descrivono l'impatto del quadball nella promozione dell'equità di genere.</i> ....	71
<b>CONCLUSIONI</b> .....	<b>75</b>
<i>Limiti della ricerca</i> .....	80
<b>BIBLIOGRAFIA</b> .....	<b>83</b>



## Introduzione

In origine era il *Quidditch*, “*Lo sport preferito dei maghi*”, giocato su scope volanti a dieci metri da terra, con partite lunghe fino a tre mesi. Poi è stato il *muggle quidditch*, ideato da studenti di un college del Vermont, secondo voci di corridoio come alternativa alla squadra di bocce: il boccino era vestito d’oro e poteva muoversi ovunque, anche fuori dal campo di gioco (si dice che, durante una partita ufficiale, un boccino sia fuggito in autobus). Oggi è il *quadball*, giocato in quaranta Paesi del mondo da migliaia di persone, in costante evoluzione grazie alla partecipazione attiva della sua comunità. La fama di questo sport lo precede: sui titoli dei giornali è “*L’ex quidditch*”, “*Lo sport del maghetto più famoso del mondo*”; le prime domande che suscita sono spesso: “*Ma volate?*”, “*Il boccino d’oro è un drone?*”. Oggi quadball sta attraversando una fase critica di allontanamento dal *brand* al quale deve le origini, con l’intento di continuare a crescere e ottenere riconoscimento tra gli sport organizzati. Nel voler testimoniare questa crescita, la presente ricerca si pone un duplice obiettivo: in primo luogo, raccontare il quadball a chi non ne ha mai sentito parlare, o a chi ne conosce solo il volto fittizio, esponendo le importanti potenzialità che esso incarna come strumento per la promozione del benessere. Il quadball condivide con lo sport *mainstream* una serie di benefici fisici e psicosociali, complementandoli con aspetti di integrazione e inclusione. Essi rendono accessibili tali benefici anche ad alcune delle fasce di popolazione per le quali la partecipazione all’attività sportiva è normalmente ostacolata da barriere sociali.

In secondo luogo, la ricerca vuole essere un contributo per lo sviluppo della comunità del quadball stessa, un tentativo di restituire un resoconto il più possibile accurato delle risorse, delle potenzialità e delle esigenze di un organismo in crescita il cui sostentamento è interamente dipendente da un fitto sistema di volontariato. L’intento è di ritrarre uno spaccato delle dinamiche alle quali prestare particolare attenzione nel processo di definizione delle politiche per la crescita dello sport e la valorizzazione delle risorse, mettendo in luce una visione di insieme delle potenzialità ed esigenze espresse dai membri stessi della comunità.

Una porzione significativa della ricerca è dedicata all’esplorazione del quadball in quanto sport misto, che integra la presenza simultanea in campo di persone di più generi. Si tratta di un’importante innovazione se si considera che la segregazione di genere è considerata

un elemento di *default* nel contesto sportivo, che caratterizza la maggior parte dell'offerta degli sport organizzati. A tale proposito, è utile una precisazione riguardo il linguaggio utilizzato nel presente scritto. Si è presentato il problema di come aggirare l'utilizzo del maschile sovra esteso nel descrivere l'esperienza di tutte le soggettività coinvolte nella ricerca, affinché il risultato finale fosse quanto più possibile inclusivo: sebbene si sia scelto di fare uso, ove possibile, di perifrasi o forme impersonali, in rari casi la scelta è comunque ricaduta sul maschile non marcato: esso non rappresenta la scelta più inclusiva, ma quella più accessibile date le risorse a disposizione. L'indicazione è di intendere appellativi declinati al maschile (es. "*il battitore*") come non rappresentativi di un genere specifico, bensì di ogni genere, a meno che non sia specificato diversamente (es. "*gli atleti uomini*").

# **1 Sport di squadra come strumento per il benessere**

## **1.1.La sfida alla sedentarietà: una questione di salute pubblica**

La prevalenza osservata dell'inattività fisica e sedentarietà a livello globale è responsabile di un rischio significativo per la salute pubblica: secondo l'Organizzazione Mondiale della Sanità, circa un quarto della popolazione adulta non rispetta le raccomandazioni di pratica regolare dell'attività fisica, producendo per il sistema sanitario costi che si aggirano intorno ai 54 miliardi di dollari all'anno, circa il 3% del costo totale della sanità (World Health Organization, 2018). Alla luce di questo dato, diventa fondamentale la valorizzazione di politiche e azioni con l'obiettivo di rendere l'attività sportiva più accessibile e produrre un impatto positivo a livello del benessere fisico, sociale ed economico. Tra i fattori demografici che influenzano la partecipazione allo sport, impattano significativamente l'istruzione e lo status economico; il capitale umano, come il grado di educazione, influisce sullo status economico e sulla possibilità, in termini di disponibilità di risorse, di praticare sport; inoltre, fattori come il genere o storie di migrazione possono influenzare la partecipazione allo sport organizzato, con persone migranti. Le donne, in particolare, si mostrano potenzialmente meno inclini a praticare attività sportiva organizzata, a causa di barriere culturali e norme sociali. (Breuer et al., 2011).

## **1.2.L'impatto fisico, psicologico e sociale della partecipazione allo sport di squadra**

La ricerca sui benefici associati alla partecipazione a sport di squadra evidenzia impatti positivi sulla salute fisica, psicologica e sociale: tra gli effetti benefici troviamo una minore tendenza al consumo di alcol e sigarette, comuni anche alla pratica di attività di fitness individuale. Inoltre, la frequenza a praticare attività fisica è correlata negativamente all'uso di sostanze e a un miglioramento della salute muscoloscheletrica. Infine, si osserva una riduzione nell'uso di steroidi anabolizzanti rispetto allo sport individuale (Zuckerman et al., 2021) Per quanto riguarda la salute psicologica, la partecipazione a sport di squadra è associata a una minore probabilità dell'insorgere di stati depressivi e ansia, con effetti positivi sull'autostima e l'autoefficacia. Nella popolazione relativa alle scuole medie si osserva un minore tasso di insoddisfazione nella vita, mentre nella scuola primaria si riscontra un inferiore tasso di disturbi internalizzati.

Le possibili cause di questi benefici includono la creazione di una rete sociale forte, l'instillazione di pratiche costanti, resilienza ed etica del lavoro, nonché l'esposizione a influenze conformiste, che agiscono come fattore protettivo contro comportamenti aggressivi e delinquenti. In definitiva, la partecipazione a sport di squadra si configura come un'importante esperienza formativa che consente agli atleti di assumere e riconoscersi in un ruolo all'interno di una comunità – la squadra - con obiettivi condivisi (Zuckerman et al., 2021). Nella popolazione adulta, gli sport di squadra favoriscono la creazione di capitale sociale, influenzando positivamente la salute sociale attraverso lo sviluppo di legami e reti. Il supporto dei pari e il cameratismo emergono come risorse cruciali per la pratica costante di attività fisica. La partecipazione costante, alimentata da un senso di comunità e responsabilità nei confronti della squadra, contribuisce al divertimento, diventando un elemento essenziale per la costanza e l'impegno regolare (Andersen et al., 2019).

### **1.3. Il modello *Health Through Sports***

L'indagine di Eather et al. (2023) fornisce prove longitudinali sulla correlazione tra la pratica sportiva durante l'adolescenza e una migliore salute mentale e ridotti sintomi depressivi in età adulta. Gli autori propongono il modello *Mental Health Through Sport*: secondo tale modello i benefici fisici, psicologici e sociali del praticare sport dipendono da variabili di contesto (sport individuale vs di squadra, organizzato vs informale) e si attivano mediante due vie: quella delle caratteristiche dell'attività fisica e quella delle relazioni sociali.

- Tipo di sport, frequenza, intensità, contesto, ambiente (sport al chiuso o all'aperto), livello di competizione (élite vs amatoriale) agiscono come moderatori dell'impatto della pratica sportiva sulla salute per mezzo di meccanismi neurobiologici, psicosociali e comportamentali.
- Le relazioni sociali esercitano il proprio impatto sulla salute per mezzo di processi che includono: influenza e comparazione, controllo sociale, senso di proposito conseguente all'acquisizione di un ruolo, autostima, senso di padronanza, senso di appartenenza e comunità, percezione di un'augmentata disponibilità di supporto. Importanti esiti di salute mediati dalle relazioni sociali sono osservabili in termini

di autocontrollo, comportamento prosociale, comunicazione interpersonale e senso di appartenenza.

In sintesi, la ricerca convergente di diversi autori evidenzia i benefici della partecipazione a sport di squadra sulla salute fisica, psicologica e sociale, pur sottolineando la necessità di considerare attentamente gli impatti negativi potenziali e adottare strategie mirate al genere e alle diverse fasce di età.

#### **1.4.I fattori che influenzano la partecipazione all'attività sportiva**

La letteratura suggerisce che la scelta di praticare sport di squadra, in assenza di politiche specifiche atte a massimizzare l'integrazione e l'accessibilità, sia in larga parte influenzata da fattori sociodemografici (Breuer et al., 2011). Secondo il modello demografico-economico le variabili di reddito, tempo a disposizione, capitale umano, età, nazionalità e genere contribuiscono in modo significativo a determinare la partecipazione sportiva. Quando lo sport non è fonte di reddito, infatti, la sua pratica è subordinata al limite delle risorse di tempo e di denaro disponibili: di conseguenza, si osserva una più alta probabilità nel praticare sport organizzato nella popolazione composta da persone di genere maschile, ben istruite e non immigrate, mentre le donne, specialmente quelle con una storia di migrazione e aderenti ad aspettative culturali di genere molto severe, sono le più vulnerabili all'esclusione (Breuer et al., 2011).

Al netto dell'influenza agita dalla classe socioeconomica, la motivazione alla pratica dello sport di squadra sembra essere influenzata in larga parte da fattori intrapersonali quali la soddisfazione dei bisogni psicologici di base, la presenza di emozioni positive, la motivazione intrinseca – quest'ultima, particolarmente significativa per prevenire l'abbandono sportivo. Anche la presenza di abilità fisiche e tecniche particolarmente sviluppate, ad esempio la velocità, correla positivamente con la pratica sportiva, lasciando intendere una minore probabilità di abbandono per le persone con maggiore esperienza e abilità atletica. Infine, si osserva un effetto moderato del supporto sociale: coloro che percepiscono maggior supporto da parte di genitori, coetanei e allenatori hanno meno probabilità di abbandonare lo sport (Back et al., 2022).

Esaminare le condizioni e gli aspetti motivazionali che influenzano la partecipazione e l'abbandono sportivo è un passaggio obbligatorio laddove si voglia operare per

promuovere la pratica dello sport di squadra in popolazioni eterogenee, a fronte delle evidenze sui suoi benefici in termini di salute.

### **1.5. Essenzialismo, ruoli di genere e *gender-typing* nello sport**

Prendendo a riferimento la *Teoria dello schema di genere* (Bem, 1981), esiste una tendenza generalizzata a generare rappresentazioni mentali del costrutto di genere, dette “schemi di genere”. Gli schemi di genere possono essere maschili o femminili, androgini, indifferenziati o *cross-gender*, e l’aderenza a tali schemi influenza la motivazione, il comportamento, la rappresentazione di sé. Ha origine il processo che prende il nome di “*gender-typing*” o tipizzazione di genere, cioè la tendenza a valutare l’aderenza di eventi, azioni o caratteristiche attraverso la lente di ruoli di genere socialmente definiti e appresi. Questo processo di categorizzazione si appoggia spesso all’ideologia essenzialista, secondo la quale le differenze sono biologicamente determinate. In ambito sportivo, l’ideologia essenzialista ha storicamente giustificato la marginalizzazione e l’esclusione dall’agonismo di donne e persone transgender e non binarie (Messner, 2011). L’essenzialismo e la tipizzazione di genere si traducono nella categorizzazione secondo la quale gli sport maschili sono tipicamente associati a livelli più elevati di contatto fisico, aggressività e forza (il rugby, il calcio, la lotta) o all’automobilismo (Formula 1, Motorsport) mentre quelli femminili hanno spiccata connotazione estetica, di grazia ed espressività (ginnastica, nuoto sincronizzato, danza). (Chalabaev et al. 2013; Plaza et al., 2017).

La tipizzazione di genere degli sport, essendo soggetta ai cambiamenti culturali, non è statica e ha mostrato una tendenza a cambiare nel tempo, con l’emergere di nuove categorie, in particolare quelle intermedie tra maschili e neutre. La percezione dell’aderenza di alcuni sport alle norme di genere varia anche da una cultura all’altra e dipende dalle opportunità disponibili per gli individui di genere diverso. Per esempio, il calcio è spesso considerato uno sport maschile in molte culture, ma è percepito come neutro negli Stati Uniti (Xu et al., 2021).

## 1.6. Impatto dei ruoli di genere sulla partecipazione e la performance sportiva

Sebbene la segregazione di genere basata sull'essentialismo biologico sia spesso giustificata dalla volontà di tutelare l'equità della competizione sportiva, questo approccio riflette una forma di paternalismo a discapito delle minoranze femminili e transgender, concretizzandosi in una pratica che riflette sessismo benevolo e sottintendente che le donne necessitano di protezione dalla "forza maschile" – così intesa in riferimento sia a uomini cisgender che, spesso, a donne transgender, le quali vengono sottoposte alla pratica discriminatoria del *misgendering* (di appellarle cioè utilizzando un genere errato). L'applicazione di pratiche di sessismo con radice essentialista, una volta decostruita la sua facciata benevola, risulta in realtà spesso limitante e controproducente: il sessismo benevolo, infatti, è associato a un aumento degli stereotipi negativi e delle credenze sessiste nei confronti delle donne, al rinforzo dei ruoli di genere tradizionali e al mantenimento delle disuguaglianze di genere (Atwood e Olsen, 2024).

I ruoli di genere sono prescrizioni di quali attività siano più appropriate per ciascun genere, mentre gli stereotipi forniscono una descrizione euristica delle predisposizioni e delle abilità di ciascun genere (Chalabaev et al. 2013). Secondo la teoria socio-cognitiva (Bussey & Bandura, 1999), la formazione di ruoli di genere viene influenzata mediante i seguenti processi:

- Il modellamento da parte dei componenti dell'ambiente prossimale, ma anche da parte dei media a cui uno è esposto;
- la valutazione delle risposte della società a comportamenti associati al genere;
- gli insegnamenti diretti relativi al legame tra ciascuna condotta e le aspettative di genere.

Portare l'attenzione sull'interiorizzazione dei ruoli di genere è essenziale in quanto essi esercitano influenza sulla partecipazione e l'abbandono sportivo. Uno studio longitudinale condotto da Guillet et al. (2000) mostra ad esempio che le ragazze adolescenti con forte tipizzazione femminile – cioè che, alla valutazione con il *Bem Sex Roles Inventory*, risultavano attribuire a sé stesse un alto numero di caratteristiche congruenti con i ruoli di genere socialmente considerati femminili (Bem; 1981) - hanno maggiore probabilità di abbandonare precocemente sport considerati "maschili" rispetto alle compagne con identità meno polarizzate. Gli effetti della tipizzazione di genere sono stati osservati anche nella motivazione a praticare sport, dove ad esempio sono gli uomini

con tipizzazione maschile più polarizzata a dichiararsi motivati dagli aspetti competitivi (considerati “mascolini”), seguiti dalle donne con tipizzazione androgina o cross-genero (Koivula, 1999). Lo schema di genere, in altre parole, diviene una guida prescrittiva che direziona la motivazione e il senso di sé verso le attività ritenute più appropriate per il proprio genere, e questo sembra avvenire specialmente nelle persone con schemi di genere fortemente polarizzati e coerenti con il proprio genere anagrafico.

È importante sottolineare che non è solo l’interiorizzazione a partire dall’infanzia delle credenze sociali sul genere ad impattare sulla percezione della propria competenza. Si osserva, ad esempio, che una performance sportiva subottimale può essere spiegata dalla minaccia da stereotipo - la paura di un giudizio negativo basato sull’appartenenza a un determinato gruppo e l’attivazione di uno stereotipo negativo – soprattutto a carico delle donne negli sport considerati più “mascolini” (Gentile, Boca & Giammusso; 2018): talvolta trovarsi in una situazione che evidenzia l’esistenza dello stereotipo è sufficiente a generare condizioni di deficit motivazionale, affettivo, cognitivo e fisiologico che impattano negativamente sulla performance sportiva (Chalabaev et al. 2013). Tali processi generano ulteriori barriere che contribuiscono ad alimentare la segregazione di genere e la svalutazione dello sport femminile. D’altra parte, si osserva che le donne che nella vita hanno preso parte a sport considerati maschili tendano a valutare questi ultimi come maschili con minore frequenza rispetto a donne che non hanno mai praticato questo tipo di attività (Plaza et al., 2017), sottolineando la reale importanza di politiche volte ad aumentare l’equità di genere nella partecipazione sportiva, per ridurre la salienza dello stereotipo.

### **1.7. L’esperienza sportiva delle persone transgender**

Come fin qui osservato, la segregazione di genere in ambito sportivo ha carattere binario: esistono sport “da maschi”, sport “da femmine”, e in qualche caso sport considerati “neutri” (Chalabaev et al. 2013). Questo standard, tuttavia, presenta il limite di escludere le soggettività la cui identità di genere non si conforma con la norma binaria, con i suoi schemi e stereotipi. In questo modo, è limitato l’accesso allo sport ad atleti transgender o che si riconoscono nello spettro di genere non binario. L’uso frequente di linguaggio discriminatorio e *cis-normato* – basato cioè sull’assunto che la norma sia costituita da persone la cui identità di genere corrisponde al genere assegnato alla nascita, e che

qualsiasi altra possibilità costituisca una forma di devianza – favorisce la creazione di un ambiente ostile per le persone transgender e non binarie, che si manifesta ad esempio nell’uso di nomi o pronomi diversi da quelli di elezione, mettendo in discussione o svalutando l’identità della persona (Pérez-Samaniego et al.,2019). Sono presenti, inoltre, alcune barriere intrinseche delle strutture coinvolte nell’attività sportiva organizzata, che inibiscono la partecipazione di queste soggettività. Gli spogliatoi, ad esempio, possono facilmente divenire teatro di esperienze spiacevoli o discriminatorie, poiché in questi ambienti il corpo è esposto e vulnerabile al giudizio. Sono in particolar modo i corpi considerati “non normativi”, quelli che contraddicono le aspettative, a pagare il prezzo dell’esclusione, comportando l’evitamento delle situazioni che espongono al giudizio, con la conseguenza della perdita di occasioni di socializzazione e aumento del rischio di isolamento (Pérez-Samaniego et al., 2019). È possibile, per gli individui transgender e non-binary, intraprendere percorsi di modificazione delle parti del proprio corpo considerate inappropriate rispetto alle aspettative e ai modelli del proprio genere di elezione: soprattutto all’inizio di questo tipo di percorsi, quando il corpo viene ancora giudicato “insoddisfacente” in quanto non aderente allo standard binario di espressione di genere, è più alta la probabilità che vengano evitate situazioni a rischio di “smascheramento” (Pérez-Samaniego et al.;2019). Queste esperienze sono aggravate dal quadro normativo che opera una grave limitazione della partecipazione di persone transgender allo sport organizzato, escludendole di fatto dal competere entro le categorie corrispondenti alla loro identità di genere. Queste norme colpiscono in particolare le donne trans e le persone non-binary di genere maschile assegnato alla nascita, ritenute dai sostenitori delle politiche escludenti un pericolo per la naturale equità biologica dello sport: un dibattito che ancora una volta si fonda su concezioni essenzialiste e definizione del costrutto di genere arbitraria riduttiva di una realtà più complessa (Atwood e Olsen, 2024).

La discriminazione affrontata dalle persone non conformi al binarismo di genere ha un impatto significativo sulla salute mentale, specialmente in termini di riduzione dell’autostima, ma anche su quella fisica a causa una progressiva diminuzione negli anni dell’interesse nella pratica di attività sportiva. La disparità nella pratica di attività sportiva costituisce un problema poiché, come esposto nei primi paragrafi, quest’ultima può avere un impatto rilevante sul benessere olistico, specialmente se si considera che la

popolazione transgender è particolarmente suscettibile a depressione, suicidio, abuso di sostanze (Chan et al., 2024). Emerge dunque la necessità di politiche specifiche atte a ridefinire il significato che il corpo e l'identità di genere assumono nel contesto sportivo, cogliendone la complessità e decostruendo la prospettiva binaria che impone la segregazione di genere sulla base binaria.

## 2. Il quadball

Alla luce di quanto esposto finora, questa ricerca prende in analisi il caso del *quadball*, sport di squadra misto di recente fondazione e progressiva diffusione a livello globale, con l'obiettivo di valutarne gli aspetti più innovativi e l'impatto che essi hanno sulla salute e la vita delle persone che lo praticano.

### 2.1. Storia e principali realtà amministrative del quadball

Il *quadball* (altrimenti detto *quidditch babbano* o *muggle quidditch*) è uno sport di squadra giocato in tutto il mondo. È uno sport misto e di contatto, che combina elementi di diversi sport: si possono osservare infatti elementi di pallamano, dodgeball, rugby, calcio, arti marziali. Si può qualificare come sport alternativo, secondo la definizione adottata da Rinehart (2000; p.7) di “attività che fornisce, a livello ideologico o pratico, delle alternative agli sport *mainstream* e ai loro valori”. La sua creazione trae diretta ispirazione dal *quidditch*, sport immaginario descritto dall'autrice J.K. Rowling nella saga di *Harry Potter*. Nella sua versione letteraria il *quidditch*, introdotto nel primo volume della saga (Rowling, J.K.; 1997), viene presentato come lo sport preferito di maghi e streghe, praticato dagli studenti della *Scuola di Magia e Stregoneria di Hogwarts*. Il termine *babbano* - in inglese *muggle* - a indicare una persona sprovvista di poteri magici, è stato dunque associato allo sport nel suo adattamento al mondo reale. La peculiarità del *quidditch* è che ci si muove per il campo di gioco a cavallo di scope volanti - per approfondimenti sull'evoluzione del *quidditch* dal quattordicesimo secolo a oggi, si veda “*Il quidditch attraverso i secoli*” (Rowling, J.K., 2001).

Sia nella sua versione immaginaria che in quella adattata per il mondo reale, il *quidditch* prevede la competizione di due squadre di sette persone. L'obiettivo di una partita è quello di segnare il maggior numero di gol facendo passare una palla da pallavolo (la *pluffa/volleyball/quaffle*) all'interno di uno dei tre anelli avversari, difendere i propri anelli placcando gli avversari o colpendoli con palloni da dodgeball (i *bolidi/dodgeball/bludgers*) e catturare il boccino (*flag runner/snitch runner*) per porre fine alla partita. A differenza dalla sua versione immaginaria, non si fa uso di scope volanti, ma queste vengono simulate con un tubo di plastica – anch'esso detto *scopa/stick/broom* – che deve essere mantenuto in posizione tra le gambe per tutta la

durata della permanenza in campo (Rowling, JK, 1997; Rowling, JK, 2001; International Quadball Association, 2022).

La prima partita di *muggle quidditch* ufficiale è stata giocata nel 2005, presso il Middelbury College nel Vermont, USA, dopo che un gruppo di amici hanno ideato la prima versione del *quidditch* nella vita reale. Nel 2007 si è giocato il primo torneo di *quidditch* interuniversitario, e da allora lo sport ha visto una rapida crescita, con la fondazione di un organo amministrativo, la IQA Sport, Inc. (anche detta *International Quidditch Association*) e l'organizzazione di competizioni internazionali. La prima vera *World Cup* si è giocata nel 2012 a Oxford, in modo che potesse coincidere con le Olimpiadi di Londra e far crescere la consapevolezza circa l'esistenza del *quidditch babbano*, e ha costituito infatti la spinta per una rapida crescita di popolarità dello sport in Europa. Nel 2018 l'Italia ha ospitato per la prima volta l'IQA Quidditch World Cup a Firenze, che ha visto la partecipazione di 29 squadre di rappresentanza nazionale e la vittoria degli Stati Uniti, seguiti da Belgio e Turchia.

Nel 2022 la IQA, Inc. ha decretato la modifica del nome dello sport da *quidditch* a *quadball*, con l'obiettivo di favorire la progressiva crescita dello sport nel mondo e svincolarlo dai limiti imposti dalle leggi sul diritto d'autore, che sancirebbero la proprietà intellettuale del termine *quidditch* alla casa di produzione cinematografica *Warner Bros* (International Quadball Association, 2021a).

La IQA è una società senza scopo di lucro (International Quadball Association, 2021b; art.1.1) fondata per favorire lo sviluppo del quadball nel mondo. È responsabile dell'amministrazione e della sostenibilità del quadball e rappresenta una guida al suo sviluppo in tutto il mondo (International Quadball Association 202b; art. 2.1 (b)).

Oggi la IQA registra più di 30 stati membri (Argentina, Australia, Austria, Brasile, Belgio, Canada, Catalogna, Repubblica Ceca, Cile, Danimarca, Francia, Germania, Hong Kong, Italia, Irlanda, Giappone, Malesia, Messico, Olanda, Nuova Zelanda, Norvegia, Perù, Polonia, Slovacchia, Slovenia, Corea del Sud, Spagna, Svezia, Svizzera, Turchia, Uganda, Regno Unito, Stati Uniti, Vietnam) i quali organizzano ogni anno tornei di rilevanza nazionale, con team locali che si allenano regolarmente in piena autonomia, oltre ad alcune aree di interesse nelle quali lo sport è in via di sviluppo come Gahna, Pakistan, India, Portogallo, nelle quali il *quadball* viene giocato su scala più ristretta (IQA Sport, Inc., s.d.). Per diventare *Full Member* di IQA un'organizzazione nazionale

(*National Governing Body* o *NGB*) deve ricoprire i seguenti requisiti sanciti dallo Statuto dell'International Quadball Association (International Quadball Association, 2021b; art. 4.4):

- Rappresentare un Paese riconosciuto dal Comitato Olimpico Internazionale o dalla Global Association of International Sports Federations;
- Registrare un numero minimo di squadre stabilito dal Consiglio Direttivo di IQA;
- Essere amministrata da un organo legalmente riconosciuto, o che lo diventerà entro dodici mesi dall'approvazione della membership;
- Avere definito i criteri di classifica delle squadre.

I *Full Members* hanno diritto di partecipare alle Assemblee, proporre ed eleggere candidati e votare le questioni di rilevanza per l'Associazione (IQA, Inc., 2021; art. 4.6).

## **2.2.Principali manifestazioni sportive**

La IQA organizza ogni anno alcune manifestazioni sportive su larga scala (International Quadball Association 2021e; International Quadball Association 2021f):

- IQA World Cup: La Coppa del Mondo IQA è un torneo aperto alle delegazioni nazionali di tutto il mondo selezionate da qualsiasi Paese idoneo membro dell'IQA. È il principale evento internazionale di quadball. La Coppa del Mondo si svolge a cadenza biennale.
- IQA Continental Games: si tratta di una serie di competizioni a cadenza biennale, ideate per consentire alle delegazioni nazionali di ciascuna area continentale di esercitarsi in competizioni di alto livello, ad anni alterni rispetto alla World Cup. Fanno parte dei Continental Games:

- gli European Games, aperti a tutte le regioni del continente europeo (il 2024 ospiterà la quinta edizione)
- i Pan-American Games, aperti alle squadre del continente americano (il 2024 ne vedrà la terza edizione)
- gli Oceania-Asian Games, aperti alle squadre dell'area continentale Asia-Oceania. Trattandosi di un'area particolarmente vasta che sta attraversando una fase di sviluppo di base con il supporto di IQA, la prima edizione dell'evento è prevista per il 2024.

L'amministrazione degli eventi internazionali a livello europeo è gestita parallelamente anche da un secondo ente, Quidditch Europe (QE). Sotto la responsabilità dello European Committee, uno dei comitati operanti entro la realtà di IQA, Quidditch Europe è un'organizzazione sportiva semi-indipendente che si presenta con il fine di promuovere il dialogo tra i rappresentanti dei National Governing Bodies europei e lo sviluppo dello sport sul territorio, con l'obiettivo di raggiungere la massima equità di condizioni delle realtà nazionali nella partecipazione alle competizioni. Attualmente fanno parte di Quidditch Europe 19 NGB, tra cui l'Italia. Sul piano delle manifestazioni sportive, Quidditch Europe dal 2012 promuove l'organizzazione, ogni anno, della European Quidditch Cup (dal 2023 European Quadball Cup), il campionato europeo per il quale si qualificano e competono le migliori squadre di ogni NGB (Quidditch Europe, n.d.).

### **2.3. Valori del quadball**

Trattandosi di uno sport di origine relativamente recente è in costante evoluzione: il regolamento ufficiale viene infatti aggiornato ogni due anni (International Quadball Association, 2021a). La mission di IQA è definita dai valori di inclusività, integrità e accessibilità: il quadball è uno sport che promuove attivamente e celebra l'integrazione. La sua comunità si impegna a creare uno sport accogliente per individui di diverse etnie, background culturali, età, lingue, generi e orientamenti sessuali (International Quadball Association, 2021c). Una presa di posizione tangibile nella direzione di questa integrazione è l'istituzione della *gender maximum rule*, la quale prevede che una squadra non possa schierare in campo contemporaneamente più di tre membri dello stesso genere, laddove per "genere" si intende quello nel quale la persona si identifica (International Quadball Association, 2024).

Si osserva quindi una presa di posizione del quadball in netta controtendenza rispetto a sport di squadra più popolari, i quali persistono come uno degli ultimi contesti nei quali la segregazione di genere viene attuata in modo esplicito (Martínková, 2020).

Il valore dell'integrità consiste nell'essere onesti e aderire a alti principi morali. Le persone che giocano a *quadball*, sia all'interno che al di fuori del campo, sono tenute a impegnarsi nell'essere individui integri e incoraggiare lo stesso atteggiamento negli altri.

Il *quadball* si propone di incentivare anche le persone con una storia sportiva meno consistente a diventare più attive fisicamente: al fine di incoraggiare un numero sempre

maggiore di individui a fare attività fisica, IQA mira a rendere lo sport accessibile al più ampio numero possibile di persone, indipendentemente dalle loro capacità di gioco. Gli adattamenti del *quadball*, come ad esempio il *quadball* su sedia a rotelle, si propongono come strumenti per superare le barriere, modificando l'attività sportiva in base alle diverse abilità fisiche (International Quadball Association, 2021c).

Oltre all'aspetto prettamente sportivo, la partecipazione attiva all'area organizzativa e amministrativa della comunità del *quadball* consente a giovani, studenti, laureati e professionisti di costruire esperienze pratiche e professionalizzanti in aree quali l'organizzazione degli eventi sportivi, la produzione di contenuti grafici e multimediali, la gestione delle risorse umane, la stesura e traduzione dei regolamenti di gioco e di quelli associativi, il rapporto con partner e sponsor, la programmazione IT, la comunicazione e il marketing, l'arbitraggio (International Quadball Association, 2021d). Il *quadball* viene amministrato interamente da volontari, per lo più membri delle squadre, che scelgono di dedicare parte del proprio tempo libero per contribuire alla costruzione e al mantenimento dello sport, divenendone così promotori, oltre che consumatori.

#### **2.4.Panoramica del regolamento**

Il regolamento *quadball* attualmente in uso a livello mondiale è stato pubblicato ad agosto del 2024 (International Quadball Association, 2024).

Di seguito vengono descritte brevemente alcune delle componenti caratterizzanti del *quadball*:

- **Campo di gioco.** È rettangolare, normalmente in erba naturale o sintetica, e misura 66m x 33m. È suddiviso in due metà campo, contrassegnate da una riga (*midfield line*), entro le quali sono a propria volta delimitate le aree del portiere (*keeper zone*). All'interno della *keeper zone* si trova la *goal line*, sulla quale sono allineati tre pali culminanti con anelli. Su ciascuno dei lati lunghi del campo, nello spazio delimitato dalle due *keeper lines*, si trovano rispettivamente la *starting runner zone* – la linea ove le squadre si schierano per il fischio di inizio – e dirimpetto la *Penalty Box*, l'area riservata a scontare il tempo di sospensione dal gioco in seguito a cartellino giallo. Adiacenti alla *penalty box* si trovano le panchine, che ospitano i membri della squadra non in gioco, e la *substitution area*,

che, come suggerisce il nome, è l'area dedicata alle procedure di sostituzione (Figura 1).

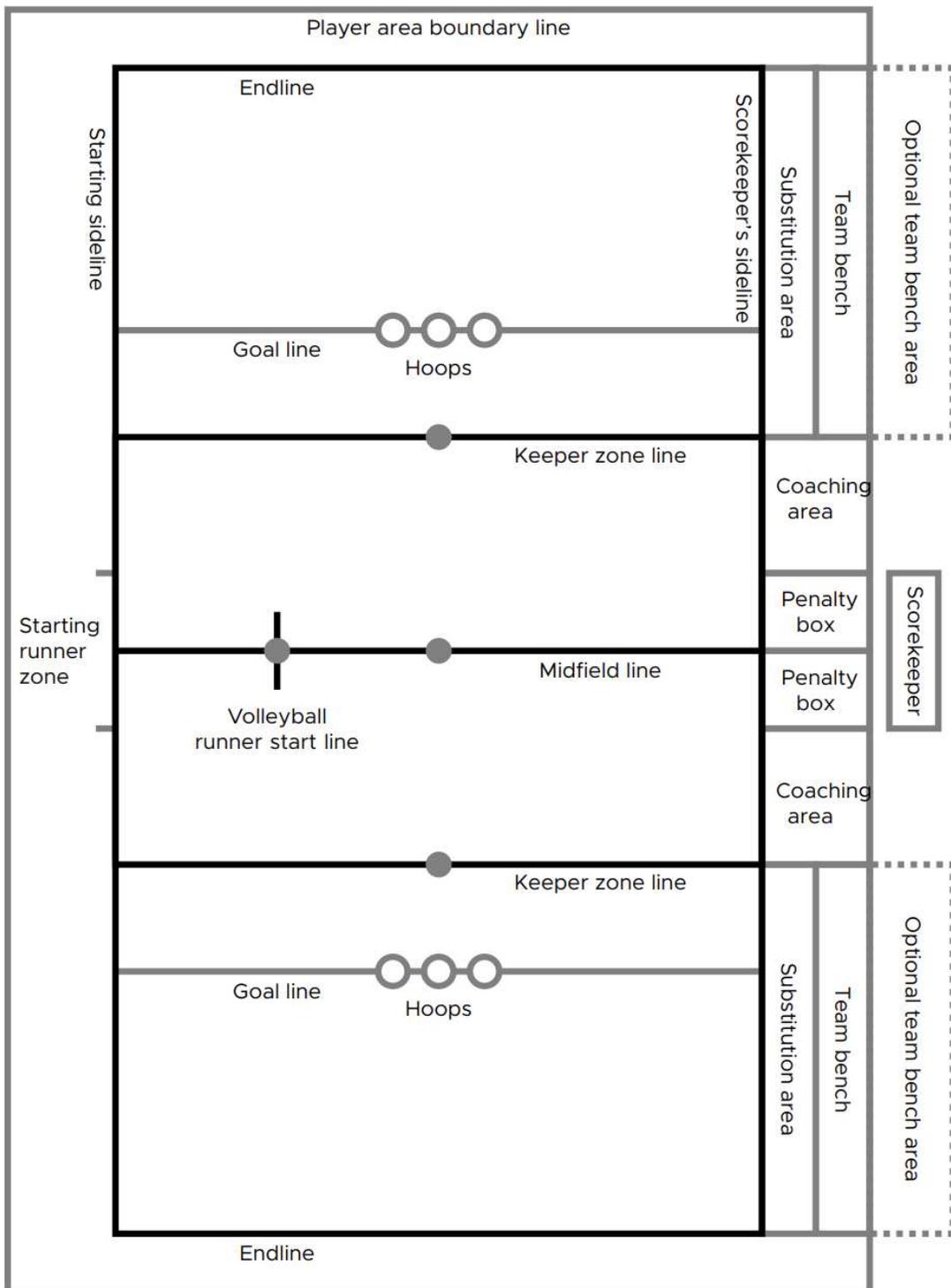


Figura 1 - Il campo di Quadball (estratto dal Roolebook 2024, p.17)

- **Attrezzatura.** Come precedentemente accennato, il gioco prevede 5 palloni di tre tipi, il cui nome è stato modificato nel regolamento 2024 - coerentemente alle politiche di distanziamento dal marchio originale, nonostante non sia ancora disponibile, al momento della stesura della presente ricerca, la traduzione ufficiale dei nuovi nomi in lingua italiana:

- una *Volleyball* (ex *Pluffa* o *Quaffle*): è una palla da pallavolo, tenuta leggermente sgonfia, che viene utilizzata da cacciatori (*chaser*) e portieri (*keeper*) per fare gol negli anelli avversari;
- tre *Dodgeball* (ex *Bolidi* o *Bludger*): sono palloni da dodgeball, utilizzati unicamente dai battitori (*beater*) per colpire gli avversari mettendoli temporaneamente fuori gioco (procedura di *Knock down* e *Back to hoops*);
- un *Flag* (ex *Boccino* o *Snitch*): indica una pallina da tennis infilata in una sacchetta, a propria volta fissata con del velcro al pantaloncino del *Flag Runner*. L'obiettivo dei cercatori (*seeker*) di ogni squadra è catturare il *Flag* strappandolo al *Flag Runner*.

Per tutta la durata della partita, inoltre, tutti i membri della squadra in campo sono tenuti a mantenere posizionata tra le gambe, parallelamente al terreno, la scopa (*stick*, precedentemente chiamata *broom*): essa è costituita da un tubo di plastica della lunghezza di circa un metro e dal diametro di circa tre centimetri; la scopa è considerata l'elemento caratterizzante del quadball, e ne costituisce anche il principale "handicap", comparabile al palleggio nel basket o al divieto di toccare il pallone con le mani nel calcio.

- **Fasi di gioco.** Ogni partita si divide in tre fasi:
  - *Seeker Floor*: i primi 20 minuti di gioco prevedono la presenza in campo di 6 membri per squadra: 3 *chaser* (contrassegnati da fascia bianca), 1 *keeper* (contrassegnato da fascia verde), 2 *beater* (contrassegnati da fascia nera). La denominazione "*Seeker Floor*" sta ad indicare che l'obiettivo principale di questa fase di gioco è che i *seeker* segnino il numero più alto possibile di gol – dal valore di 10 punti ciascuno), per avvantaggiare la propria squadra nelle fasi di gioco successive.

- Fase di cattura: al diciannovesimo minuto di gioco il *flag runner* entra in campo, e al ventesimo viene rilasciato anche un *seeker* per squadra (contrassegnato da fascia gialla). La fine di questa fase è decretata dalla cattura del boccino (*flag*), dal valore di 30 punti.
- Overtime: si tratta di una fase facoltativa prevista solo nel caso in cui la cattura del boccino non si risolve nel vantaggio della squadra che ha catturato – quindi, nel caso la differenza tra la squadra in svantaggio e quella in vantaggio sia maggiore di trenta punti e la cattura avvenga a opera della prima. La configurazione delle forze in campo è identica a quella del *seeker floor*, e viene fissato un punteggio target di trenta punti superiore al punteggio della squadra in vantaggio al momento della cattura. Il raggiungimento del punteggio target da parte di una delle due squadre ne decreta la vittoria e la fine della partita.
- **La *gender-maximum rule*.** Il quadball si classifica come sport misto: esso prevede infatti la partecipazione simultanea al gioco di persone di generi diversi, il cui equilibrio in campo è regolamentato esplicitamente. Nello specifico, la *gender maximum rule* stabilisce che possano essere presenti in campo nello stesso momento al massimo tre persone dello stesso genere per ogni squadra. La peculiarità del quadball è che il genere nel quale la persona si identifica è quello a cui si fa riferimento durante la composizione del *roster*: non si considera cioè il genere assegnato alla nascita e/o indicato sul documento di identità, bensì l'identità di genere che viene auto dichiarata al momento dell'iscrizione al torneo.
- **Ufficiali di gara.** In un match ufficiale è prevista la presenza di undici ufficiali di gara: 1 *head referee* (HR) , l'ufficiale “principale”, che ha la responsabilità di monitorare il gioco nella sua interezza; 4 *assistant referee* (AR) , a supporto dell'HR; 1 *flag referee*, che si concentra unicamente sul gioco dei *seeker*; 1 *flag runner*; 1 *scorekeeper*, che tiene traccia del punteggio e dei cartellini; 1 *timekeeper*, responsabile di tenere traccia del tempo di gioco; 2 *goal referee*, che alloggiato a bordo campo, dietro gli anelli, e informano l'HR rispetto validità dei goal.
- **Cartellini.** Le azioni illegali vengono segnalate dall'HR per mezzo di tre cartellini, ai quali corrispondono penalità di diversa entità: il cartellino blu segnala

falli tecnici; il cartellino giallo viene assegnato in risposta a contatti illegali o falli antisportivi; il cartellino rosso viene estratto in risposta a falli più gravi rispetto a quelli corrispondenti a cartellino giallo, come contatti particolarmente violenti che costituiscono un rischio per l'incolumità.

Il quadball è uno sport dinamico e ad alta intensità, nel quale è possibile mettere in gioco abilità tecniche di varia natura, provenienti da sport mainstream come il rugby e la pallamano. Inoltre, la presenza simultanea nella competizione di persone di generi differenti predispone il quadball a essere teatro di politiche volte a promuovere l'equa partecipazione e valorizzazione di tutte le forze in campo.



*Figura 2 – Scontro tra Seeker e Flag Runner. Coppa Italiana Quidditch 2021, Bologna. Foto di Saverio Covello.*



Figura 3 - Chaser tenta il gol, ma subisce la parata. Quadball Nations Cup 2023, Salou (Spagna). Foto di Ajantha Abey.



Figura 4 - "Beater battle": scontro diretto tra due Beater. Quadball Nations Cup 2023, Salou (Barcellona). Foto di Ajantha Abey.

## **2.5.L'effetto *Harry Potter* - l'interazione tra la cultura pop e le motivazioni a prendere parte a uno sport di nicchia**

Come esposto nei paragrafi precedenti, la motivazione a prendere parte a sport di squadra è spesso predetta da fattori sociodemografici, economici e intrapersonali, e la scelta del tipo di sport da praticare è fortemente influenzata dall'aderenza ai ruoli di genere. Nel caso del quadball - che ricordiamo è il nome adottato solo dal 2022 in sostituzione a "quidditch" – bisogna aspettarsi che la scelta di prendere parte ad una squadra sia mediata, almeno in parte, dall'entusiasmo dell'associazione con l'universo fantasy della saga di *Harry Potter*. Secondo i risultati dello studio di Cohen et al. (2012), l'identificazione nel *fandom* del franchise di *Harry Potter* sembrerebbe costituire la motivazione più forte nella decisione di unirsi a una squadra di quadball. Si definiscono componenti di un *fandom* i seguaci entusiasti di un qualsiasi fenomeno culturale, i quali vanno a costituire una rete sociale interconnessa che si appropria e partecipa attivamente dei propri contenuti massmediali preferiti, talvolta riscrivendoli (OxfordReference, n.d.). Far parte di un *fandom* comporta la creazione di una rete di connessioni sociali basate su interessi comuni che generano senso di appartenenza.

L'appartenenza al *fandom* riflette così il bisogno ricercare relazioni sociali con persone coetanee che condividano i medesimi valori e le medesime caratteristiche, poiché l'aspetto sociale dei *fandom* sembra essere strettamente correlato a una più alta percezione di benessere e soddisfazione per la propria vita (Reysen et al., 2017).

È rilevante notare che il quadball ha subito negli anni importanti cambiamenti che riflettono un progressivo distanziamento dello sport dalla saga di *Harry Potter*, a partire dal cambio del nome in *quadball* nel 2022. Questa decisione è stata giustificata da IQA come un'opportunità di crescita dello sport al di fuori della nicchia composta dal *fandom* di *Harry Potter*, i cui diritti d'autore sono detenuti dall'autrice J.K. Rowling e alla casa di produzione Warner Bros. IQA inoltre ha desiderato prendere le distanze proprio dall'autrice, coinvolta in alcune controversie sulle proprie posizioni discriminatorie verso le persone transgender, e dunque in conflitto con i valori di inclusione ed equità di genere proposti da IQA (IQA, 20 luglio 2022). È possibile che in questo allontanamento dalla saga fantasy si rifletta anche un cambiamento nelle motivazioni che spingono le persone a iniziare a giocare, e più nello specifico che siano passate in secondo piano le motivazioni relative al senso di appartenenza a un *fandom*. Si può ipotizzare invece che permangano

nella scelta di praticare *quadball* gli aspetti relativi alla formazione di legami sociali, in comune con gli altri sport *mainstream* (Anderson, 2019; Zuckerman, 2021).

Secondo l'interpretazione di Cohen (2012), il quadball sarebbe in grado di fornire alcune opportunità di socialità peculiari rispetto ad altri sport: infatti, il quadball si presenta, almeno in apparenza, come uno sport “buffo”, divertente ma diverso dagli sport più tradizionali – è possibile ipotizzare, ancora una volta per via delle caratteristiche di diretta ispirazione alla saga di *Harry Potter*, come la presenza della scopa e del boccino vestito di giallo. Infatti, sono proprio queste caratteristiche a far dire “non ho mai visto uno sport del genere” (Cohen, 2012, p.190), stimolando la curiosità fonte e costituendosi come fonti di motivazione a provare qualcosa di nuovo. Infine, parte delle persone che decidono di unirsi a una squadra di quadball lo fa con lo scopo di diventare più attivo fisicamente, rimettersi in forma e investire sulla propria salute (Cohen, 2012).

Il potenziale del quadball risiede nella possibilità di attrarre a sé persone insoddisfatte dall'offerta di sport *mainstream*, e che gli aspetti di socialità, divertimento, novità e ricerca di stimoli per rimanere in forma sono permeati dal legame dello sport con il franchise di *Harry Potter*.

## **2.6. L'impatto del quadball al di là del fandom**

Come precedentemente approfondito, la partecipazione a uno sport di squadra può essere fonte di numerosi benefici relazionali, psicologici, fisici, cognitivi (Eime, 2013; Anderson, 2019; Zuckerman, 2021; Eather, 2023). Il quadball, pur nella sua natura di sport “alternativo”, non solo pare essere associato a benefici in linea con quanto osservato da altri studi, ma è in grado di fornire, molto più di altri sport, speciali occasioni per coltivare la leadership (Cohen et al., 2015). Questo effetto potrebbe essere spiegato dalla grande varietà dei ruoli che necessitano di essere ricoperti affinché una squadra possa avere successo. Tali ruoli non sono solo da intendersi in termini di agonismo – come, ad esempio, la possibilità di diventare capitano o coach della propria squadra - ma anche di mantenimento e sostegno della squadra stessa e allo sport più in generale. Pur con il sostegno degli enti governativi nazionali e internazionali di riferimento, infatti, i club e le squadre di quadball sono essenzialmente comunità indipendenti e autosufficienti, e il loro mantenimento necessita della responsabilità attiva e volontaria dei membri stessi. Alcune opportunità di sviluppo della leadership fornite dal quadball si osservano in riferimento

alla responsabilità di gestire il reclutamento di nuovi membri delle squadre, i finanziamenti e le raccolte fondi, gli spostamenti necessari a partecipare ai tornei, ma anche la partecipazione ai gruppi di lavoro “dietro le quinte”, come i rapporti con IQA, la gestione dei social media, la stesura e la traduzione dei regolamenti a cadenza biennale, i rapporti con la stampa, ecc. Secondo la ricerca di Cohen e Peachey (2015) il quadball riflette una struttura di leadership interna e informale (Morgeson, 2009), in quanto ogni squadra nasce da zero, a partire dalla visione e dalla costanza dei suoi componenti. Nel quadball, infatti, le persone che ricoprono la veste di leader – siano essi allenatori o responsabili di altri ambiti, come raccolte fondi, logistica, organizzazione degli eventi, amministrazione burocratica dei club - sono membri interni alla squadra e non sono direttamente subordinati a organi governativi formali responsabili dell’amministrazione della realtà sportiva.

Secondo alcune testimonianze (Cohen e Peachey, 2015), le esperienze di leadership coltivate nel quadball sono generalizzabili al di fuori dell’ambito sportivo e possono addirittura tornare utili per trovare lavoro. Alcune delle skills più richieste ai giovani che si avvicinano al mondo del lavoro, infatti, sono la comunicazione, il problem solving e la capacità di lavorare in squadra; la partecipazione ad attività extracurricolari come lo sport costituisce un importante supporto per coltivare e sostenere l’apprendimento di tali competenze nei giovani che si affacciano al mondo del lavoro (Tushar & Sooraksa, 2023). Sperimentare un ruolo di responsabilità nell’area degli sport ricreativi – in particolare coloro che frequentano un college o un’università, coerentemente con il campione fin qui considerato – permette di mettersi in gioco grazie ad esperienze che facilitano lo sviluppo di abilità come la risoluzione del conflitto, la comunicazione con persone molto diverse tra loro, o l’apprendimento di nuove lingue e culture mediante opportunità di confronto in un ambiente competitivo internazionale (Burnett e Taylor, 2023); nel quadball, persone provenienti da ogni parte del mondo si confrontano regolarmente, sia in occasione di tornei internazionali che sui numerosi forum dedicati alla socializzazione tra membri della comunità sportiva e tra gli stessi volontari facenti parte di IQA, che lavorano insieme da ogni parte del mondo per portare avanti il processo di organizzazione delle manifestazioni sportive, scrittura dei regolamenti, definizione delle politiche, ecc. Molti partecipanti, inoltre, riportano importanti benefici relativi alla formazione di relazioni sociali e rapporti di amicizia a lungo termine, facilitati dalla natura inclusiva dello sport,

si configura come un contesto caratterizzato da forte sostegno sociale che si estende anche al di fuori del campo da gioco. (Cohen e Peachey, 2025).

Lo sviluppo di particolari dinamiche di gruppo risponde al naturale bisogno di appartenenza: l'organizzazione di una struttura sociale, la definizione di obiettivi e risultati comuni, l'identificazione col gruppo anche grazie a simboli distintivi - ad esempio le divise -, la partecipazione alle medesime attività, influenzano emozioni e cognizioni dei membri del gruppo. Per esempio, possono generare atteggiamenti più favorevoli verso la pratica di attività fisica, aumentare la motivazione e la soddisfazione, generare un'interpretazione più positiva dell'ansia da prestazione pre-competizione (Eys et al., 2019). Inoltre, una peculiarità del quadball è che i membri della comunità assumono il duplice ruolo di fruitori e volontari: questo fenomeno, tipico di alcune manifestazioni sportive e culturali, permetterebbe ai giocatori-volontari di integrare i vantaggi ottenuti dall'essere consumatori dell'attività sportiva con l'ulteriore esaltazione di dimensioni di privilegio e orgoglio e senso di comunità (Sohier et al., 2023). Ritroviamo quindi nel quadball un forte senso di comunità, sentimento di appartenenza che riflette consapevolezza dei membri di un gruppo di avere valore gli uni per gli altri e per il gruppo stesso, e che i bisogni di ciascun membro saranno soddisfatti attraverso l'impegno collettivo (McMillan & Chavis, 1986).

Anche l'autostima sembra giovare della partecipazione al quadball: coerentemente con quanto indicato nella ricerca sugli sport di squadra, i giocatori di quadball riferiscono miglioramenti dell'immagine di sé e un'aumentata sicurezza espressa in campo, e che questo effetto benefico si estenda anche ad attività extra-sportive. Cohen e Peachey (2015) ipotizzano che siano proprio gli aspetti non convenzionali e "buffi" del quadball – come la presenza della scopa e del boccino – a forzare un abbassamento dei freni inibitori e motivare l'esplorazione e l'acquisizione di nuove abilità, generando così un miglioramento della sicurezza in sé stessi. Inoltre, come menzionato nei paragrafi introduttivi, lo sport di squadra offre per propria natura opportunità di sviluppare nuove abilità e migliorare le proprie prestazioni fisiche, di stare a contatto con ambienti ricchi di supporto sociale e competitività "sana", con effetti positivi sull'autostima.

Nonostante la sua unicità, il quadball sembra generare vantaggi coerenti con quelli osservati negli altri sport di squadra più tradizionali, come lo sviluppo dei abilità nel lavoro di squadra, opportunità di sperimentare competizione sana e di sperimentare senso

di comunità; la peculiarità del quadball sta però nel riuscire ad attrarre e “agganciare” una platea composta in larga parte di persone che non avevano mai praticato in precedenza alcuno sport di squadra, dando loro la possibilità di sentirsi per la prima volta parte di una comunità sportiva e di partecipare a competizioni su larga scala. In generale, il quadball si propone come uno sport non convenzionale in grado di coinvolgere persone con caratteristiche molto diverse tra loro, fornendo loro benefici a livello atletico e sociale, nella cornice di un ambiente supportivo in grado di attrarre sia persone con grande esperienza atletica che alle prime armi (Cohen e Peachey, 2015).

## **2.7. Quadball come strumento per la promozione della parità di genere**

Come precedentemente accennato, una importante peculiarità del quadball è data dal fatto che le squadre, per poter competere, devono obbligatoriamente essere composte da giocatori di generi diversi. Come specificato nel regolamento ufficiale, che cita *“Il genere nel quale un giocatore si identifica viene considerato il genere del giocatore stesso”* (International Quadball Association, 2024; p.11, par. 1.2.3), quando nel quadball si parla di “genere”, lo si fa in riferimento al concetto di identità di genere, definito come il senso di sé che ciascuno ha in relazione al proprio genere; l’identità di genere può essere maschile, femminile o non binaria; le identità non binarie possono situarsi in posizione intermedia tra quella maschile e quella femminile, in un insieme al di fuori di esse, ma un individuo con identità di genere non binaria potrebbe anche percepire di avere un’identità di genere maschile e femminile che varia col tempo, oppure non sperimentare alcuna identità di genere. In ultima istanza, è possibile, ma non necessario, che l’identità di genere corrisponda a quella presunta sulla base del sesso assegnato alla nascita sulla base di indicatori biologici (APA Dictionary, 2023; Matsuno & Budge, 2017); ciò che si desume è che quello dell’identità di genere è un costrutto che origina dall’interazione tra la sfera biologica e quella psicosociale, la cui ricchezza fatica ad essere ridotta al binarismo maschile-femminile. Il quadball, dunque a partire dal suo regolamento, si delinea come sport che sfida le norme di genere tradizionali con connotazione binaria, promuovendo un clima che permette di esplorare ed esprimere liberamente la propria identità di genere, contrariamente a quanto avviene in sport tradizionali ancora strettamente legati a idee di essenzialismo e rigida categorizzazione di genere su base essenzialista e binaria. A fronte di questa tendenza, l’introduzione di sport misti e unisex,

strutturati dunque per la partecipazione di persone di qualsiasi genere, costituisce un passo nella direzione di un ambiente sportivo maggiormente accessibile. L'obiettivo dello sport unisex dovrebbe essere dunque quello di valorizzare in modo equo tutte le abilità in gioco, a partire dall'assunto che esse derivano dall'interazione di fattori biologici, culturali, storici ed educativi (Martínková, 2020).

Cohen et al. (2014) hanno osservato l'impatto del quadball sui membri della sua comunità, relativamente alle dimensioni di pregiudizio legato al genere, sul desiderio di equità ed inclusione e sugli atteggiamenti nei confronti di persone appartenenti a generi diversi dal proprio – nel caso dello studio, analizzati secondo il paradigma binario. La ricerca parte dall'assunto che la possibilità di collaborare e condividere idee conduca a una maggiore comprensione e stima delle differenze e alla riduzione degli stereotipi, facendo riferimento alla *Intergroup Contact Theory* (ICT) (Allport, 1954; citato in Cohen et al., 2014), alla luce di evidenze che le norme di genere tradizionali permeino l'universo sportivo, categorizzando in particolar modo le donne come gruppo marginalizzato.

Secondo il modello proposto da Cohen et al. (2014) a partire dalla ICT, il carattere misto dello sport, che prevede l'interazione tra persone di generi diversi, promuove un'esperienza sportiva positiva in conseguenza alla quale è possibile osservare una generale riduzione del pregiudizio nei confronti di persone di genere diverso dal proprio. Ciò avverrebbe grazie alla mediazione di fattori caratteristici della struttura organizzativa e del regolamento del quadball: in prima istanza, il clima di equità ed empowerment viene promosso dalle autorità sportive, sia gli allenatori che gli organi istituzionali di riferimento; persone di generi differenti possono rivestire ruoli di pari importanza e influenza all'interno delle proprie squadre, andando così a ridurre soprattutto la marginalizzazione delle donne e delle persone transgender e non-binary; gli obiettivi della squadra, dunque, sono comuni e apportano benefici al gruppo nella sua interezza; infine, la struttura dello sport permette a persone con abilità diverse di imparare le une dalle altre, poiché ciascuna di esse diviene un contributo al raggiungimento degli obiettivi concordati.

La struttura mista del quadball, oltre ad essere percepita come generalmente piacevole e diventante, è in grado di generare un clima positivo nel quale le persone coinvolte nella prestazione atletica imparano ad apprezzare i punti di forza degli altri e dinamiche di gioco e di gruppo basate sul rispetto reciproco.

## **2.8. Il desiderio di equità: “fare” e “disfare” il genere per rendere il gioco più accessibile**

Si è osservato come il quadball, a partire dalla sua impostazione normativa, si proponga di coltivare un clima che valorizza in modo esplicito l'equità di genere. Qual è l'impatto effettivo di tale cultura sportiva sugli atteggiamenti? Secondo i dati raccolti da Cohen et al. (2014) la volontà di mantenere l'esperienza positiva dello sport genererebbe il desiderio di valorizzare e coltivare pratiche legate all'accessibilità e all'equità.

L'aspetto della competitività appare particolarmente rilevante in relazione a quanto lo sport venga percepito come inclusivo e piacevole: Allison e Love (2022) hanno osservato che nel quadball la competitività sembra crescere di pari passo con la tendenza a un gioco più fisico – caratterizzato, ad esempio, da un maggior numero di placcaggi – spesso per iniziativa di uomini e rivolto ad altri uomini, perché le donne vengono percepite come più fragili e vulnerabili; un simile fenomeno sembra avvenire in relazione alla posizione che giocatori e giocatrici occupano in campo: sebbene infatti il regolamento definisca qual è il numero di rappresentanti massimi per ogni genere, la scelta del ruolo è a discrezione delle squadre, a patto che venga rispettato lo schieramento regolamentare di un *keeper*, tre *chaser*, due *beater* e un *seeker*; Allison e Love hanno osservato che gli uomini mostrano la tendenza a ricoprire posizioni più offensive nel ruolo di *chaser*, mentre le donne prediligevano il ruolo di battitrici difensive, caratterizzato dal gioco sulla distanza e da minor contatto fisico. Sorge dunque il dubbio se il desiderio di quadball di mantenere il gioco equo e accessibile (Cohen et al., 2014) sia conciliabile con la tendenza ad adottare comportamenti coerenti con i ruoli e gli stereotipi associati al proprio genere: se da un lato emerge il desiderio di trattare tutti i giocatori alla pari, evidenziando come chiunque voglia giocare a quadball possa farlo (Cohen et al., 2014), d'altra parte sembrerebbe necessario porre particolare attenzione a mantenere il gioco meno violento e competitivo (Allison & Love, 2022), al fine di ridurre l'iniquità che deriva dall'implicita associazione della mascolinità alla forza fisica e della femminilità alla fragilità. Per testare questa ipotesi, in uno studio con un campione di studenti universitari, Allison & Love (2022) hanno adattato il regolamento del quadball in modo che la competitività fosse ridotta al minimo: nonostante alle persone partecipanti – le quali non avevano mai giocato a quadball prima – fosse stato proibito sia di tenere nota del punteggio delle partite che di usare contatto fisico, nell'arco dei quattro mesi di osservazione il gioco si è naturalmente

evoluto in modo violento, risultando in una riduzione del piacere soprattutto per le atlete donne. Nonostante il regolamento fosse stato adattato con l'obiettivo di favorire una maggiore equità di forze in campo, appiattendolo le differenze in termini di forza fisica, è stato possibile osservare che uomini e donne tendano a replicare i ruoli di genere anche quando il contesto non lo richiede, rendendo il contesto stesso *"gendered"* (Deustch, 2007). Osserviamo quello che Deustch (2007) definisce come "contraccolpo" dello status quo che, trovandosi sotto la minaccia di una spinta sovversiva, cerca di ridefinire ruoli di genere. Questo fenomeno, tuttavia, è progressivamente mitigato dall'aumentata equità numerica di uomini e donne nel contesto e dall'aumentata rappresentazione di modelli alternativi (Plaza et al., 2017): le differenze che non hanno fondamenti materiali, come quelle basate su stereotipi di mascolinità e femminilità, tenderebbero infatti a sfumare nel tempo a seguito dell'introduzione di una norma egualitaria. Il cambiamento nelle relazioni di potere definite dall'identità e dall'espressione di genere è accompagnato tanto da aspetti relazionali quanto politici: le interazioni che influenzano la riduzione dell'ineguaglianza di genere sono denominate da Deustch (2007) *"undoing gender"*, letteralmente "disfare il genere", ed evocano il processo volto alla ristrutturazione dei pregiudizi legati al genere: le caratteristiche dell'identità ed espressione di genere "disfatta" non hanno valore intrinsecamente positivo o negativo e non costituiscono obiettivi che le persone devono raggiungere. Potremmo intravedere nelle persone che giocano a quadball una tendenza a disfare il genere tramite la partecipazione alla competizione a prescindere dal genere di appartenenza e dalle caratteristiche del gioco stesso.

Tra gli aspetti del quadball che contribuiscono a rendere il genere irrilevante, riducendo l'accesso agli stereotipi, possiamo osservare: l'interesse personale (le squadre, per giocare, hanno l'obbligo di schierare in campo persone di generi differenti), l'esposizione a rappresentazioni incoerenti con lo stereotipo (soprattutto per gli uomini nei confronti delle donne, esposizione a donne in ruoli di aggressività e forza fisica), tentativi intenzionali per ridurre il pregiudizio (Deusch, 2007). Dal punto di vista politico, gli organi amministrativi del quadball implementano provvedimenti strutturali per una maggiore equità di genere. Ne è un esempio la recente adozione da parte di IQA della cosiddetta *"3-max gender policy"* (International Quadball Association, 2023): a seguito di un sondaggio condotto con la partecipazione di 34 enti governativi nazionali, è stata

introdotta la politica per la quale, durante tutto il periodo di gioco nel quale non è presente il *seeker*, ogni squadra ha l'obbligo di schierare un massimo di tre persone su sei dello stesso genere – in opposizione al massimo di quattro indicato nel precedente regolamento; questo provvedimento è riflesso della volontà di riconoscere e valorizzare il contributo che deriva dalla diversità portata in campo in termini di identità ed espressione di genere. La partecipazione a uno sport innovativo dona a chi lo pratica l'opportunità di sperimentarsi in un contesto nuovo, producendo nuovi elementi di definizione del genere in un contesto nel quale la segregazione tra uomini e donne permane come norma, di pari passo con lo stereotipo che esista una superiorità maschile assoluta in termini di competenza di gioco, e che la “femminilizzazione” delle pratiche sportive corrisponda a una svalutazione di queste ultime.

## **2.9.Limiti dello sport di squadra misto**

Alla luce di quanto sinora esposto, il quadball sembrerebbe avere il potenziale di ridurre il dislivello motivazionale e partecipativo tra persone appartenenti a generi diversi, sfidando in particolare le credenze essenzialiste secondo le quali le donne sarebbero fisicamente inadatte, rispetto agli uomini, a praticare sport aggressivi e di contatto. Va evidenziato in particolare come tali credenze facciano implicito riferimento a un sistema di genere binario, relegando a un'area grigia tutte le individualità transgender e non binarie che negli studi a disposizione sul quadball (Cohen et al, 2012; Cohen et al., 2014; Cohen & Peachy, 2015; Allison & Love, 2022) non vengono esplicitamente indagate. Questo limite nell'operazionalizzazione del costrutto di genere non considera le differenze tra i fattori fisiologici, identitari e di espressione di genere (Lindqvist et al., 2021), con il rischio di restituire una visione castrata dell'esperienza del quadball, pur a fronte di un regolamento di gioco che valida esplicitamente le identità non binarie. Al netto di questo limite nella raccolta dei dati anagrafici, è comunque possibile osservare risultati ambivalenti per quanto riguarda l'effetto del quadball sulla riduzione degli stereotipi e dell'essenzialismo di genere: Le posizioni dei giocatori di quidditch riguardo all'esperienza dell'integrazione di genere sono in gran parte positive e inclusive. I giocatori affermano che questo sport favorisce la tolleranza, la comprensione e il rafforzamento personale, indipendentemente dall'identità di genere o dall'orientamento sessuale. Da una parte, le testimonianze dei giocatori (Cohen et al., 2014; Segrave, 2016)

evidenziano come l'interazione con coetanei durante l'allenamento è arricchita dalla varietà di generi, e la base della partecipazione allo sport si esprime nelle abilità piuttosto che nel genere, nella razza o in altre qualità considerate irrilevanti. Il quadball è percepito come uno spazio in cui la competitività, anche nella sua natura fisica, e i riconoscimenti ad essa connessi sono ugualmente accessibili, oltre che agli uomini, anche alle donne e agli individui non-cisgender (Segrave, 2016). A fronte di un aumentato senso di orgoglio e autoefficacia, soprattutto nelle donne, e di parziale abbandono delle credenze circa la superiorità fisica innata degli uomini (Cohen et al., 2014; Allison & Love, 2022), è comunque possibile osservare la permanenza di idee essenzialiste il cui effetto è di alimentare una tendenza istintiva alla segregazione delle donne a un gioco difensivo e strategico, e degli uomini in ruoli di attacco e contatto fisico. Emerge pertanto una la permanenza dell'ideologia essenzialista che considera le donne universalmente meno portate per il gioco fisico rispetto agli uomini, e lo sport maschile valutato come superiore, più intrattenente e di conseguenza più valorizzato in termini di allocazione delle risorse ed esposizione mediatica (Allison, 2021).

## 4. Metodologia

### 4.1. Obiettivi della ricerca

Il quadball ha guadagnato progressiva popolarità dalla sua fondazione a oggi, affermandosi come sport che nella propria natura alternativa si fa teatro di una comunità internazionale giovane e attiva, accomunata da valori comuni di inclusività e integrità. Inoltre, negli anni l'associazione dell'ormai *ex quidditch* al contesto *nerd* e al franchise di *Harry Potter* ha facilitato l'avvicinamento e il coinvolgimento di curiosi e curiose che forse, in condizioni standard, non si sarebbero affacciati ad uno sport di pieno contatto. Infine, è stata esaminata la peculiarità del regolamento del quadball di definire norme che determinano un rifiuto attivo e radicale degli standard binari e segregativi relativamente al genere, contribuendo a rendere accessibili a una platea diversificata tutti i benefici conseguenti alla pratica dello sport di squadra.

Lo studio più ampio sulla comunità del quadball si deve a Cohen (Cohen et al., 2012; Cohen et al., 2014; Cohen & Peachey, 2015) che, avvalendosi dell'approccio *grounded theory*, ha condotto una ricerca in quattro fasi:

1. Fase di raccolta preliminare delle informazioni: poiché lo studio è stato condotto nel 2011, quando il quadball (allora quidditch) era nato da pochi anni, la ricerca preliminare è stata svolta per lo più per mezzo di fonti informali come social media, riviste, studio del regolamento e osservazione in prima persona di alcune partite e allenamenti, oltre ad alcuni colloqui con l'allora direttivo di IQA.
2. Questionari a risposta aperta, condivisi sui canali social di IQA, utilizzati per raccogliere, oltre a dati di carattere demografico e relativi all'esperienza sportiva pregressa, informazioni circoscritte ai seguenti nuclei di interesse:
  - Motivazione a unirsi a una squadra di quidditch
  - Identificazione con il franchise di *Harry Potter*
  - I benefici e l'impatto del quidditch
  - Opinioni dei giocatori rispetto alla natura mista dello sport e il suo impatto su credenze relative all'integrazione di genere.
3. Tre focus group, composti da quattro a otto partecipanti ciascuno provenienti da differenti regioni geografiche degli Stati Uniti, durante i quali sono state condotte interviste semi strutturate a partire dai risultati ottenuti fino a quel momento

4. L'osservazione di trenta partite durante la Quidditch World Cup 2011 di New York, che ha coinvolto circa 1600 giocatori provenienti da 93 college e licei, provenienti dagli Stati Uniti, Canada, Islanda e Finlandia, e ha visto la partecipazione come spettatori di circa 11000 spettatori.

Segrave (2016) ha analizzato la potenzialità del quadball di sfidare gli standard del binarismo di genere, mentre la ricerca di Allison e Love (2022) si è focalizzata sull'evoluzione delle credenze circa l'equità di genere in un gruppo di studenti del college che non aveva mai giocato a quadball prima di quel momento.

La presente ricerca muove i propri passi a partire dai risultati riportati da questi autori e mira a condurre un'analisi sistemica delle esigenze della comunità che "abita" il quadball: l'obiettivo è quello di prendere atto dei cambiamenti e delle risorse, in termini di motivazione e di impatto del quadball sulla vita, e restituirne una fotografia aggiornata che funga da strumento di accompagnamento alla crescita rapida e costante di questo sport.

#### **4.2. Il questionario**

Al fine della raccolta dati, è stato creato un questionario in lingua inglese, in formato digitale, della durata di circa quindici minuti. La scelta della lingua inglese è stata motivata dalla volontà di coinvolgere nella ricerca membri della comunità internazionale per ottenere una fotografia del quadball non limitata all'esperienza italiana; inoltre, la somministrazione del questionario su scala internazionale ha permesso di coinvolgere un numero maggiore di partecipanti, rendendo l'analisi più efficace. La presente ricerca intende dare continuità a quanto già indagato da studi precedenti; pertanto, le affermazioni presenti in ciascuna parte del questionario sono state ideate a partire dai temi di primo ordine riportati negli studi qualitativi attualmente disponibili. La maggior parte degli item corrispondevano a ad affermazioni su scala Likert (1=totalmente in disaccordo; 5=totalmente d'accordo); inoltre, alla fine di alcune sezioni veniva data la possibilità di integrare, con una risposta aperta, eventuali ulteriori riflessioni spontanee circa le tematiche indagate.

Lo strumento è stato strutturato in questo modo:

- **Prima parte:** dopo la presentazione del consenso informato, sono state richieste le principali informazioni sociodemografiche: genere, età, NGB di riferimento;

- **Seconda parte:** indagava l'esperienza sportiva attuale e pregressa, sia relativamente al quadball che a eventuali altri sport;
- **Terza parte:** indagava le principali motivazioni che hanno spinto le persone partecipanti a prendere parte a una squadra di quadball, con particolare attenzione al cambiamento nel tempo del rapporto con il franchise di *Harry Potter*; Le affermazioni relative alla terza parte del questionario sono state generate a partire dai risultati di Cohen e Peachey (2012) che hanno evidenziato come motivanti alla decisione di giocare a quadball le dimensioni generali di:
  - Identificazione con il franchise di *Harry Potter*
  - Cameratismo e amicizia
  - Desiderio di divertirsi
  - Desiderio di provare qualcosa di nuovo
  - Desiderio di mettersi in forma e allenarsi
  - Integrazione di genere e rispetto dell'identità di ogni atleta

Infine, veniva chiesto mediante domanda aperta di descrivere le motivazioni complessive che per iniziare a giocare a quadball.

- **Quarta parte:** indagava l'impatto dell'esperienza nel quadball su alcune aree del benessere, con particolare riferimento allo sviluppo di nuove skills e alle relazioni sociali; Gli item sono stati creati a partire dai temi individuati nella ricerca di Cohen e Peachey (2015):

- Abilità di leadership
- Benefici a livello di socialità
- Aumento del senso di autostima e orgoglio
- Esperienza sportiva positiva

Infine, sono state poste due domande aperte che chiedevano di descrivere eventuali benefici non menzionati negli items su scala Likert ed eventuali aspetti che avevano impattato negativamente sulla loro esperienza.

- **Quinta parte:** esaminava la relazione con il quadball in quanto sport misto, per indagare in particolare il grado di apprezzamento di questa modalità e gli effetti percepiti su atteggiamenti e pregiudizi relativi al genere. Gli items di questa sezione del questionario sono stati estrapolati dai temi individuati nelle ricerche di Cohen et al. (2014) e di Allison e Love (2022):

- Esperienza positiva dello sport misto
- Aumento del desiderio di inclusione ed equità
- Riduzione degli stereotipi
- Aumento del senso di orgoglio e autostima (nelle donne)
- Presenza di credenze essenzialiste circa gli aspetti di aggressività e competitività

### 4.3. Procedura di raccolta dati

Il questionario è stato somministrato in modalità telematica a partecipanti anonimi. Il reclutamento è avvenuto principalmente nelle seguenti modalità:

- Il link al questionario è stato condiviso sulle principali piattaforme social network utilizzate dalla comunità internazionale del quadball, in particolar modo i gruppi Facebook “*European Quadball*” e “*Quadball: All the regions*”, frequentati attivamente da una quantità significativa di persone coinvolte nello sport e da simpatizzanti; inoltre, sono state contattate privatamente le pagine *Instagram* di tutte le NGBs coinvolte nella ricerca, con la richiesta di condividere il questionario tramite i canali privati e il passaparola.
- Volantini riportanti il *QR code* con link al questionario sono stati affissi e distribuiti durante la *Quadball Nations Cup* tenutasi a Salou, in Spagna, il 7 e 8 ottobre 2023; nella stessa sede è stato possibile sfruttare il passaparola in tempo reale tra membri delle squadre provenienti da tutto il mondo, nonché l’aiuto da parte del comitato organizzativo del torneo, che ha diffuso la richiesta di partecipare alla ricerca tramite annunci nelle pause tra le partite e sulla pagina *Instagram* ufficiale.

### 4.4. Partecipanti

Le persone partecipanti sono state messe al corrente degli obiettivi generici della ricerca: le motivazioni all’origine della scelta di giocare a quadball, l’impatto di quest’ultimo sulla

loro vita e le loro convinzioni sullo sport misto; gli unici requisiti alla partecipazione erano di appartenere a una squadra di quadball e di avere almeno 18 anni.

Il questionario è stato compilato da un totale di 333 partecipanti. Dopo l'eliminazione delle risposte incomplete, il totale dei partecipanti è di 244, di cui: 108 donne, 102 uomini, 34 persone non-binary, con età media di 27 anni ( $M=26,5$ ;  $SD=4,72$ ;  $Min.:18$ ;  $Max.:55$ ). La provenienza delle persone partecipanti è la seguente: 12 dall'Australia, 11 dall'Austria, 17 dal Belgio, 3 dal Canada, 7 dalla Catalogna, 3 dalla Danimarca, 18 dalla Francia, 38 dalla Germania, 3 dal Giappone, 1 da Hong Kong, 1 dall'Irlanda, 27 dall'Italia, 5 dalla Norvegia, 8 dall'Olanda, 2 dalla Polonia, 32 dal Regno Unito, 7 dalla Repubblica Ceca, 1 dalla Slovacchia, 1 dalla Slovenia, 14 dalla Spagna, 20 dagli Stati Uniti d'America, 1 dalla Svezia, 1 dalla Svizzera, 2 dalla Turchia, 2 dall'Uganda, 7 dal Vietnam (Figura 1).

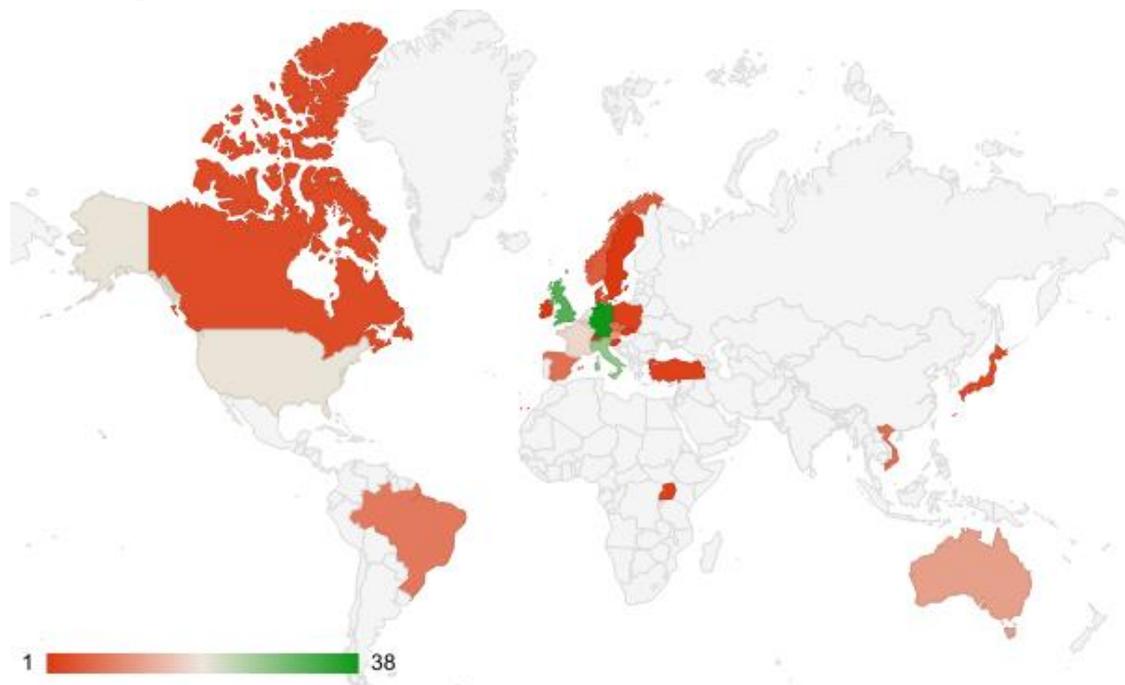


Figura 5 – Collocazione geografica dei partecipanti

Il questionario è stato compilato da persone con esperienza di gioco medio-lunga: il 40% ( $n=98$ ) ha giocato a quadball per 6-9 anni, seguito dal 36% ( $n=88$ ) la cui esperienza è di 3-5 anni (figura 5). 120 partecipanti avevano già praticato sport organizzato a livello amatoriale prima del quadball, 66 a livello agonistico, e 58 non avevano mai praticato altri sport. Gli sport più menzionati sono stati il calcio, il basket, il tennis, la pallavolo, il rugby, l'atletica. Infine, sulla totalità dei partecipanti, 62 avevano già praticato sport misti prima del quadball.

## 5. Analisi dei dati

### 5.1. Motivi per unirsi a una squadra di quadball

Nella Tabella 1 è possibile osservare i valori medi dei punteggi (non standardizzati) riportati nella sezione del questionario che indagava le principali motivazioni alla base della scelta di unirsi a una squadra di quadball. Si osservano i punteggi più alti ad items relativi a divertimento, curiosità e relazioni sociali: “*I enjoyed spending time with the other players*” (mediana=5.000, media 4.529, s.d.=0.631), “*I had fun the first time I played, and it did not stop*” (mediana=5.000, media=4.541, s.d.=0.699) e “*I wanted to try something different/new*” (mediana=5.000, media=4.439, s.d.=0.691). Al contrario, I punteggi più bassi si osservano sull’item “*Through quadball, I had the ability to give back to the Harry Potter franchise*” (mediana=1.000, media=1.594, s.d.=0.772), relative quindi alla volontà di dare il proprio contributo al franchise di *Harry Potter*.

**Tabella 1: *How much do you agree with the following statements in relation to when you decided to first join a quadball team?***

	Median	Mean	Std. Deviation
Join_QB - I joined because I loved the Harry Potter franchise	3.000	2.943	1.363
Join_QB - Through quadball, I had the ability to combine sport and Harry Potter	2.000	2.463	1.242
Join_QB - I wanted to meet other Harry Potter fans	2.000	1.906	0.987
Join_QB - Through quadball, I had the ability to give back to the Harry Potter franchise	1.000	1.594	0.772
Join_QB - I wanted to meet new people	4.000	4.234	0.821
Join_QB - I wanted to meet like-minded people	4.000	3.967	0.879
Join_QB - I enjoyed spending time with the other players	5.000	4.529	0.631
Join_QB - I joined to support a friend	2.000	2.516	1.371
Join_QB - Quadball seemed silly and fun	4.000	3.844	0.981
Join_QB - I had fun the first time I played and it did not stop	5.000	4.541	0.699
Join_QB - I liked that quadball didn't put much pressure on me	4.000	3.471	1.113

**Tabella 1: How much do you agree with the following statements in relation to when you decided to first join a quadball team?**

	Median	Mean	Std. Deviation
Join_QB - Quadball provided me with an outlet to release stress	4.000	3.988	0.945
Join_QB - I wanted to try something different/new	5.000	4.439	0.691
Join_QB - I joined out of curiosity	4.000	4.230	0.809
Join_QB - I wanted to be part of a new/growing sport	3.000	3.377	1.053
Join_QB - Quadball seemed fun from a spectator standpoint	3.000	3.172	0.918
Join_QB - I wanted to get in shape	4.000	3.410	1.048
Join_QB - I wanted to become more competitive	3.000	3.082	1.155
Join_QB - It felt like I didn't need to be jock to join the team	4.000	3.738	0.928
Join_QB - Quadball seemed to combine fitness with fun	4.000	4.139	0.746
Join_QB - I enjoyed that quadball was a gender integrated sport that respects the players' gender identity	4.000	4.037	0.995
Join_QB - I felt welcome regardless of my physical appearance	4.000	4.205	0.790

*Tabella 1 –Statistiche descrittive della sezione del questionario “Quanto sei d’accordo con le seguenti affermazioni relativamente a quando hai deciso per la prima volta di unirti a una squadra di quadball?”*

Inoltre, la maggior parte delle persone partecipanti (N=144) riporta che il proprio livello di coinvolgimento con il brand di *Harry Potter* sia diminuito da quando hanno iniziato a giocare a quadball; 87 partecipanti riferiscono che è rimasto lo stesso, mentre solo 13 dicono che è aumentato.

## **5.2. Impatto del quadball sulla vita**

La tabella 2 riporta i punteggi per le variabili che indagano l’impatto positivo del quadball su alcune aree della vita personale, sociale e professionale. Si osservano punteggi particolarmente alti agli items relativi alla coltivazione di senso di comunità e alle opportunità di viaggiare e partecipare a tornei: “*I built meaningful relationship*” (mediana=5.000, media=4.598, s.d.=0.611), “*I met like-minded people*”

(mediana=5.000, media=4.512, s.d.=0.638), “I feel a sense of belonging to the community” (mediana=5.000, media=4.348, s.d.=0.784), “It gave me the chance to participate to tournaments” (mediana=5.000, media=4.590, s.d.=0.598), “It gave me the chance to travel more” (mediana=5.000, media=4.439, s.d.=0.737).

**Tabella 2: How much do you agree with the following statements in relation to the impact of quadball on your life?**

	Median	Mean	Std. Deviation
Imp_Life- It has increased my organisational skills	4.000	3.701	0.887
Imp_Life- It has increased my planning and development skills	4.000	3.750	0.855
Imp_Life- It has helped me build my resume	4.000	3.377	1.057
Imp_Life- It has helped me get job/internship opportunities	3.000	2.852	1.134
Imp_Life- I built meaningful relationship	5.000	4.598	0.611
Imp_Life- I met like-minded people	5.000	4.512	0.638
Imp_Life- I gained confidence in social interactions	4.000	4.037	0.881
Imp_Life- It got me more involved in extracurricular activities	4.000	4.012	0.918
Imp_Life- I increased my self-confidence	4.000	4.086	0.834
Imp_Life- I feel a sense of belonging to the community	5.000	4.348	0.784
Imp_Life- It helps me release stress	4.000	4.033	0.938
Imp_Life- It gave me the chance to experience a competitive environment	4.000	4.234	0.811
Imp_Life- It gave me the chance to participate to tournaments	5.000	4.590	0.598
Imp_Life- It gave me the chance to travel more	5.000	4.439	0.737
Imp_Life- I gained teamwork and leadership skills	4.000	4.266	0.747

Tabella 2 – Statistiche descrittive della sezione del questionario “Quanto sei d’accordo con le seguenti affermazioni relative all’impatto del quadball sulla tua vita?”

### 5.3. Pareri sullo sport misto

La Tabella 3 riporta i punteggi descrittivi della terza parte del questionario, relativa ai giudizi sul quadball in quanto sport misto. Emergono in particolar modo le variabili che indicano che il genere non ha influenza sul rispetto riservato agli altri membri della squadra, né sulle loro potenzialità e abilità in campo: *“I appreciate my teammates skills regardless of their gender”* (mediana=5.000, media=4.607, s.d.=0.629), *“If a player puts effort on field, gender is irrelevant”* (mediana=5.000, media=4.221, s.d.=1.077), *“Anyone can, and should, play, regardless of their gender”* (mediana=5.000, media=4.648, s.d.=0.565), *“I respect all my teammates, regardless of their gender”* (mediana=5.000, media=4.791, s.d.=0.455), *“Non-male players can be just as good, or better, than male players”* (mediana=5.000, media=4.508, s.d.=0.829). L’unico item con punteggio particolarmente basso riguarda il cambiamento nella preferenza per sport misti, *“I used to dislike mixed-gender sports before playing quadball”* (mediana=1.000, media=1.643, s.d.=0.880).

**Tabella 3: How much do you agree with the following statements in relation to the mixed-gender nature of quadball?**

	Median	Mean	Std. Deviation
Mix_Gndr- I have gained greater respect for genders other than mine	4.000	3.783	0.963
Mix_Gndr- I appreciate my teammates skills regardless of their gender	5.000	4.607	0.629
Mix_Gndr- If a player puts effort on field, gender is irrelevant	5.000	4.221	1.077
Mix_Gndr- Mixed-gender team's social dynamic is better	4.000	4.250	0.836
Mix_Gndr- Quadball provides gender equality	3.000	3.348	1.072
Mix_Gndr- Anyone can, and should, play, regardless of their gender	5.000	4.648	0.565
Mix_Gndr- I respect all my teammates, regardless of their gender	5.000	4.791	0.455

**Tabella 3: How much do you agree with the following statements in relation to the mixed-gender nature of quadball?**

	Median	Mean	Std. Deviation
Mix_Gndr- Quadball helps breaking barriers between different genders	4.000	4.131	0.888
Mix_Gndr- I have gained respect for the skills of non-male players	4.000	4.135	0.895
Mix_Gndr- Non-male players can be just as good, or better, than male players	5.000	4.508	0.829
Mix_Gndr- My overall view of gender roles has changed since I started playing quadball	3.000	3.389	1.100
Mix_Gndr- My perception of male athletes has changed since I started playing quadball	3.000	3.205	0.929
Mix_Gndr- I have gained pride from success and acceptance on field	4.000	4.201	0.783
Mix_Gndr- I used to dislike mixed-gender sports before playing quadball	1.000	1.643	0.880
Mix_Gndr- Anything men can do on pitch, women can	4.000	3.857	1.197
Mix_Gndr- Playing with people who are a different gender is a fun challenge	4.000	4.184	0.813
Mix_Gndr- Male athletes are usually better at playing more aggressive roles than female athletes	3.000	3.098	1.182
Mix_Gndr- Man and women are built differently, therefore they are not equally skilled when playing the same sport	3.000	2.852	1.205
Mix_Gndr- Male players tend to view physical contact as the most enjoyable part of playing quadball compared to non-male players	3.000	2.648	1.084
Mix_Gndr- Male players tend to be overly aggressive	3.000	2.824	1.095

**Tabella 3: How much do you agree with the following statements in relation to the mixed-gender nature of quadball?**

	Median	Mean	Std. Deviation
Mix_Gndr- The players gender can influence their competitiveness	3.000	2.730	1.100

*Tabella 3 – Statistiche descrittive della sezione del questionario “Quanto sei d’accordo con le seguenti affermazioni relative alla natura di genere misto del quadball?”*

In aggiunta a questi dati, emerge che la maggior parte delle persone partecipanti (N=182) non aveva mai preso parte a uno sport misto prima di giocare a quadball; 168 partecipanti riferiscono che, dopo il quadball, piacerebbe loro praticare altri sport misti, 71 che non ne hanno certezza, solo 5 che non ripeterebbero l’esperienza.

#### **5.4. Analisi fattoriale esplorativa**

L’analisi dei dati è stata eseguita utilizzando il software *R*. Per condurre l’analisi fattoriale sono state selezionate solo le variabili del questionario con risposta su scala Likert 1-5, escludendo le informazioni di carattere demografico e le variabili di tipo qualitativo che prevedevano risposte aperte. I nomi delle variabili sono stati modificati sostituendo le parti iniziali con prefissi più brevi e significativi: In particolare, le tre macro sezioni del questionario sono state modificate in: "Mix\_Gndr" (*How much do you agree with the following statements in relation to the mixed-gender nature of quadball?*), "Imp\_Life", (*How much do you agree with the following statements in relation to the impact of quadball on your life?*) "Join\_QB". (*How much do you agree with the following statements in relation to when you decided to first join a quadball team?*). Infine, tutte le variabili sono state standardizzate in modo da avere media 0 e deviazione standard 1.

## 5.5. Estrazione dei fattori

In seguito alla preparazione del dataset, è stata eseguita un'analisi fattoriale esplorativa su un totale di 59 variabili ordinali, selezionate in base alla loro rilevanza per gli obiettivi dello studio di identificare i fattori sottostanti le relazioni tra le variabili e confrontarli con quelli ipotizzati dalla ricerca di riferimento precedentemente citata. È stato possibile estrarre 16 fattori che spiegano il 49.7% della varianza (media della *uniqueness* = 0.503); poiché non comparivano correlazioni tra i fattori estratti, per massimizzare le saturazioni più alte e minimizzare quelle più basse, è stata eseguita una rotazione di tipo *Varimax* dei fattori. La Figura 6 permette una visione grafica complessiva dei *loadings*: i colori indicano la direzione e l'intensità delle correlazioni tra le variabili e i fattori estratti (il blu indica correlazione positiva, il rosso correlazione negativa). Nei prossimi paragrafi verranno illustrate nel dettaglio le correlazioni rilevate e verrà fornita una prima interpretazione dei fattori. Per migliorare l'interpretabilità dei dati, il valore di soglia dei *loadings* è stato fissato a 0.3, sebbene, come si osserverà in una successiva analisi, i *loadings* della maggior parte delle variabili per ciascun fattore di riferimento siano più alti.

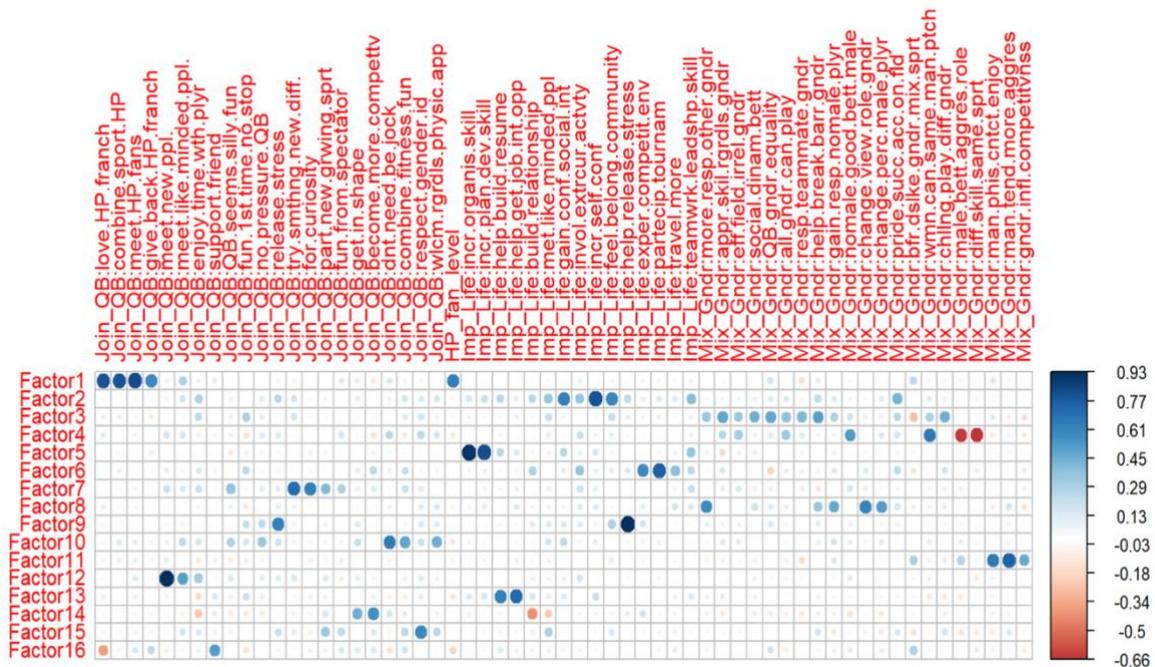


Figura 6 – Heatmap dei loadings di ciascuna variabile sui fattori estratti. Il colore indica la direzione della correlazione (blu=positiva, rosso=negativa) e l'intensità riflette la forza della correlazione (colore scuro=correlazione più forte).

Lo *scree plot* (Figura 7) mostra la mancanza di un chiaro “gomito” o punto di flesso e la curva che disegna la percentuale di varianza sull’asse y procede con andamento piuttosto regolare, senza un netto cambio di pendenza. Non è dunque possibile individuare con chiarezza il numero ottimale di fattori da estrarre, ma si evince che ogni fattore spieghi una percentuale di varianza relativamente bassa, senza che emerga un numero di fattori predominanti che spieghino la maggior parte dei dati. Tuttavia, per ragioni legate all’interpretabilità dei dati, verranno presi in considerazione solo i primi 15 fattori.

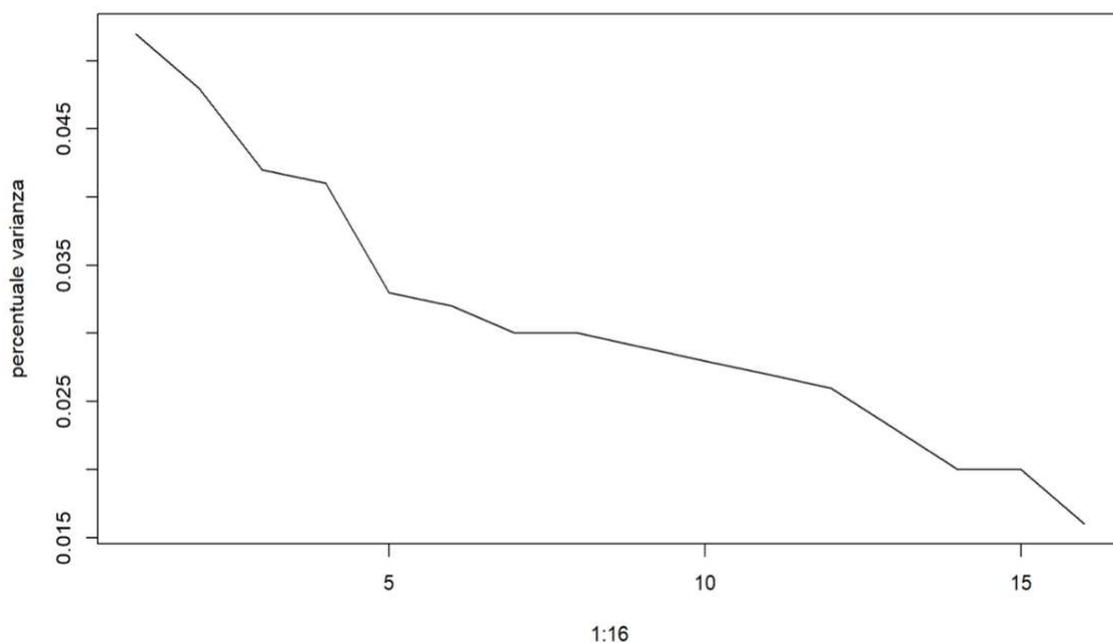


Figura 7 – Scree plot della percentuale di varianza spiegata da ogni fattore

**Fattore 1** (Tabella 4) spiega il 5.2% della varianza e riflette il legame tra la motivazione a unirsi a una squadra di quadball e l’amore per il franchise di *Harry Potter*. In particolare, l’item “*What kind of fan of the Harry Potter brand do you consider yourself to be?*” (In che tipo di fan del brand di *Harry Potter* ti identifichi?) si differenziava dagli altri in quanto prevedeva una risposta le cui opzioni andavano da 1= “fan ai minimi livelli” a 5= “fan appassionato”: questo riflette l’impatto positivo che l’attaccamento al franchise ha avuto sulla decisione di unirsi a una squadra, e quindi di combinare l’attività sportiva e una passione appartenente al nucleo letterario o cinematografico del brand.

#### Fattore 1

Variabile	Loading
I wanted to meet other Harry Potter fans	0.823
I joined because I loved the Harry Potter franchise	0.791
Through quadball, I had the ability to combine sport and Harry Potter	0.790
What kind of fan of the Harry Potter brand would you consider yourself to be?	0.636
Through quadball, I had the ability to give back to the Harry Potter franchise	0.594

*Tabella 4 – Variabili e loadings per il fattore 1*

Il **fattore 2** (Tabella 5) spiega il 4,8% della varianza e riflette i benefici psicosociali del quadball come aumento dell'autostima, sicurezza sociale e senso di appartenenza alla comunità. In particolare, sembrerebbe riflettere il legame tra lo sviluppo di un senso di comunità e partecipazione ad attività extracurricolari, con i suoi benefici in termini di autostima, acquisizione di soft skills e il riconoscimento dei propri successi sul campo.

#### Fattore 2

Variabile	Loading
I increased my self-confidence	0.797
I gained confidence in social interactions	0.624
I feel a sense of belonging to the community	0.595
I have gained pride from success and acceptance on field	0.436
I gained teamwork and leadership skills	0.392
I met like-minded people	0.360
I got involved in extracurricular activities	0.356

*Tabella 5 - Variabili e loadings per il fattore 2*

Il **fattore 3** (Tabella 6) spiega il 4,2% della varianza e riflette il giudizio che il quadball promuova l'uguaglianza di genere e l'apprezzamento della sua natura di sport misto. In particolare, si osserva la correlazione tra variabili riguardanti giudizi sulle potenzialità dello sport come strumento contro le disuguaglianze di genere e apprezzamenti personali delle dinamiche di genere promosse dal quadball.

### Fattore 3

Variabile	Loading
Quadball helps breaking barriers between different genders	0.503
I appreciate my teammates skills regardless of their gender	0.474
Quadball provides gender equality	0.474
Playing with people who are a different gender is a fun challenge	0.450
Mixed-gender team's social dynamic is better	0.448
I respect all my teammates, regardless of their gender	0.417
If a player puts effort on field, gender is irrelevant	0.340
I have gained greater respect for genders other than mine	0.335

Tabella 6 - Variabili e loadings per il fattore 3

Il **fattore 4** (Tabella 7) spiega il 4.1% della varianza e sembra invece riflettere la permanenza di credenze sulle differenze di genere nelle abilità e nei ruoli di gioco. Nello specifico si osserva una correlazione negativa tra le variabili legate a credenze essenzialiste (*Gli uomini e le donne sono “costruiti” in modo diverso, quindi non hanno le stesse abilità quando praticano il medesimo sport; gli atleti uomini solitamente giocano meglio in ruoli aggressivi rispetto alle atlete donne*) e quelle basate su valori di uguaglianza di genere. (*Tutto ciò che un uomo può fare in campo, può farlo anche una donna; giocatori non uomini possono essere bravi in egual modo, o più bravi, degli atleti uomini*). Punteggi inferiori in questo fattore, quindi, rifletteranno maggiore essenzialismo di genere.

### Fattore 4

Variabile	Loading
Men and women are built differently; therefore, they are not equally skilled when playing the same sport	-0.648
Male athletes are usually better at playing more aggressive roles than female athletes	-0.648
Anything men can do on pitch, women can	0.654
Non-male players can be just as good, or better, than male players	0.517

Tabella 7 - Variabili e loadings per il fattore 4

Il **fattore 5** (Tabella 8) spiega il 3.3% della varianza e informa circa lo sviluppo di Competenze trasversali generate dall'esperienza nel quadball. Questo fattore descrive lo sviluppo di competenze trasversali potenzialmente applicabili anche al di fuori del contesto sportivo, come la capacità di lavorare in squadra, di pianificare e sviluppare

progetti. Riflette non soltanto la partecipazione al gioco sul campo, bensì tutte quelle mansioni amministrative e organizzative necessarie al sostentamento dello sport.

#### Fattore 5

Variabile	Loading
It has increased my organizational skills	0.906
It has increased my planning and development skills	0.808
I gained teamwork and leadership skills	0.358

*Tabella 8 - Variabili e loadings per il fattore 5*

Il **fattore 6** (Tabella 9) spiega il 3.2% della varianza; riflette come la partecipazione alla vita sportiva si leghi alla possibilità di prendere parte a tornei, attività extra curricolari e viaggiare, sperimentandosi in ambienti competitivi; in generale, riflette il giudizio di un'esperienza sportiva positiva.

#### Fattore 6

Variabile	Loading
It gave me the chance to participate to tournaments	0.747
It gave me the chance to experience a competitive environment	0.579
It gave me the chance to travel more	0.388
It got me more involved in extracurricular activities	0.361

*Tabella 9 - Variabili e loadings per il fattore 6*

Il **fattore 7** (Tabella 10) spiega il 3.0% della varianza e riflette il desiderio di novità e cambiamento come motivazione a unirsi a una squadra di quadball. Si nota in particolar modo la correlazione tra la curiosità – legata probabilmente a quegli aspetti del quadball considerati inusuali e “buffi”, come la presenza della scopa e del boccino – e il desiderio di contribuire alla crescita di uno sport nuovo e innovativo.

#### Fattore 7

Variabile	Loading
I wanted to try something different/new	0.712
I joined out of curiosity	0.630
I wanted to be part of a new/growing sport	0.408
Quadball seemed silly and fun	0.366

*Tabella 10 - Variabili e loadings per il fattore 7*

Il **fattore 8** (Tabella 11) spiega il 3.0% della varianza e riflette l'influenza del quadball sul cambiamento delle prospettive in materia di uguaglianza di genere. Più nello

specifico, il quadball come contesto nel quale è possibile essere esposti alle abilità di persone di generi differenti dal proprio e il parallelo modificarsi di credenze relative alla superiorità maschile nello sport e dei ruoli di genere nel complesso.

#### Fattore 8

Variabile	Loading
My overall view of gender roles has changed since I started playing quadball	0.617
I have gained greater respect for genders other than mine	0.579
My perception of male athletes has changed since I started playing quadball	0.519
I have gained respect for the skills of non-male players	0.465
Quadball helps breaking barriers between different genders	0.344

*Tabella 11 - Variabili e loadings per il fattore 8*

Il **fattore 9** (tabella 12) spiega il 2.9% della varianza ed è trasversale sia alla tematica della motivazione a unirsi a una squadra che a quella dell'impatto positivo dello sport. Infatti, sembra riflettere la coerenza tra l'aspettativa, al momento dell'ingresso in squadra, che il quadball potesse essere uno strumento per ridurre lo stress, e la conferma di questo effetto benefico nel tempo.

#### Fattore 9

Variabile	Loading
It helps me release stress	0.919
Quadball provided me with an outlet to release stress	0.625

*Tabella 12 - Variabili e loadings per il fattore 9*

Il **fattore 10** (tabella 13) spiega il 2.8% della varianza e riflette il giudizio iniziale del quadball come sport accessibile anche a coloro che non possiedono un fisico canonicamente atletico, permettendo a un bacino di utenza più ampio di praticare attività fisica divertendosi e senza percepire su di sé troppa pressione legata alla performance.

#### Fattore 10

Variabile	Loading
It felt like I didn't need to be jock to join the team	0.651
Quadball seemed to combine fitness with fun	0.482
I felt welcome regardless of my physical appearance	0.452
I liked that quadball didn't put much pressure on me	0.352

Tabella 13 - Variabili e loadings per il fattore 10

Il **fattore 11** (tabella 14) spiega il 2.7% della varianza. Riflette alcune credenze sull'aggressività maschile, percepita come eccessiva rispetto a quella mostrata da giocatori di altri generi, e correla con la preferenza per sport che coinvolgono persone di un solo genere.

#### Fattore 11

Variabile	Loading
Male players tend to be overly aggressive	0.749
Male players tend to view physical contact as the most enjoyable part of playing quadball compared to non-male players	0.647
The players gender can influence their competitiveness	0.457
I used to dislike mixed-gender sports before playing quadball	0.304

Tabella 14 - Variabili e loadings per il fattore 11

Il **fattore 12** (tabella 15) spiega il 2.6% della varianza e riflette il desiderio di socializzazione come motivazione a unirsi a una squadra di quadball. Questo fattore spiega la misura dell'influenza generata dalla possibilità di divertirsi conoscendo persone una mentalità simile alla propria.

#### Fattore 12

Variabile	Loading
I wanted to meet new people	0.928
I wanted to meet like-minded people	0.501
I enjoyed spending time with the other players	0.328

Tabella 15 - Variabili e loadings per il fattore 12

Il **fattore 13** (tabella 16) spiega il 2.3% della varianza e descrive la relazione tra le variabili che riflettono il contributo del quadball nell'ottenimento di opportunità di lavoro e nell'arricchimento del curriculum. Si può ipotizzare che il quadball fornisca la possibilità di prendere parte ad esperienze trasferibili all'ambito lavorativo extra-sportivo, legate ad attività di gestione degli aspetti organizzativi o amministrativi piuttosto che allo

sport. Si tratta di uno degli aspetti “strumentali” che possono legare la partecipazione sportiva all’ottenimento di benefici non immediatamente riconducibili allo sport in quanto tale.

#### Fattore 13

Variabile	Loading
In has helped me get job/internship opportunities	0.719
In helped me build my resume	0.624
<u>I built meaningful relationships</u>	<u>-0.421</u>

*Tabella 16 - Variabili e loadings per il fattore 13*

Il **fattore 14** (tabella 17), spiega il 2.0% della varianza. Questo fattore descrive un’interessante relazione negativa tra le motivazioni appartenenti al dominio prettamente agonistico di unirsi a una squadra – aumentare la propria competitività e mettersi in forma – e la costruzione di relazioni significative. Si potrebbe interpretare come una motivazione a praticare sport dal carattere individualistico, che quindi interferisce con la possibilità di coltivare relazioni significative perché il principale movente è quello dell’agonismo.

#### Fattore 14

Variabile	Loading
I enjoyed that quadball was a gender integrated sport that respects the players' gender identity	0.593
<u>I wanted to become more competitive</u>	<u>0.557</u>

*Tabella 17 - Variabili e loadings per il fattore 14*

Il **fattore 15** (tabella 18) spiega il 2.0% della varianza totale e riflette l’apprezzamento per il carattere innovativo dello sport, con particolare riferimento al fatto che il quadball si distingue da molti sport tradizionali che applicano una rigida segregazione di genere, e invece valorizza il contributo paritario in campo di persone di generi diversi. Questo fattore sembra descrivere la volontà di contribuire alla crescita di uno sport dal carattere innovativo sul piano dei valori di equità di genere.

#### Fattore 15

Variabile	Loading
I enjoyed that quadball was a gender integrated sport that respects the players' gender identity	0.593
<u>I wanted to be part of a new/growing sport</u>	<u>0.350</u>

*Tabella 18 - Variabili e loadings per il fattore 15*

Il **fattore 16**, infine, spiega l'1.6% della varianza totale. Evidenzia la relazione negativa tra due moventi della partecipazione a una squadra di quadball: il supporto a una persona amica e l'amore per *Harry Potter*. L'interpretazione di questo fattore non è chiara, per tanto non verrà tenuto in considerazione nella successiva analisi.

#### Fattore 16

Variabile	Loading
I joined to support a friend	0.511
I joined because I loved the Harry Potter franchise	-0.388

Tabella 19 - Variabili e loadings per il fattore 16

I fattori vengono così denominati (Tabella 20):

Fattore	Denominazione
1	Identificazione con il franchise di Harry Potter
2	Benefici psicosociali
3	Equità di genere
4	Essenzialismo di genere
5	Competenze trasversali
6	Esperienza sportiva positiva
7	Curiosità
8	Riduzione dei pregiudizi genere
9	Gestione dello stress
10	Fitness positivo
11	Percezione dell'aggressività maschile
12	Socialità
13	Opportunità di carriera
14	Agonismo individualistico
15	Innovazione sportiva inclusiva

Tabella 20 – Denominazione dei fattori

I fattori 1, 7, 10, 12 e 14 appartengono al dominio delle motivazioni a entrare a far parte di una squadra di quadball; i fattori 2, 5, 6, 13 descrivono l'impatto che la partecipazione alle attività promosse dalla comunità del quadball ha avuto su alcuni aspetti specifici della vita e del benessere; i fattori 3, 4, 8 e 11 riflettono il ruolo del quadball nel favorire l'integrazione e l'uguaglianza di genere; I fattori 9 e 14 mettono in relazione il dominio della motivazione iniziale e quello dell'impatto successivo.

## 5.6. Analisi dei punteggi fattoriali

In questo paragrafo vengono riportata l'analisi dei punteggi di ciascun fattore identificato durante l'analisi fattoriale. La Tabella 21 mostra le statistiche descrittive degli scores dei fattori estratti, mentre la rappresentazione grafica è osservabile nella Figura 4.

<b>Fattore</b>	<b>Media</b>	<b>Mediana</b>	<b>SD</b>	<b>Min</b>	<b>Max</b>	<b>1° Q</b>	<b>3° Q</b>
1	0.000	-0.001	0.950	-1.669	2.616	-0.826	0.728
2	0.000	0.067	0.890	-4.549	1.609	-0.485	0.638
3	0.000	0.009	0.864	-2.728	1.796	-0.645	0.671
4	0.000	0.018	0.884	-2.408	2.230	-0.602	0.683
5	0.000	0.173	0.945	-3.042	1.970	-0.667	0.570
6	0.000	0.265	0.860	-2.424	1.548	-0.606	0.673
7	0.000	0.026	0.856	-3.997	1.648	-0.439	0.647
8	0.000	-0.016	0.834	-3.408	2.138	-0.510	0.588
9	0.000	0.132	0.961	-3.683	1.758	-0.396	0.770
10	0.000	-0.004	0.839	-4.421	1.863	-0.482	0.534
11	0.000	-0.007	0.870	-2.181	2.497	-0.590	0.522
12	0.000	0.051	0.980	-4.468	1.544	-0.402	0.753
13	0.000	0.005	0.848	-2.499	2.279	-0.479	0.549
14	0.000	-0.034	0.817	-2.447	2.269	-0.497	0.505
15	0.000	0.038	0.803	-2.762	1.654	-0.478	0.511

*Tabella 21 – Statistiche descrittive dei punteggi fattoriali*

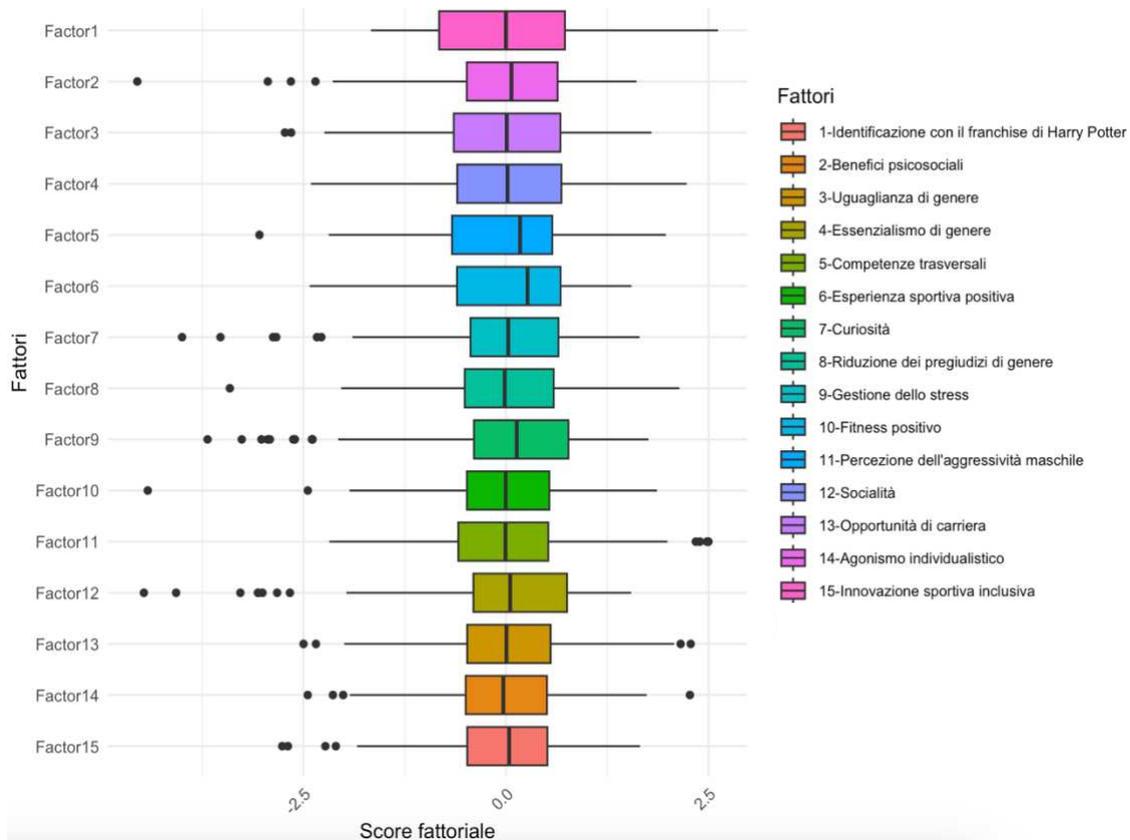


Figura 4 - Distribuzione dei punteggi fattoriali

Tutti gli scores mostrano una distribuzione abbastanza simmetrica attorno allo zero, conseguente alla standardizzazione dei punteggi. Si osserva una considerevole variabilità nella distribuzione dei punteggi tra i diversi fattori: alcuni (es. Fattore 1, Fattore 3, Fattore 9) mostrano una dispersione maggiore rispetto ad altri (es. Fattore 14, Fattore 15). La maggior parte dei fattori presentano outliers, sia positivi che negativi; il range interquartile varia tra i fattori, indicando differenze nella dispersione dei punteggi centrali. Il Fattore 5 (mediana = 0.173) e il Fattore 6 (mediana = 0.265) mostrano le mediane più distanti da zero, suggerendo una leggera asimmetria positiva; Il Fattore 1 mostra la maggiore dispersione ( $Q3-Q1 = 1.552$ ), seguito dal Fattore 9 ( $Q3-Q1 = 1.166$ ) e dal Fattore 12 ( $Q3-Q1 = 1.155$ ); il Fattore 14 ha la minore dispersione ( $Q3-Q1 = 1.002$ ), seguito dal Fattore 15 ( $Q3-Q1 = 0.988$ ). Il Fattore 2 ha il range più ampio (min: -4.55, max: 1.61), indicando la presenza di outlier estremi negativi, mentre il Fattore 6 ha il range più ristretto (min: -2.42, max: 1.55).

## 5.7. Differenze di genere negli scores fattoriali

La figura 6 illustra la distribuzione dei punteggi fattoriali per genere. È stata eseguita l'ANOVA per individuare quali fattori presentino differenze significative tra i generi (Maschio, Femmina, Non-Binary).

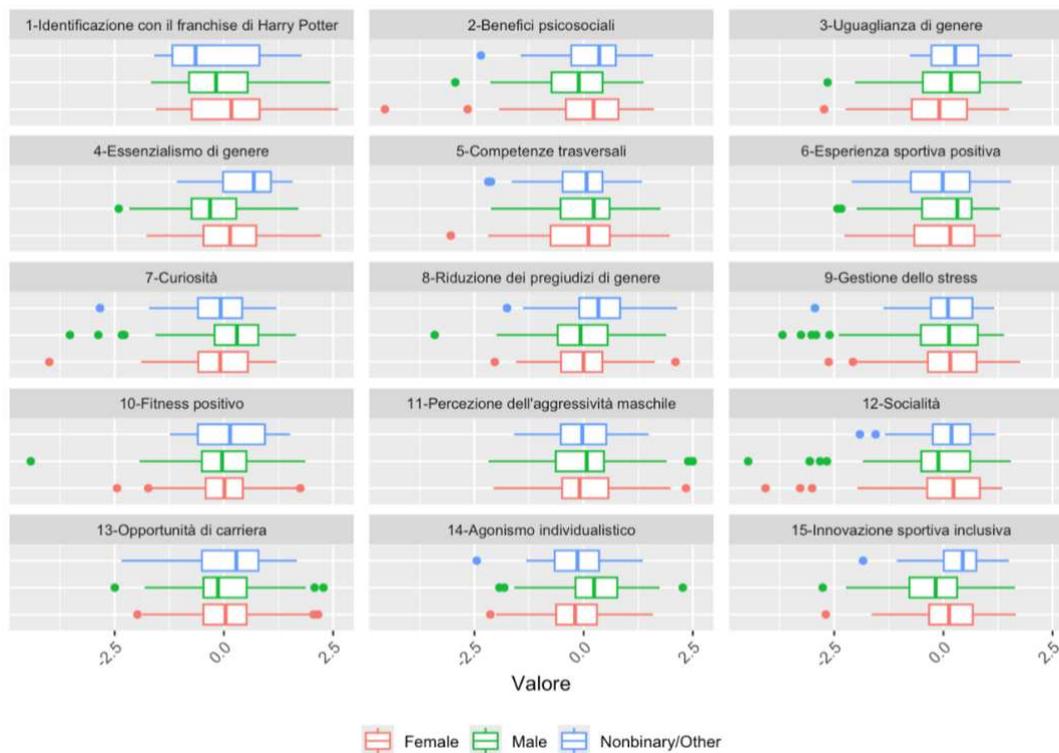


Figura 8 – Distribuzione dei punteggi fattoriali per genere

Di seguito vengono riportati solamente i fattori per i quali l'ANOVA ha restituito differenze significative:

- *Fattore 2 (Benefici psicosociali)*:  $F=3.179$ ,  $p = 0.0434$

Questo fattore mostra una differenza significativa tra i generi. Tuttavia, il test di Shapiro-Wilk ( $W = 0.94651$ ,  $p < 0.001$ ) indica una violazione dell'assunto di normalità, suggerendo cautela nell'interpretazione.

- *Fattore 3 (Equità di genere)*:  $F=4.020$ ,  $p = 0.0192$

Anche qui si osserva una differenza significativa tra i generi, ma con una leggera violazione dell'assunzione di normalità ( $W = 0.98412$ ,  $p = 0.007996$ )

- *Fattore 4 (Essenzialismo di genere)*:  $F = 11.200$ ,  $p < 0.001$

Questo fattore mostra la differenza più significativa tra i generi. Il test di Shapiro-Wilk ( $W = 0.99311$ ,  $p = 0.3199$ ) indica che l'assunzione di normalità è rispettata, rendendo questo risultato particolarmente affidabile.

- *Fattore 14 (Agonismo individualistico)*:  $F= 6.445$ ,  $p = 0.00188$

Questo fattore mostra una differenza altamente significativa tra i generi. L'assunzione di normalità è rispettata ( $W = 0.99289$ ,  $p = 0.2937$ ), rendendo il risultato affidabile.

- *Fattore 15 (Innovazione inclusiva)*:  $F=7.985$ ,  $p = 0.000439$

Si osserva una differenza significativa, con l'assunzione di normalità marginalmente rispettata ( $W = 0.9847$ ,  $p = 0.01012$ ).

Tutti i fattori, inoltre, rispettano l'assunto di omoschedasticità, indicando che le varianze dei punteggi fattoriali sono omogenee per tutti i generi.

Infine, è stato eseguito il test di Tukey per i fattori 4 e 14 che rispettano pienamente l'assunzione di normalità:

- *Il Fattore 4 (Essenzialismo di genere)* mostra la differenza più pronunciata tra i punteggi di maschi vs non-binary ( $\text{diff}=0.706$ ,  $p<0.001$ ) e tra maschi e femmine ( $\text{diff}=-0.415$ ,  $p=0.001$ ): punteggi più bassi a questo fattore indicano una maggiore tendenza ad esprimere credenze di essenzialismo di genere, mentre punteggi alti riflettono giudizi di uguaglianza di genere.
- *Il Fattore 14 (Agonismo individualistico)* mostra punteggi significativamente più alti nei maschi rispetto alle femmine ( $\text{diff}=0.369$ ,  $p=0.002$ ) e tra maschi e persone non-binary ( $\text{diff}=0.381$ ,  $p=0.044$ ): questi risultati suggeriscono una tendenza significativamente maggiore dei maschi a favorire gli aspetti della competitività a discapito di quelli relazionali.

Per quanto riguarda gli altri fattori con ANOVA significativa, i risultati sono da interpretare con cautela in quanto l'assunzione di normalità è violata:

- *Fattore 2 (Benefici psicosociali)*: nessuna differenza statisticamente significativa tra i generi, ma una tendenza dei maschi a ottenere punteggi inferiori rispetto alle femmine ( $p=0.0749$ ), la quale suggerirebbe una disposizione leggermente inferiore a percepire i benefici psicosociali derivanti dal quadball – mostrando una certa coerenza con quanto emerso per il Fattore 14. In generale, però, i benefici psicosociali sono ugualmente importanti per tutti i generi.

- *Fattore 3 (Uguaglianza di genere)*: gli individui non binari ottengono un punteggio significativamente più alto rispetto alle femmine (diff=0.415, p=0,0373). Questo potrebbe riflettere esperienze o percezioni diverse delle dinamiche di genere nel quadball.
- *Fattore 15 (Innovazione sportiva inclusiva)*: i maschi ottengono un punteggio significativamente più basso rispetto alle femmine (diff =-0.313, p=0,011) e agli individui non binari (diff=0.557, p=0,001). Questo potrebbe indicare motivazioni diverse a unirsi a una squadra, che per le donne e persone non binarie sembrano essere maggiormente legate al desiderio di costruire uno sport inclusivo.

Per i fattori che non hanno mostrato differenze significative nell'ANOVA e che hanno soddisfatto le assunzioni di normalità e omoschedasticità, possiamo concludere che i punteggi fattoriali sono simili tra i diversi generi per i fattori 8 (Riduzione dei pregiudizi di genere), 11 (Percezione dell'aggressività maschile), 12 (Socialità).

### 5.8. Differenze nei livelli di esperienza

La figura 7 illustra la distribuzione dei punteggi fattoriali per livello di esperienza. I livelli originali (meno di un anno, 1-2 anni, 3-6 anni, 6-9 anni, 10+ anni) sono stati accorpati (fino a due anni, 3-5 anni, 6+ anni) per ottenere campioni con numerosità più omogenea e un'analisi più accurata.

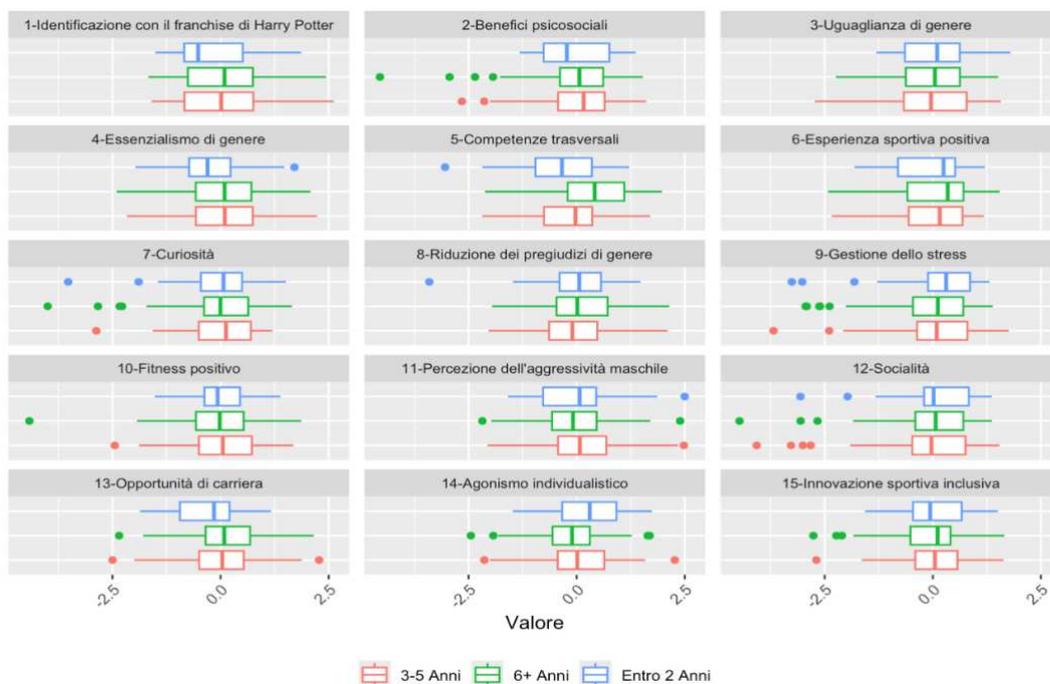


Figura 9 – Distribuzione dei punteggi fattoriali per anni di esperienza

I fattori per i quali è stata rilevata ANOVA significativa e per i quali si riscontrano differenze particolarmente pronunciate tra i giocatori appartenenti alle diverse fasce di esperienza sono:

- *Fattore 5 (Competenze trasversali)*: qui si riscontrano differenze altamente significative tra i livelli di esperienza ( $F = 19.67$ ,  $p < 0.001$ ;  $W = 0.9782$ ;  $p < 0.001$ ). Sembra che lo sviluppo di queste competenze sia influenzato dagli anni di pratica nel quadball.
- *Fattore 13 (Opportunità di carriera)*: si riscontrano differenze significative tra i livelli di esperienza ( $F = 3.989$ ,  $p = 0.0198$ ;  $W = 0.99595$ ,  $p = 0.7258$ ). Sembra che la percezione delle opportunità di carriera sia influenzata dall'esperienza nel quadball.
- *Fattore 14 (Agonismo individualistico)*: anche per questo fattore ci sono differenze significative tra i gruppi ( $F = 4.335$ ,  $p = 0.0141$ ;  $W = 0.99564$ ,  $p = 0.3983$ ). L'agonismo individualistico sembra variare in base agli anni di pratica.

Tutti i fattori, inoltre, non mostrano violazioni dell'assunto di omoschedasticità, indicando che le varianze dei punteggi fattoriali sono omogenee per tutti i livelli di esperienza.

Su questi tre fattori è stato eseguito il test di Tukey per individuare nel dettaglio quali fasce di età differiscano in modo particolare:

- *Fattore 5 (Competenze trasversali)*: c'è una differenza altamente significativa tra il gruppo "6+ Anni" e gli altri due gruppi. I giocatori con più di 6 anni di esperienza mostrano un punteggio significativamente più alto rispetto a quelli con 3-5 anni ( $\text{diff} = 0.6146$ ,  $p < 0.001$ ) e a quelli con meno di 2 anni ( $\text{diff} = 0.8417$ ,  $p < 0.001$ ). Questo suggerisce che lo sviluppo di competenze trasversali aumenta notevolmente con l'esperienza a lungo termine nel quadball. La distribuzione degli scores di questo fattore, tuttavia, viola l'assunto di normalità, suggerendo dunque un'interpretazione cauta dei risultati.
- *Fattore 13 (Opportunità di carriera)*: l'unica differenza significativa è tra il gruppo "Entro 2 Anni" e "6+ Anni" ( $\text{diff} = -0.4178$ ,  $p = 0.0142$ ), suggerendo che i giocatori con più di 6 anni di esperienza percepiscono maggiori opportunità di carriera rispetto ai novizi.

- *Fattore 14 (Agonismo individualistico): c'è una differenza significativa tra il gruppo "Entro 2 Anni" e "6+ Anni" (diff=0.4097, p=0.0121): i giocatori meno esperti mostrano livelli più alti di competitività maladattiva rispetto a quelli più esperti, che danno maggior peso agli aspetti sociali dello sport.*

Per i fattori che non hanno mostrato differenze significative nell'ANOVA e che hanno soddisfatto le assunzioni di normalità e omoschedasticità, possiamo concludere che i punteggi fattoriali non dipendono dal livello di esperienza per i Fattori 4 (Essenzialismo di genere), 8 (Riduzione dei pregiudizi di genere), 11 (Percezione dell'aggressività maschile).

### **5.9. Analisi delle domande a risposta aperta**

Al fine di approfondire i risultati emersi dall'analisi fattoriale e dall'analisi della varianza e acquisire eventuali informazioni non intercettate dalle indagini sin qui condotte, sono state prese in analisi le risposte alle tre domande aperte:

- *What made you decide to start playing quadball overall? (Cosa ti ha portato a scegliere di giocare a quadball, nel complesso)*
- *Is there an area that hasn't been mentioned in which you think playing quadball has had a positive impact? If so, please elaborate further (C'è un'area non menzionata fin qui entro la quale pensi che il quadball abbia avuto un impatto positivo? Se sì, approfondisci)*
- *Is there an area of your life on which quadball has an impact that you consider to be negative? If so, please elaborate further (C'è un'area della tua vita sulla quale pensi che il quadball abbia avuto impatto negativo? Se sì, approfondisci).*

È stata effettuata una pulizia del testo rimuovendo punteggiatura, convertendo tutto in minuscolo, e rimuovendo le *stop words* (parole comuni non significative). Dopodiché, il testo è stato suddiviso in singole parole ed è stata calcolata la frequenza della comparsa ogni parola. Per ognuna delle domande è stata prodotta una word cloud che permette la visualizzazione grafica immediata dei temi più citati.

#### ***Cosa ti ha portato a scegliere di giocare a quadball, nel complesso?***

La Figura 10 propone una visualizzazione grafica delle motivazioni più rilevanti che i giocatori riportano averli spinti a iniziare a giocare:

- **"People"** (N=56) è la parola più frequente, indicando che l'aspetto sociale è fondamentale: le risposte evidenziano in particolare la volontà di conoscere persone nuove e il generale apprezzamento, a primo impatto, degli altri giocatori incontrati, percepite come amichevoli, divertenti e con una mentalità simile alla propria. Alcuni giocatori, inoltre, riportano che l'aspetto sociale e comunitario abbia permesso loro di superare timori legati all'inesperienza nello sport e alla propria forma fisica.
  - *"Wanted to meet new people, and I was told Quidditch people are lovely."*
  - *"I wanted to join a team but I'm not good in any other sports. At quadball people teach you how to play starting from zero."*
  - *"Playing with likeminded people in a sport that did not look down on my initial level of fitness."*
- **"New"** (N=55) e **"Fun"** (N=54) sono molto comuni, suggerendo che i giocatori apprezzano la novità e il divertimento. Gli aspetti di novità rimandano alla conoscenza di persone nuove e alla curiosità di provare nuove esperienze o di iniziare un nuovo sport diverso dai precedenti.
  - *"Love to start something new in life."*
  - *"Wanted to know new people."*
  - *"University is the best time to try something new as you'll be among other new people. I joined because it looked different, so I did a "Give it a Go" and ended up being really friendly with the team"*
  - *"A fun and competitive sport that didn't require me to have sports background."*
  - *"The university banned the frisbee team from recruiting, so as a new student, I joined the next-most-fun-looking team sport at "club fair""*
- **"Friend"** (N=21) riflette ancora una volta l'aspetto fortemente comunitario che caratterizza il primo impatto col quadball. Sono molto comuni sia esperienze legate al desiderio di farsi nuovi amici, ma soprattutto l'influenza delle amicizie già esistenti nella scelta di provare a unirsi a una squadra – o addirittura di crearne una da zero.
  - *"I was looking to play with a close friend and making friends. I was in research to join a team for the first time"*

- *“To have new, likeminded friends all over the world”*
- *“Saw videos of it online, said we can do it too to a few friends and formed the first quidditch club in Turkey”*
- **"Harry Potter"** (N=26) appare con una certa frequenza, indicando che il legame con il franchise è ancora rilevante per alcuni almeno nella fase di prima impressione dello sport. Alcune persone riportano di aver conosciuto il quadball proprio grazie ad eventi culturali legati a *Harry Potter* e al mondo fantasy e nerd.
  - *“I was a fan of Harry Potter, and it looked fun. Fell in love with it right away; Love of sports, especially "minor ones", familiarity with Harry Potter and Quidditch and interest in being part of its transposition as a real-life sport.”*
  - *“I am a big fan of the Harry Potter Books and the last time I did sports was 7 years ago. I hated sports but thought it is necessary, so I tried quadball because of Harry Potter. I stayed playing Quadball although I moved 100 km away from my team last year because I felt from the first training until now welcomed completely independently from my physical appearance and my skills.”*
  - *“I was a Harry Potter fan, and I joined some Harry Potter conventions. I co-founded my team thanks to Harry Potter but then I grew up with a more sportive perspective)”*
- Un aspetto emerso dalle risposte - seppure con minore frequenza, poiché questo tipo di risposte proviene da una popolazione molto ristretta – riguarda la tematica dell’inclusione di genere con particolare menzione delle persone transgender e non-binary. Proprio loro, riportano di aver trovato nel quadball un contesto sportivo accogliente e non giudicante, nel quale poter esprimere la propria identità in sicurezza.
  - *I was no longer allowed to play rugby (due to being trans) and found a fun, mixed-fender full contact sport.”*
  - *After I come out as trans, I felt uncomfortable in my old team but also, I didn't want to give up playing a team sport. So, I decided to try out Quadball and I liked the people and the community and the game”*



anche alla possibilità di fare nuove conoscenze al di fuori dello sport: infatti, alcune persone riportano di come il quadball diventi facilmente argomento di conversazione, supportando la creazione di nuove relazioni.

- *“I met many people I wouldn’t have met otherwise.*
- *“[...] It’s also a chance to be exposed to groups of people with a worldview different from mine - or what used to be mine - so a motivation to escape a potential “echo chamber” that constituted most of my life experiences until starting quidditch;”*
- *“Tolerance and awareness of differences in people”*
- *“It’s an interesting topic for small talk with people who do not know quadball”*
- **“Helped”** (N=22) è la seconda parola più comune, suggerendo che il quadball ha un impatto benefico sulla vita dei giocatori. Le testimonianze rivelano che il quadball fornisce un aiuto a sviluppare nuove capacità e strategie, a scoprire parti della propria identità, e a migliorare la salute fisica e mentale.
  - *Being my first sport, quadball has taught me to face stress head on. While there are a lot of nerves going into a tournament, playing in rounds has taught me and helped me practice facing my stressors head on in real life.*
  - *Quadball has made me more informed about different gender identities which has helped me outside of Quadball as well as inside it*
  - *Language skills and overall integration in foreign country! I started playing when I was studying abroad, and it helped me a lot*
  - *It has helped me being more responsible, and helped me gaining emotional empathy*
  - *As someone with ADHD, it helped me sleep better as it is an explosive, diverse and fast-paced activity that requires a lot of brain power too and I always sleep like a baby after practice.*
- **“Gender”** (N=16) riflette la duplice opportunità di esplorare la propria identità di genere in un contesto protetto, e di interagire con persone con genere diverso dal proprio ed essere educati alle implicazioni delle differenze e delle discriminazioni di genere, soprattutto per quanto riguarda quelle subite dalle donne e dalle persone non-binary.



Nel complesso, il quadball è descritto come un'influenza positiva, perché l'inclusione in una grande comunità unita dall'interesse comune per lo sport ha costituisce occasioni di socializzazione, di sviluppo di nuove competenze, di esplorazione di sé. Per alcune persone, il quadball è un fattore di protezione di fronte a sintomi psicologici e un'occasione per migliorare la propria salute fisica. Infine, è molto apprezzata la possibilità di esporsi a persone provenienti da molte realtà e contesti ed educarsi alla diversità.

***C'è un'area della tua vita sulla quale pensi che il quadball abbia avuto impatto negativo?***

La Figura 12 riporta una panoramica dei temi considerati problematici, a impatto negativo:

- La parola più frequente è **"Time"** (N=42), suggerendo che il tempo è una preoccupazione principale per i giocatori, poiché la pratica, i tornei, il volontariato e la vita della comunità lasciano poco spazio per coltivare gli interessi e le relazioni extra-sportive. Alcune persone testimoniano che, a causa del quadball, hanno meno tempo per studiare e dedicarsi al lavoro.
  - *"It takes me a lot of time to volunteer for my NGB and gives much pressure sometimes."*
  - *"The cumulative amount of time at practices in the evenings, tournaments on weekends, and team socials is a significant amount of time, and I have often spent less time than I should have on classes in order to participate in quadball."*
  - *"I have at times turned down potential job offers because it would interfere with my ability to play in Quadball tournaments. No job opportunity that was life changing, but it has caused me to prioritize Quadball over other aspects of my life."*
- **"Injuries"** (N=30) è la seconda parola più comune, indicando che gli infortuni, a volte anche tali da interferire con le normali attività quotidiane, sono un problema significativo e frequente nello sport, probabilmente a causa della sua natura di sport a pieno contatto.

- *“Injuries have definitely been a hamper. I had to go to the hospital for the first time ever because of the sport and have had other injuries that have impacted my day-to-day life (temporarily though)”*
- *“It has resulted in some long-term injuries due to the physicality of the sport (broken hand, torn ligaments).”*
- **“Stress”** (N=28) è anche frequente, suggerendo che il quadball può essere emotivamente impegnativo soprattutto per le persone coinvolte in ruoli di volontariato governativi e amministrativi, oltre che relativamente alla responsabilità di sostenere e far crescere le squadre senza aiuti. Qualcuno, riporta stress in termini di ansia da prestazione in vista di tornei o selezioni per le squadre di delegazione nazionale.
  - *“Stress - I am an executive volunteer for my NGB which is very stressful and time consuming at times.”*
  - *“The stress of organizing a team and recruit is too much.”*
  - *“Since not everyone wants to be involved, some people have to take more responsibilities and that can lead to stress or a bit of anxiety.”*
  - *“I often stress myself too much to have a good result at tournament”*
  - *“My team is very competitive, and it brought a lot of stress at some points that i wasn't used to.”*
- **“People”** (N=24) appare spesso, riferendosi a problemi interpersonali e insoddisfazione verso gli atteggiamenti degli altri membri della comunità che hanno come conseguenza il senso di esclusione. Alcune testimonianze, inoltre, riguardano l’impatto del giudizio negativo di persone al di fuori dello sport, per via del suo legame con l’universo fantasy.
  - *“Some people can lack of tolerance towards other players, especially newbies. In my team, some people are friend for a long time, and it is difficult to be part of their group. Sometimes I could feel excluded, judged or misunderstood about my intentions.”*
  - *“It is a very rigid and echo-chamber community with very liberal leaning ideas with not much space for discussion - which also is make people with different views unwelcomed.”*



## 6. Discussione dei risultati

La presente ricerca ha coinvolto un totale di 244 partecipanti provenienti da tutto il mondo, con livelli eterogenei di esperienza nel gioco (per lo più distribuita tra tre e nove anni di esperienza). L'obiettivo dell'analisi è stato quello di individuare i fattori latenti ai temi individuati dalle ricerche precedenti sul quadball (Cohen et al., 2012; Cohen & Peachey, 2014; Cohen & Peachey, 2015; Allison & Love, 2022), che testimoniano l'esperienza dei giocatori in tre aree principali: la motivazione a unirsi a una squadra di quadball, l'impatto del quadball sulla vita di chi lo gioca, il ruolo del quadball nella promozione dell'equità di genere. I dati sono stati raccolti tramite un questionario su scala Likert 1-5 (1=completamente in disaccordo, 5=completamente d'accordo), e integrati da alcune domande a risposta aperta con l'obiettivo di arricchire l'interpretazione dei fattori. Per ogni fattore viene commentata, nei paragrafi successivi, la natura relazione tra le variabili manifeste; poiché la media di tutti i fattori viene standardizzata a 0, nel commentare i fattori si fa ulteriore riferimento anche ai punteggi medi delle variabili manifeste su scala Likert. Questo dato, sebbene frutto di un'approssimazione, aiuta a contestualizzare il posizionamento delle osservazioni rispetto alla scala originale e quindi a ipotizzare quali fattori abbiano maggiore influenza nell'esperienza dei giocatori di quadball.

### 6.1. La motivazione a unirsi a una squadra di quadball

*Identificazioni con il franchise di Harry Potter.* Questo fattore riflette l'influenza dell'affiliazione al fandom della saga *Harry Potter* sulla decisione di giocare a quadball. Il fandom, infatti, può diventare un'opportunità per dare continuità al legame con la saga, fornendo occasioni e spazi di incontro a coloro che sperimentano nell'appartenenza al fandom i benefici un'identità condivisa (Reysen et al., 2017). Le persone, inoltre, sono più inclini a praticare attività sportiva quando condividono l'appartenenza al medesimo gruppo sociale, tanto più l'identificazione con il gruppo è forte. (Stevens et al., 2017). A questo proposito, il risultato più interessante da evidenziare è la dispersione dei punteggi di questo fattore, che sta a indicare esperienze piuttosto varie del valore assegnato al fandom, leggermente sbilanciate verso valori negativi; per meglio contestualizzare i punteggi fattoriali, si osserva le variabili associate a questo fattore sulla scala originale da

1 a 5 sono quelli che mostrano le medie più basse. A integrazione di questo dato, un numero consistente di partecipanti ha dichiarato che con il tempo l'entusiasmo per la serie di *Harry Potter* si sia ridotto nel tempo da quando hanno iniziato a giocare a quadball. Sebbene sia presente un certo numero di testimonianze di giocatori che sono stati mossi dall'affiliazione con il franchise nel loro primo contatto con il quadball, è chiaro che gli aspetti che spingono le persone a restare siano altre – in particolar modo l'aspetto sociale e l'esperienza positiva con lo sport per sé stesso. Questo dato confligge con le prime interviste (Cohen et al., 2012) che hanno rilevato come invece il *fattore Harry Potter* fosse il più influente nel coinvolgimento delle persone. Tale risultato potrebbe riflettere il processo di *rebranding* al quale lo sport è andato incontro nell'ultimo decennio, a partire dal cambio del nome da *quidditch* a *quadball* per arrivare a modifiche tecniche nella struttura del gioco per renderlo più aderente agli standard di altri sport formalmente riconosciuti distanziarlo dalla sua connotazione di sport fittizio.

**Curiosità.** Questo fattore riflette la correlazione di desideri di novità e divertimento e come influenza sulla decisione di giocare a quadball. Il quadball mostra certamente alcuni elementi di unicità, riconducibili alle sue origini romanzesche e al fatto che è uno dei pochissimi sport di squadra misti disponibili sul mercato. Queste peculiarità stimolano la curiosità delle persone particolarmente inclini a esplorare esperienze nuove e sfidanti. I punteggi di questo fattore si distribuiscono in modo simmetrico, ma si osserva la presenza di alcuni valori isolati estremamente negativi. Una possibile interpretazione è che se da un lato esplorare la novità rappresenta un bisogno al pari dei bisogni psicologici fondamentali relazione, competenza e autonomia (Fernández Espinola et al., 2020), d'altra parte esistono differenze individuali nei tratti associati alla curiosità. Alcune persone potrebbero sperimentare motivazioni che tendono maggiormente alla ricerca di un tipo di appagamento legato ad esperienze familiari; il desiderio di novità, d'altra parte, si lega a una tendenza all'esplorazione di nuove sfide: l'interesse verso la novità, oltre ad essere predittivo del piacere generato dall'attività, è infatti legato al valore intrinseco dell'attività e alla valutazione della sua utilità; differenze individuali nel valore assegnato all'attività e nella quantità di risorse che essa richiederà possono influenzare la relazione tra novità, motivazione e appagamento (Shang et al., 2023). Le persone più curiose, inoltre, tendono a essere meglio predisposte alle ambiguità delle relazioni sociali, e

provano più piacere nel condividere il processo di crescita, aumentando il valore della motivazione intrinseca (Kashdan & Silvia, 2009). La motivazione legata al desiderio di novità, entro il quale compare anche l'entusiasmo per la costruzione e la promozione di uno sport innovativo, è di fondamentale importanza considerato che dal momento della sua creazione l'esistenza del quadball è sempre stato dipendente dall'iniziativa dei membri della comunità stessa. Coerentemente a questo dato, i punteggi delle variabili legate al desiderio di novità e divertimento sono mediamente alti.

***Fitness positivo.*** Questo fattore vede la correlazione di variabili associate al desiderio di mettersi in forma, di divertimento e noncuranza della propria forma fisica. Il fattore riflette un importante aspetto motivazionale legato al bisogno di competenza, che spinge le persone a confrontarsi con sfide ottimali rispetto alle proprie capacità per dare modo a queste ultime di crescere nel tempo, e al bisogno di relazione (Ryan & Deci, 2004). Il campione, in media, riporta punteggi medio-alti per le variabili spiegate da questo fattore: il quadro che se ne evince è di un contesto aperto, accogliente e divertente a prescindere dalla forma fisica e dal livello tecnico col quale le persone si affacciano allo sport. Sebbene la distribuzione generale dei punteggi per questo fattore sia piuttosto simmetrica, si segnala la presenza di alcune osservazioni notevolmente sotto la media, che riflettono esperienze di fitness particolarmente negative. Normalmente, esiste una correlazione positiva tra l'immagine corporea – spesso misurata in termini di peso e forma del corpo – e la pratica di attività sportiva (Sabiston et al., 2019); inoltre, a partire dall'adolescenza, la tendenza è che le persone che scelgono di proseguire a praticare sport di squadra siano anche quelle con migliori competenze tecniche (Back et al., 2022). Nel quadball sembra avere meno salienza lo standard legato all'immagine corporea e alla formazione fisica: l'ambiente sportivo è tendenzialmente percepito come accessibile a tutti, a prescindere dal livello atletico.

***Socialità.*** Questo fattore riflette la relazione tra bisogni di relazione e appartenenza e la prima impressione dell'affinità con gli altri giocatori. Le variabili originali associate a questo fattore mostrano punteggi relativamente alti; la distribuzione dei punteggi fattoriali è abbastanza simmetrica, con un leggero sbilanciamento positivo, sebbene anche in questo caso si osservi la presenza di qualche punteggio nettamente

inferiore alla media del campione. Le relazioni sociali, il clima, il supporto sociale impattano sul valore assegnato all'attività sportiva e predicano la motivazione (Shang et al., 2023), quindi sarebbe interessante conoscere il posizionamento degli outliers rispetto agli altri fattori descrittivi dell'esperienza sportiva. In Cohen et al. (2012) i temi relativi al desiderio di amicizia e cameratismo aderiscono quasi perfettamente alle variabili che saturano il fattore qui analizzato; l'unica differenza si osserva nell'assenza, in correlazione a questo fattore, della variabile "Ho partecipato per sostenere un amico". Le risposte aperte mostrano alcune testimonianze di persone che hanno partecipato ai primi allenamenti accompagnando persone amiche, ma la media dei punteggi ottenuti da questa variabile è relativamente bassa. Considerata l'assenza di correlazione, la valutazione è stata di ricondurre il fattore a un tipo di socializzazione mirata ad espandere la propria rete con nuove conoscenze.

***Innovazione inclusiva.*** I punteggi di questo fattore riflettono la correlazione tra il desiderio di partecipare a uno sport nuovo e in crescita, e l'apprezzamento del quadball come sport misto che ha come principio il rispetto dell'identità di genere delle persone che lo praticano. Il dato più rilevante per l'interpretazione di questo fattore riguarda le differenze dei punteggi fattoriali per effetto del genere. In particolare, le donne e le persone non binarie riportano punteggi più alti per questo fattore, rispetto agli uomini. Anche a fronte delle risposte alle domande aperte, si può ipotizzare che il quadball determini maggiore curiosità per i suoi aspetti di inclusione di genere nelle donne e nelle persone non binarie, poiché si presenta come uno sport dalle connotazioni convenzionalmente maschili, ma si gioca in squadre miste. Il quadball, infatti, offre alle donne la possibilità di sperimentarsi oltre le aspettative di genere, e contribuisce ad abbattere le barriere che le persone non binarie nello sport mainstream devono affrontare per sentirsi libere di partecipare dichiarando il proprio genere di elezione (Allison & Love, 2022; Cohen & Peachey, 2014). Per queste ragioni, è comprensibile che l'aspetto innovativo dell'integrazione di genere sia particolarmente saliente per queste categorie, rispetto a quella maschile.

## **6.2. Fattori che descrivono l'impatto del quadball**

***Benefici psicosociali.*** Come precedentemente illustrato con l'ausilio del modello *Health through sport* (Eather et al., 2023; cfr. par. 1.3) i benefici psicologici e sociali –

come comportamento prosociale, miglioramento della comunicazione, senso di appartenenza - derivati dalla partecipazione all'attività sportiva sono ottenuti tramite l'interazione delle caratteristiche intrinseche alla tipologia di sport e l'effetto positivo di fattori legati alle interazioni e al supporto sociale. Coerentemente, questo fattore descrive la relazione positiva tra variabili di autostima, orgoglio, sicurezza nelle interazioni sociali, senso di appartenenza, coinvolgimento in attività extracurricolari, sviluppo di abilità cooperative, orgoglio. I punteggi di questo fattore sono distribuiti in maniera simmetrica attorno alla media e riflettono opinioni non troppo distanti tra loro; alcune osservazioni sono nettamente inferiori alla media, portando alla luce pochi casi isolati con esperienze sociali molto negative; l'assenza di variabili quantitative sulla valutazione delle esperienze negative non permette di ipotizzare con adeguata precisione le ragioni dietro i punteggi più bassi, ma dall'analisi delle domande aperte emerge da parte di qualche atleta la difficoltà a sentirsi incluso nella squadra, che potrebbe impattare a cascata sulle variabili legate al supporto sociale e alle relazioni. Un altro aspetto che meriterebbe ulteriore approfondimento è quello relativo all'ambivalenza della formazione di *echo chambers* escludenti per coloro che hanno opinioni diverse da quelle del gruppo; questo fenomeno viene citato in modo ambivalente: il quadball è percepito sia come un'occasione positiva per confrontarsi con un ambiente più ampio e diverso dalla propria "bolla" abituale, d'altra parte una persona evidenzia come vada a creare a propria volta una "cassa di risonanza" che lascia poco spazio per chi vorrebbe esprimere un orientamento politico in conflitto con quello del gruppo. Per concludere, si osserva una lieve differenza di genere tra i punteggi di questo fattore, con le donne che mostrano valori leggermente più alti rispetto agli uomini: può essere interessante osservare questo dato in relazione all'interpretazione del fattore "agonismo individualistico", che mostra una lieve tendenza maschile a valorizzare l'aspetto competitivo a discapito della formazione di relazioni significative. Questo fattore integra i risultati della ricerca di riferimento (Cohen & Peachey, 2015), che individuava i temi delle prestazioni sociali e dell'incremento dell'autostima e dell'orgoglio, cogliendo tra essi una relazione positiva.

***Esperienza sportiva positiva.*** Il fattore esprime l'aspetto più pratico dell'esperienza sportiva, legato alla possibilità di sperimentare la propria competitività. In particolare, riflette la peculiarità del quadball nel proporre esperienze di competizione

internazionale a prescindere dal livello di esperienza: infatti non si osservano differenze significative nei punteggi di questo fattore per effetto degli anni di esperienza di gioco. La maggior parte dei punteggi non si discosta dalla media in modo considerevole, e non sono presenti outliers: considerando che i punteggi espressi per le variabili originali si concentrano nei valori più alti della scala, si evince particolare accordo dei partecipanti circa le possibilità che il quadball offre di sperimentarsi in contesti competitivi fuori dalle attività curricolari, accedendo a tornei anche lontano da casa.

**Competenze trasversali.** Il fattore riflette la misura in cui il quadball si fa contesto per acquisire particolari abilità non specifiche soltanto al mondo sportivo, come competenze di leadership, organizzazione, lavoro di squadra. I punteggi di questo fattore mostrano un incremento per effetto degli anni di esperienza: i giocatori più esperti, sono quelli che riportano i punteggi più alti. Le *skills* di leadership, lavoro di squadra e organizzative (ad esempio *problem solving*, gestione del tempo, definizione degli obiettivi) acquisite dai giocatori sono al servizio della squadra ma anche della comunità sportiva estesa, poiché sono gli stessi giocatori a farsi carico sia della performance sportiva che del sostentamento stesso dello sport, con l'organizzazione di sessioni di reclutamento e delle manifestazioni sportive. Inoltre, lo sviluppo di una leadership efficace, che correla positivamente con l'intelligenza emotiva, favorisce un miglioramento del clima e della performance della squadra (Coronado-Maldonado, & Benítez-Márquez, 2023).

**Opportunità di carriera.** Cohen & Peachey (2015) avevano già rilevato testimonianze di persone a cui il quadball aveva facilitato l'ottenimento di opportunità di carriera. L'ipotesi avanzata era di una relazione tra queste ultime e lo sviluppo di capacità organizzative e di leadership generalizzabili all'ambito lavorativo. Il fattore riflette l'impatto del quadball nel determinare una relazione positiva tra opportunità di carriera e arricchimento del curriculum: il coinvolgimento in attività extracurricolari con la caratteristica di essere volontarie, sfidanti e strutturate comporta benefici in ambito accademico, psicologico e sociale, e viene tenuto in larga considerazione dai recruiter, laddove non siano presenti altre esperienze lavorative, per fare un'ipotesi delle competenze dei candidati (Cortellazzo et al., 2021). Anche per questo fattore, come per

quello legato allo sviluppo di competenze trasversali, si osserva un aumento dei punteggi determinato dalla quantità di anni di esperienza: le persone che hanno giocato per più tempo percepiscono migliori opportunità di carriera determinate dal quadball, probabilmente perché hanno collezionato un maggior numero di esperienze e competenze significative.

***Gestione dello stress.*** Il fattore riflette il ruolo del quadball come canale di controllo dello stress. L'integrazione di attività fisica nel proprio stile di vita comporta esiti positivi sulla salute mentale, primariamente grazie al rilascio di endorfine e neurotrasmettitori come serotonina e dopamina, responsabili dei sentimenti di felicità ed euforia e alla produzione dei cosiddetti "ormoni della felicità"; queste modifiche a livello biochimico impattano positivamente anche sul ciclo del sonno, sull'appetito, su un generale senso di benessere che aiuta a ridurre i sintomi di stress, ansia e depressione. La componente sociale dello sport, specialmente dello sport di squadra, fornisce occasioni di divertimento e appartenenza, di miglioramento di autostima e autoefficacia; la ripetizione degli esercizi fisici, infine, permette di spostare il focus dai fattori stressogeni della vita quotidiana, aiutando a interrompere il ciclo di pensieri negativi (Martín-Rodríguez et al., 2024). Dai punteggi osservati per questo fattore si evincono posizioni abbastanza concordi rispetto al ruolo del quadball come mezzo di gestione dello stress, contestualizzabili in punteggi delle variabili originali che si collocano nella parte centrale della scala. Tuttavia, sono presenti alcune osservazioni particolarmente inferiori alla media dei punteggi; tra le ragioni ipotizzabili per spiegare i punteggi negativi, dall'analisi delle domande aperte emerge come particolarmente saliente la difficoltà legata al grande dispendio di tempo e denaro richiesto dal quadball e allo stress conseguente alle attività extra-sportive necessarie al sostentamento dello sport stesso. Oltre alla regolare attività sportiva, infatti, è responsabilità dei giocatori quella di reclutare nuove persone, di organizzare eventi anche su grande scala, di amministrare i fondi e la burocrazia necessari all'esistenza delle organizzazioni sportive di riferimento. Anche l'incidenza di infortuni potrebbe essere fonte di stress: distorsioni, infortuni agli arti inferiori, traumi cranici sono i più comuni tra i giocatori di quadball (Fox et al., 2021) e il loro impatto può influire negativamente sia sulla performance che sulla vita di tutti i giorni.

*Agonismo individualistico.* Questo fattore è di interpretazione particolarmente ambigua, in quanto vede la correlazione negativa fra l'aspettativa di mettersi in forma e di aumentare la propria competitività, e costruzione di relazioni significative. Si è osservato che, nello sport di squadra, una buona coesione del gruppo caratterizzata da sostegno reciproco, buona integrazione e partecipazione alle attività sociali, correla con livelli più bassi di ansia agonistica; in particolare gli obiettivi orientati legati all'ego (ad esempio, la motivazione guidata dalla ricerca della vittoria, di riconoscimento e competizione con gli altri) possono rafforzare questa relazione negativa, rispetto a obiettivi orientati al compito (ad esempio, motivazione focalizzata sull'auto-miglioramento, sulla padronanza personale delle abilità e sul raggiungimento di obiettivi specifici) (Wang et al., 2024). L'analisi della varianza ha rilevato differenze nei punteggi di questo fattore sia per effetto del genere che degli anni di esperienza; gli uomini, rispetto alle donne e alle persone non-binary, ottengono punteggi più alti della media, suggerendo una maggiore propensione a una competitività orientata all'ego. Si può supporre che le differenze di genere nell'impatto predittivo della coesione di squadra sull'ansia agonistica siano in qualche modo mediate da aspettative di genere sociali e culturali (Haddera, 2015; Wang et al, 2024). Inoltre, i punteggi di questo fattore sono più alti tra i giocatori con meno di due anni di esperienza, rispetto a quelli che praticano il quadball da sei anni o più: è possibile che con il passare del tempo il clima di squadra e l'integrazione nella comunità acquisiscano importanza, portando alla formazione di relazioni significative che mitigano le aspettative relative alla competitività individuale.

### **6.3. Fattori che descrivono l'impatto del quadball nella promozione dell'equità di genere.**

*Equità di genere.* Nell'esperienza dei giocatori di quadball, coloro che hanno una considerazione più alta di quest'ultimo come mezzo promotore dell'equità di genere sono anche più propensi a dare un giudizio positivo sull'esperienza sportiva mista (Cohen et al, 2014). In sintesi, il fattore mostra che quando si percepisce che la presenza di persone di più generi arricchisce l'esperienza di gioco, è più facile considerare tale presenza come un valore aggiunto, piuttosto che come conseguenza di una politica. Le persone non binarie ottengono punteggi più alti per questo fattore rispetto a uomini e donne, per i quali non si osservano differenze significative: per quanto il campione di persone non binarie

sia particolarmente esiguo e quindi ogni inferenza sia da farsi con cautela, è possibile ipotizzare che le persone transgender abbiano una percezione particolarmente positiva del quadball come fonte opportunità di uguaglianza di genere, considerata la tendenza dello sport mainstream a escludere o limitare la presenza delle soggettività transgender. Il quadball, al contrario, fa un tentativo nello scardinare la logica binaria, fornendo una struttura alternativa basata sull'auto-identificazione, piuttosto che sul modello biocentrico – che rende problematica l'inclusione di persone transgender, intersex o portatrici di altre caratteristiche biologiche che non rientrano nello schema binario maschio-femmina (Segrave, 2016). La disuguaglianza di genere è un fenomeno multidimensionale e presente in tutte le aree del tessuto sociale, pertanto, politiche isolate che promuovono l'equità non si sono rivelate efficaci: è necessario un approccio olistico che affronti gli stereotipi e tutte le fonti di disuguaglianza a partire dalle esperienze del genere femminile e delle persone non socializzate come uomini, e rompere le barriere per permettere a queste categorie di raggiungere posizioni di leadership (Vaquero-Cristóbal et al., 2024).

***Essenzialismo di genere.*** L'essenzialismo è la credenza che persone appartenenti alla stessa categoria posseggano tratti in comune che sono profondi, stabili nel tempo, presenti dalla nascita e determinati biologicamente (Smiler & Gelman, 2008). Gli studi precedenti (Cohen & Peachey, 2014; Allison & Love, 2022) avevano già riscontrato la permanenza di un certo grado di essenzialismo di genere nei giocatori di quadball, espressa sottoforma di stereotipi e sessismo benevolo. Il fattore in esame evidenzia una correlazione negativa tra la credenza che uomini e donne non possano condividere le medesime abilità e quella che la performance sportiva non dipenda dal genere. In parole povere, punteggi più bassi a questo fattore riflettono opinioni orientate al giudizio che il genere sessuale abbia un ruolo determinante sulla performance atletica. Si osserva una differenza nei punteggi di questo fattore per effetto del genere: gli uomini, nel complesso, riportano maggiore persistenza delle credenze di essenzialismo rispetto alle donne e alle persone non binarie. Inoltre, il quadball si allinea con le caratteristiche associate a sport tipicamente maschili, come il contatto fisico (similmente al rugby) (Plaza et al., 2017): la ricerca sull'essenzialismo di genere ha rilevato che gli uomini sono più essenzialisti, e che c'è una maggiore tendenza a "essenzializzare" – quindi a ricondurre al dominio binario biocentrico e stabile nel tempo – oggetti riconducibili al dominio maschile;

inoltre, sembra che l'adesione alle norme di genere, a tratti di mascolinità e al pregiudizio di superiorità maschile correlino positivamente con le credenze essenzialiste (Smiler & Gelman, 2008). Ciò che si può evincere è che, sebbene il quadball costituisca “un'isola felice” che si propone esplicitamente di scardinare le norme di genere binarie, esse non siano completamente assenti. Al netto di questa differenza, i punteggi delle variabili implicate in questo fattore indicano che la maggior parte delle persone partecipanti, nel complesso, non crede che le abilità atletiche dipendano dal genere.

***Riduzione dei pregiudizi di genere.*** Il fattore in esame rivela una correlazione positiva tra la trasformazione delle idee sui ruoli di genere e l'acquisizione di rispetto verso tutti i generi. Non si osservano differenze significative nei punteggi del fattore per effetto del genere e degli anni di esperienza, e i punteggi delle variabili originali sono distribuiti nella sezione medio-alta della scala, lasciando intuire che questi cambiamenti siano percepiti in maniera omogenea e già entro i due anni dall'ingresso in squadra. Secondo l'*Intergroup Contact Theory* (ICT) la riduzione del pregiudizio è la conseguenza del contatto tra gruppi, mediata dalla presenza di alcune condizioni ottimali: equità di status entro il contesto del contatto, obiettivi comuni, cooperazione tra i gruppi, supporto dell'autorità di riferimento; la presenza di queste condizioni facilita l'attivazione dei processi che generano il cambiamento degli atteggiamenti nei confronti del gruppo estraneo, e cioè la conoscenza del gruppo estraneo, la modifica dei comportamenti indirizzati ad esso, la generazione di legami affettivi e la ristrutturazione delle valutazioni di superiorità del proprio gruppo di appartenenza (Pettigrew, 1998); Cohen e Peachey (2014) avevano ipotizzato che L'ICT fosse responsabile della riduzione degli stereotipi di genere tra i giocatori di quadball: non è possibile quantificare, in questa sede, la presenza delle condizioni ottimali prima citate – sebbene la si possa ipotizzare a partire dai risultati fin qui riportati. Tuttavia, l'ipotesi dell'ICT è verosimile a prescindere da esse (Pettigrew & Tropp, 2006).

***Percezione dell'aggressività maschile.*** Questo fattore rileva uno specifico giudizio essenzialista che riguarda la tendenza degli atleti uomini ad apprezzare e adottare maggiormente il gioco aggressivo rispetto alle donne e alle persone non binarie. Questa tendenza era stata originariamente rilevata nella ricerca di Allison & Love (2022), che

individuava una disposizione degli uomini alla scelta di ruoli aggressivi e orientati al contatto fisico e alla forza, mentre le donne erano più inclini a scegliere ruoli difensivi e di strategia. Se si osservano i punteggi delle variabili che saturano questo fattore e la distribuzione dei punteggi fattoriali, tuttavia, si evince che la maggior parte delle persone partecipanti non concorda con l'assunto che l'aggressività sia determinata dal genere. I giudizi sull'aggressività e la competitività maschile, infine, correlano positivamente con l'apprezzamento degli sport misti che precede l'esperienza nel quadball: si può ipotizzare che le persone che scelgono di dedicarsi a una squadra di quadball abbiano già a monte un'opinione positiva dello sport misto, che comporta anche una presenza meno marcata di pregiudizi legati al genere rispetto alla popolazione generale.

## Conclusioni

La promozione di politiche che migliorino l'accessibilità dello sport può avere un grande impatto sul benessere fisico, sociale e psicologico: sono un'occasione per creare capitale sociale che promuove l'autostima e l'autoefficacia, il supporto sociale, il senso di appartenenza, la partecipazione comunitaria, l'*empowerment*. La presente ricerca aveva l'obiettivo di compiere una prima esplorazione sulle esigenze, dei fattori protezione e di rischio che coinvolgono comunità. Si tratta di una prima traccia che precede un'opera di valutazione sistematica da parte delle comunità ristrette - le NGBs e i club territoriali - per valutare quali temi si applichino, e in che misura, ai contesti, in modo da definire obiettivi realistici e misurabili e individuare con chiarezza il contributo di formazioni o interventi specifici per migliorare il benessere, l'*empowerment* e l'*advocacy* delle persone che vivono la comunità, attivando le risorse e le competenze esistenti (Santinello & Vieno, 2013).

Al netto della sua origine nei panni del quidditch, è già dai suoi primi anni di vita - quando si giocava coi mantelli e le scope di saggina - che il quadball mostra di non essere sostanzialmente diverso da altri sport di squadra, e di avere un grande potenziale per promuovere l'attività sportiva a un target di persone dalle formazioni atletiche diversificate, dai più avanzati ai principianti totali (Cohen & Peachey, 2015). Il quadball ha attraversato una fase di espansione che ha portato all'istituzione di competizioni sportive che spaziano da piccoli tornei regionali o nazionali fino a grandi manifestazioni mondiali, eppure dal survey recentemente condotto da IQA con la partecipazione di più di 500 membri della comunità provenienti da tutto il mondo (International Quadball, Association, 2023b) emerge che quasi la metà delle squadre incontrano problemi gravi nel coinvolgere nuovi giocatori, soprattutto per quanto riguarda donne e persone non binarie, al punto da essere vicine a non poter presentare roster regolamentari. Comprendere le motivazioni che spingono le persone a interessarsi al quadball e i meccanismi alla base del suo impatto ha come implicazione pratica la possibilità di identificare il target e le modalità per il reclutamento di nuovi giocatori e le politiche da implementare per preservare il benessere e limitare l'abbandono di quelli già coinvolti. Nato come parodia di un'icona pop, il quadball ha ormai abbandonato quasi del tutto la funzione di *gadget esperienziale* del franchise di *Harry Potter* - se non nella struttura del gioco e nella presenza della scopa, quanto meno nel giudizio dei suoi giocatori, che

dimostrano un progressivo allontanamento dall'identificazione con la saga. D'altra parte, è innegabile che alcuni degli elementi più peculiari del quadball siano riferimenti diretti a quelli dello sport fittizio dei romanzi, e che mantenerli costituisce una grande fonte di curiosità e divertimento. Un passo in questa direzione è stato fatto con la decisione, condivisa dalla maggioranza della comunità, di cambiare il nome dello sport da *quidditch* a *quadball*: questo processo riflette l'intenzione partecipata di far crescere ed evolvere lo sport senza privarlo dei suoi elementi distintivi. Il quadball deve la sua esistenza e la sua crescita alla partecipazione volontaria dei membri della comunità: il senso di comunità, oltre che essere fonte di benessere, ha anche un ruolo cruciale nel promuovere la responsabilità dei membri verso la comunità stessa (Deng et al., 2023). Il monitoraggio e la promozione degli elementi alla base del senso di comunità – il senso di appartenenza, la reciproca influenza tra individui e comunità, il soddisfacimento dei bisogni – diventa in questo modo un fertilizzante per il suo sviluppo.

Il quadball, a primo impatto, risponde alla curiosità, del bisogno di relazionarsi con persone simili a sé, ed è un'occasione per fare attività sportiva indipendentemente dalle proprie abilità di partenza: questi sono importanti stimoli ad un primo avvicinamento allo sport; d'altra parte, i processi che determinano la positività dell'esperienza sportiva e i suoi benefici non sono particolarmente diversi da quelli degli sport più diffusi: la partecipazione ad attività extracurricolari e comunitarie come una squadra sportiva può portare a un aumento nella fiducia in sé stessi e nelle interazioni sociali grazie allo sviluppo di nuove abilità, sia tecniche che trasversali - fonte di orgoglio e autoefficacia - e alla coltivazione del senso di appartenenza, poiché si lavora per raggiungere obiettivi comuni insieme a persone con interessi simili, ampliando in questo modo la propria rete di supporto sociale: questi benefici si alimentano a vicenda in un ciclo virtuoso di crescita personale e sociale.

Come già ipotizzato da Cohen e Peachey (2015) in tempi non sospetti, ai benefici comuni agli sport convenzionali si affianca la peculiarità del quadball di attrarre un'utenza più varia; la partecipazione allo sport di squadra organizzato è influenzata da fattori demografici come genere, status socioeconomico, livello di istruzione; in relazione al genere, sono principalmente le donne e le persone transgender a subire l'effetto di aspettative, stereotipi e barriere che possono limitarne la partecipazione. Le politiche segregative sono giustificate con l'obiettivo di mantenere l'equità nelle competizioni

sportive, a partire dall'assunto che le differenze biologiche tra uomini e donne siano determinanti di un vantaggio iniquo responsabile di falsare il risultato di una gara. Uno dei principali problemi di questo standard riguarda l'arbitrarietà nel tracciare la linea del binarismo sessuale, prima che di genere, poiché le misure in uso (normalmente la valutazione dei cromosomi, dei genitali o dei livelli di testosterone) sono inadeguate a descrivere lo stato della natura e hanno come conseguenza il trattamento inadeguato dei casi che non ricadono nello standard binario – come nel caso di persone intersex, di atlete con condizioni di iperandrogenismo, di persone transgender – che subiscono una selezione discriminatoria. Inoltre, al netto delle differenze biologiche (studiate in modo predominante dalle scienze sportive), è di fondamentale importanza considerare, con uno sguardo interdisciplinare, le barriere socioculturali – come norme di genere e ridotte opportunità di pratica degli sport considerati “poco femminili” - che sono causa, soprattutto nelle donne, di limiti nello sviluppo di alcune capacità motorie sin dall'infanzia (ad esempio, il controllo della palla) (Fraser & Kochanek, 2023). In questa cornice il quadball è un esempio virtuoso nell'applicazione di politiche attive che hanno l'obiettivo di dare a tutte le persone, indipendentemente dal genere, pari opportunità di confrontarsi in un contesto competitivo.

Considerata questa cornice, alcune realtà propongono come soluzione alla problematicità della segregazione binaria la creazione o l'adattamento di sport in assetto misto o unisex. Oltre al quadball, oggetto della ricerca, si citano tra i più popolari il korfbal, l'ultimate, il dodgeball, il flag rugby – sebbene quadball e korfbal siano gli unici a prevedere solo il gioco misto, mentre per quanto riguarda gli altri sport sono presenti anche categorie segregate. L'approccio dell'integrazione permette di arricchire lo sport grazie all'interazione di persone di genere diverso, garantisce loro le stesse condizioni in termini di allenamento e allocazione dei fondi e diventa un'opportunità di contatto tra gruppi che perseguono i medesimi obiettivi (Martínková, 2019). Allison & Love (2022) avevano evidenziato, a fronte di effetti positivi di questo tipo di integrazione nel riconoscere le abilità comuni e ridurre alcuni stereotipi, anche una predisposizione di alcune persone a evidenziare differenze negli interessi e nelle attitudini tra giocatori di genere diverso, con particolare riferimento alla competitività e all'aggressività fisica. Dai risultati della ricerca presente emerge che questo tipo di giudizio, nel complesso, non è diffuso: una possibile spiegazione di questa differenza è che il campione della ricerca sopracitata era

composto da studenti che non avevano mai giocato a quadball, e che partecipavano a un programma collegiale di quattro mesi con modifiche del regolamento con lo specifico obiettivo di ridurre gli aspetti competitivi e aggressivi; nel caso della ricerca corrente, la maggior parte delle persone partecipanti ha maturato un'esperienza di gioco tra i tre e i nove anni, confrontandosi con competizioni regolamentari in un setting "ecologico". Se dai risultati, come anticipato, emerge che il quadball sia già un contesto che promuove attivamente l'equità di genere e che permette l'esplorazione e la valorizzazione delle capacità e lo sradicamento di alcuni stereotipi, merita attenzione il risultato che tra gli uomini sia più diffusa l'opinione che il genere determini un vantaggio significativo su alcune abilità, e in particolare che gli uomini abbiano una migliore predisposizione all'aggressività; in generale, i risultati mostrano un minore interesse degli uomini negli aspetti di integrazione di genere e una preferenza per gli aspetti strettamente competitivi dello sport. L'ipotesi è che ci sia una maggiore tendenza maschile a dare più rilevanza, nella complessità del quadball, alle performance di velocità e forza esplosiva - come azioni di sfondamento e placcaggi - che sono oggetto di un vantaggio atletico del 10-30% (Hunter et al., 2023) per coloro che sono "tipicamente maschi", e cioè coloro i cui caratteri sessuali maschili sono reciprocamente concordanti, con riferimento al sistema binario di riconoscimento dei sessi in uso nel mondo sportivo (Cooper, 2023). D'altra parte, è possibile che per donne e persone non binarie assuma maggiore rilevanza la tendenza a voler rompere gli stereotipi e valorizzare un'idea di quadball con meno enfasi sulle richieste di forza esplosiva nella definizione di una buona performance. Considerato che queste due categorie costituiscono una minoranza, ma che la loro presenza in numero adeguato è necessaria alla sopravvivenza delle squadre, diventa fondamentale coltivare una visione olistica che valorizzi tutte le forze in campo e che limiti la banalizzazione del quadball a una questione di pura forza fisica. Un dato incoraggiante riguarda l'esperienza delle persone transgender e non binarie, considerata la maggiore suscettibilità di queste categorie ad andare incontro a compromissioni importanti della salute mentale a causa di barriere e discriminazioni: a fronte di esperienze di esclusione da altri sport, il quadball viene narrato come una realtà che accoglie e dà la possibilità alle persone di esplorare ed esprimere la propria identità in sicurezza.

A fronte delle risorse fin qui sintetizzate, quindi, sorge la necessità di approfondire alcuni fattori di rischio. Il quadball è fondamentalmente autogestito: l'organizzazione degli

allenamenti, delle trasferte, dei tornei, richiede un dispendio di tempo e di denaro che pesa in maniera particolare sui volontari più proattivi, ma che coinvolge tutta la comunità; la continuità delle prestazioni e dell'impegno dei volontari dipende dalla presenza di fattori come l'allineamento dei valori, a socialità positiva, l'opportunità di coltivare abilità trasferibili ad altri contesti, e dall'autocompiacimento che deriva all'esperienza stessa di donare il proprio tempo a iniziative che suscitano un senso di benessere (Welty Peachey et al., 2014). Molti di questi aspetti, come si è visto, sono già presenti come risorse nel contesto del quadball, e la loro valorizzazione può costituire un fattore protettivo contro il burnout e l'abbandono dei volontari che consegue al grande carico di responsabilità a cui sono soggetti.

A questo tipo di stress, può sommarsi quello legato all'ansia da performance. Esistono diverse ipotesi circa la relazione tra ansia da prestazione e performance sportiva, e sul confine varcato il quale l'ansia smette di essere funzionale alla prestazione e diventa debilitante (per una panoramica delle principali teorie, si veda Ford et al., 2017). Data la rilevanza di un altro tema, quello degli infortuni, merita dell'attenzione l'ipotesi secondo cui la risposta allo stress è influenzata dall'ansia di tratto e ha un ruolo determinante nel predire risposte psicologiche e attentive che possono aumentare il rischio di infortuni (*ibid.*). Un'attenzione particolare da parte degli allenatori dovrebbe andare al monitoraggio e all'ottimizzazione delle risposte allo stress, affinché queste siano adeguate a non inficiare sulle prestazioni e sul benessere dei giocatori.

Infine, tanto le relazioni interpersonali sono fonte di grandi benefici per il benessere, quanto la presenza di ansia sociale, di conflitto e di fenomeni di esclusione sono causa di stress che provoca conseguenze particolarmente negative sulla coesione della squadra e sul benessere degli individui. La competenza, la leadership e l'equità trasmessa dagli allenatori possono contribuire positivamente sul clima della squadra e ridurre il rischio di conflitto (Gonzalez-Ponce, 2022).

Nel complesso, i dati raccolti confermano parzialmente e integrano i risultati ottenuti dalle ricerche di riferimento (Cohen et al., 2012; Cohen & Peachey, 2014; Cohen & Peachey, 2015; Allison & Love, 2022), restituendo una fotografia aggiornata della comunità internazionale del quadball, utile base per ulteriori analisi e approfondimenti. Il contributo della comunità stessa, in particolar modo da parte di membri o simpatizzanti con esperienza nelle scienze sociali e nello sviluppo di comunità, sarebbe determinante per

investigare in modo più puntuale le dinamiche emerse e sviluppare interventi che rispondano alle esigenze e alle potenzialità del quadball.

### **Limiti della ricerca**

La ricerca nasce dalle premesse di esplorare la posizione attuale dei giocatori di quadball su alcune tematiche individuate in studi che risalgono a diversi anni fa, quando lo sport era appena nato, o condotti su campioni che non avevano una vera e propria esperienza della comunità sportiva unita sotto l'International Quadball Association. L'analisi fattoriale esplorativa ha permesso di identificare le relazioni sottostanti ai temi individuati dagli studi precedenti, ma richiede un certo grado di interpretazione soggettiva, specialmente nella fase di rotazione dei fattori e assegnazione delle etichette. Ad esempio, i risultati non fanno emergere alcuna correlazione tra i fattori, sebbene non siano da escludere relazioni tra i punteggi fattoriali. Il corpus di letteratura scientifica che analizza l'impatto sociale delle squadre sportive miste è relativamente limitato, a maggior ragione se si considerano le peculiarità del quadball rispetto ad altri sport misti attualmente disponibili – ad esempio il rifiuto della struttura binaria di genere o l'assenza di limiti nel contatto fisico tra persone di generi diversi. Inoltre, le ricerche citate nel presente scritto (Cohen et al., 2012; Cohen & Peachey, 2014; Cohen & Peachey, 2015; Segrave, 2016; Allison & Love, 2022) sono le uniche attualmente disponibili che analizzano il quadball in modo esplicito e approfondito nell'ambito delle scienze sociali e che sono state pubblicate su riviste scientifiche. Per questa ragione, si è optato per una ricerca esplorativa, a partire dalla quale sarebbero necessarie ulteriori analisi confermative. Inoltre, una volta individuati i temi principali che descrivono l'esperienza del quadball, ulteriori analisi potrebbero essere condotte per studiare costrutti specifici come il senso di comunità, i pregiudizi di genere, le differenze nel vissuto dei membri della comunità che ricoprono ruoli di volontariato rispetto a coloro che sono unicamente giocatori. Sarebbe da indagare in modo più rigoroso l'esperienza delle persone non binarie, preziosa proprio per l'unicità del quadball nel riconoscimento esplicito di queste identità: sebbene la percentuale di persone appartenenti a questa popolazione sia verosimilmente più che rappresentativa – considerata la stima che circa l'1% della popolazione abbia un'identità di genere non binaria (Ipsos, 2023) – l'esiguità del campione non ha reso possibile un confronto rigoroso con l'esperienza delle persone appartenenti al genere maschile e

femminile; a tale proposito, la ricerca ha considerato in modo esplicito solo l'esperienza delle persone di genere non binario, escludendo quella delle altre soggettività trans\*: poiché il quadball è uno dei pochissimi sport a non operare segregazioni di genere su base biologica, un'esplorazione più rigorosa potrebbe restituire informazioni preziose sul vissuto sportivo delle persone transgender in un contesto non escludente.



## Bibliografia

1. Allen, K. A., Kern, M. L., Rozek, C. S., McInerney, D., & Slavich, G. M. (2021). Belonging: A Review of Conceptual Issues, an Integrative Framework, and Directions for Future Research. *Australian journal of psychology*, 73(1), 87–102. <https://doi.org/10.1080/00049530.2021.1883409>
2. Allison, R. (2021). Privileging difference: Negotiating gender essentialism in u. S. Women's professional soccer. *Sociology of Sport Journal*, 38(2), 158–166. <https://doi.org/10.1123/ssj.2020-0016>
3. Allison, R., & Love, A. (2022). "We All Play Pretty Much the Same, Except. . .": Gender-Integrated Quidditch and the Persistence of Essentialist Ideology. *Journal of Contemporary Ethnography*, 51(3), 347-375. <https://doi.org/10.1177/08912416211040240>
4. Andersen, M. H., Ottesen, L., & Thing, L. F. (2019). The social and psychological health outcomes of team sport participation in adults: An integrative review of research. *Scandinavian Journal of Public Health*, 47(8), 832-850. <https://doi.org/10.1177/1403494818791405>
5. APA Dictionary of Psychology (November 11th, 2023). Gender Identity. <https://dictionary.apa.org/gender-identity>
6. Atwood, S., Morgenroth, T., & Olson, K. R. (2024). Gender essentialism and benevolent sexism in anti-trans rhetoric. *Social Issues and Policy Review*, 18(1), 171–193. <https://doi.org/10.1111/sipr.12099>
7. Back, J., Johnson, U., Svedberg, P., McCall, A., & Ivarsson, A. (2022). Drop-out from team sport among adolescents: A systematic review and meta-analysis. *Psychology of Sport and Exercise*, 61, 102205. <https://doi.org/10.1016/j.psychsport.2022.102205>
8. Bem, S. L. (1981). Gender schema theory: A cognitive account of sex typing. *Psychological Review*, 88(4), 354–364. <https://doi.org/10.1037/0033-295X.88.4.354>
9. Breuer, C., Hallmann, K., & Wicker, P. (2011). Determinants of sport participation in different sports. *Managing Leisure*, 16(4), 269-286. <https://doi.org/10.1080/13606719.2011.613625>
10. Brown, R. (2020). The social identity approach: Appraising the Tajfellian legacy. *British Journal of Social Psychology*, 59(1), 5–25. <https://doi.org/10.1111/bjso.12349>

11. Burnett, C. A., & Taylor, Z. W. (2023). "Rec Sports Was So Good for Me": How College Graduates Developed Marketable Skills as Recreational Sports Student Employees. *Recreational Sports Journal*, 47(2), 136-147. <https://doi.org/10.1177/15588661231186805>
12. Bussey, K., & Bandura, A. (1999). Social cognitive theory of gender development and differentiation. *Psychological Review*, 106(4), 676–713. <https://doi.org/10.1037/0033-295X.106.4.676>
13. Chalabaev, A., Sarrazin, P., Fontayne, P., Boiché, J., & Clément-Guillotin, C. (2013). The influence of sex stereotypes and gender roles on participation and performance in sport and exercise: Review and future directions. *Psychology of Sport and Exercise*, 14(2), 136-144. <https://doi.org/10.1016/j.psychsport.2012.10.005>
14. Chan, A.S.W., Choong, A., Phang, K.C. et al. (2024). Societal discrimination and mental health among transgender athletes: a systematic review and Meta-analysis. *BMC Psychol* 12, 24. <https://doi.org/10.1186/s40359-023-01493-9>
15. Cohen, A., Brown, B., & Peachey, J. W. (2012). The intersection of pop culture and non-traditional sports: An examination of the niche market of quidditch. *International Journal of Sport Management and Marketing*, 12(3/4), 180. <https://doi.org/10.1504/IJSMM.2012.052666>
16. Cohen, A., & Peachey, J. W. (2015). Quidditch: Impacting and Benefiting Participants in a Non-Fictional Manner. *Journal of Sport and Social Issues*, 39(6), 521-544. <https://doi.org/10.1177/0193723514561549>
17. Cohen, A., Melton, E. N., & Peachey, J. W. (2014). Investigating a Coed Sport's Ability to Encourage Inclusion and Equality. *Journal of Sport Management*, 28(2), 220-235. <https://doi.org/10.1123/jsm.2013-0329>
18. Cooper, J. Fair Competition and Inclusion in Sport: Avoiding the Marginalisation of Intersex and Trans Women Athletes. *Philosophies* 2023, 8, 28. <https://doi.org/10.3390/philosophies8020028>
19. Coronado-Maldonado, I., & Benítez-Márquez, M. D. (2023). Emotional intelligence, leadership, and work teams: A hybrid literature review. *Heliyon*, 9(10), e20356. <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2023.e20356>

20. Cortellazzo, L., Bonesso, S., Gerli, F., & Pizzi, C. (2021). Experiences that matter: Unraveling the link between extracurricular activities and emotional and social competencies. *Frontiers in Psychology*, 12. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2021.659526>
21. Deng, X., Wei, Z., Tu, C., & Yujuan, Y. (2023). Sense of community improves community participation in Chinese residential communities: The mediating role of sense of community responsibility and prosocial tendencies. *American Journal of Community Psychology*, 71, 166–173. <https://doi.org/10.1002/ajcp.12605>
22. Deutsch, F. M. (2007). Undoing Gender. *Gender & Society*, 21(1), 106–127. <https://doi.org/10.1177/0891243206293577>
23. Eather, N., Wade, L., Pankowiak, A., & Eime, R. (2023). The impact of sports participation on mental health and social outcomes in adults: A systematic review and the 'Mental Health through Sport' conceptual model. *Systematic Reviews*, 12(1), 102. <https://doi.org/10.1186/s13643-023-02264-8>
24. Eime, R. M., Young, J. A., Harvey, J. T., Charity, M. J., & Payne, W. R. (2013). A systematic review of the psychological and social benefits of participation in sport for adults: Informing development of a conceptual model of health through sport. *International Journal of Behavioral Nutrition and Physical Activity*, 10(1), 135. <https://doi.org/10.1186/1479-5868-10-135>
25. Eys, M., Bruner, M. W., & Martin, L. J. (2019). The dynamic group environment in sport and exercise. *Psychology of Sport and Exercise*, 42, 40-47. <https://doi.org/10.1016/j.psychsport.2018.11.001>
26. Fernández-Espínola, C., Almagro, B. J., Tamayo-Fajardo, J. A., & Sáenz-López, P. (2020). Complementing the self-determination theory with the need for novelty: Motivation and intention to be physically active in physical education students. *Frontiers in Psychology*, 11, 1535. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2020.01535>
27. Ford, J. L., Ildefonso, K., Jones, M. L., & Arvinen-Barrow, M. (2017). Sport-related anxiety: Current insights. *Open Access Journal of Sports Medicine*, 8, 205-212. <https://doi.org/10.2147/OAJSM.S125845>
28. Fox, C. M., Wu, J. G., Chen, L., & Florczyk, D. L. (2021). Injury Patterns in Collegiate Club Quidditch. *Sports medicine - open*, 7(1), 44. <https://doi.org/10.1186/s40798-021-00336-4>

29. Fraser, K. K., & Kochanek, J. (2023). What place does elite sport have for women? A scoping review of constraints. *Frontiers in Sports and Active Living*, 5. <https://doi.org/10.3389/fspor.2023.1121676>
30. Gentile, A., Boca, S., & Giammusso, I. (2018). 'You play like a Woman!' Effects of gender stereotype threat on Women's performance in physical and sport activities: A meta-analysis. *Psychology of Sport and Exercise*, 39, 95–103. <https://doi.org/10.1016/j.psychsport.2018.07.013>
31. González-Ponce, I., Díaz-García, J., Ponce-Bordón, J. C., Jiménez-Castuera, R., & López-Gajardo, M. A. (2022). Using the conceptual framework for examining sport teams to understand group dynamics in professional soccer. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 19(23), 15782. <https://doi.org/10.3390/ijerph192315782>
32. Guillet, E., Sarrazin, P., & Fontayne, P. (2000). "If it contradicts my gender role, I'll stop": Introducing survival analysis to study the effects of gender typing on the time of withdrawal from sport practice: A 3-year study. *European Review of Applied Psychology / Revue Européenne de Psychologie Appliquée*, 50(4), 417-421. Retrieved from hal-00387227.
33. Haddera, A. (2015). Examining the relationship between team cohesion, comparative anxiety and self-confidence among Ethiopian basketball teams. *J. Tour. Hosp. Sports* 13, 33–34.
34. Hunter SK, S Angadi S, Bhargava A, Harper J, Hirschberg AL, D Levine B, L Moreau K, J Nokoff N, Stachenfeld NS, Bermon S. The Biological Basis of Sex Differences in Athletic Performance: Consensus Statement for the American College of Sports Medicine. *Med Sci Sports Exerc.* 2023 Dec 1;55(12):2328-2360. doi: 10.1249/MSS.0000000000003300. Epub 2023 Sep 28. PMID: 37772882.
35. International Quadball Association (2021a). What Is Quadball. <https://iqasport.org/what-is-quidditch>
36. International Quadball Association (2021b). Documents and Policies. International Quidditch Association Documents. Constitution and Bylaws of IQA Sport, Inc. [https://iqasport.cdn.prismic.io/iqasport/319d21a9-22cd-432c-bc6e-6554dbf49bf5\\_IQA-Sport-Constitution-and-Bylaws-APPROVED-Amendments-Feb-2021.pdf](https://iqasport.cdn.prismic.io/iqasport/319d21a9-22cd-432c-bc6e-6554dbf49bf5_IQA-Sport-Constitution-and-Bylaws-APPROVED-Amendments-Feb-2021.pdf)

37. International Quadball Association (2021c). Mission and Values.  
<https://iqasport.org/about/mission-and-values>
38. International Quadball Association (2021d). Meet the IQA.  
<https://iqasport.org/about/meet-the-iqa-volunteers>
39. International Quadball Association (2021e). Continental Games.  
<https://iqasport.org/events/continental-games>
40. International Quadball Association (2021f). World Cup.  
<https://iqasport.org/events/world-cup>
41. International Quadball Association (2022). Current Rulebook: IQA Rulebook 2022.  
<https://iqasport.org/rulebook>
42. International Quadball Association. (2023a, September 25). IQA Adopts the "3-Max" Gender Policy. IQA. <https://iqasport.org/news/3-max-gender-policy>
43. International Quadball Association (2023b, December 17). Gender Representation in Quadball Survey: Results and Exemption Recommendations.  
<https://www.iqasport.org/news/gender-representation-in-quadball-survey-results/>
44. International Quadball Association (2024). IQA Rulebook 2024.  
<https://wpdev.iqasport.org/wp-content/uploads/2024/08/IQARulebook2024.pdf>
45. Ipsos. (2023). LGBT+ Pride 2023 Global Survey Report. Retrieved from  
<https://www.ipsos.com/sites/default/files/ct/news/documents/2023-05/Ipsos%20LGBT%2B%20Pride%202023%20Global%20Survey%20Report%20-%20rev.pdf>
46. Kashdan, T. B., & Silvia, P. J. (2009). Curiosity and interest: The benefits of thriving on novelty and challenge. In S. J. Lopez & C. R. Snyder (A c. Di), *The Oxford Handbook of Positive Psychology* (pagg. 366–374). Oxford University Press.  
<https://doi.org/10.1093/oxfordhb/9780195187243.013.0034>
47. Koivula, N. (1999). Sport participation: Differences in motivation and actual participation due to gender typing. *Journal of Sport Behavior*, 22(3), 360–362.  
<https://go.gale.com/ps/i.do?p=AONE&sw=w&issn=01627341&v=2.1&it=r&id=GALE%7CA55438351&sid=googleScholar&linkaccess=abs>
48. Lindqvist, A., Gustafsson Sendén, M., & Renström, E. A. (2021). What is gender, anyway: A review of the options for operationalising gender. *Psychology & Sexuality*, 12(4), 332–344. <https://doi.org/10.1080/19419899.2020.1729844>

49. Martín-Rodríguez, A., Gostian-Ropotin, L. A., Beltrán-Velasco, A. I., Belando-Pedreño, N., Simón, J. A., López-Mora, C., Navarro-Jiménez, E., Tornero-Aguilera, J. F., & Clemente-Suárez, V. J. (2024). Sporting Mind: The Interplay of Physical Activity and Psychological Health. *Sports* (Basel, Switzerland), 12(1), 37. <https://doi.org/10.3390/sports12010037>
50. Matsuno, E., & Budge, S. L. (2017). Non-binary/genderqueer identities: A critical review of the literature. *Current Sexual Health Reports*, 9(3), 116-120
51. McMillan, D. W., & Chavis, D. M. (1986). Sense of community: A definition and theory. *Journal of Community Psychology*, 14(1), 6-23. [https://doi.org/10.1002/1520-6629\(198601\)14:1<6::AID-JCOP2290140103>3.0.CO;2-I](https://doi.org/10.1002/1520-6629(198601)14:1<6::AID-JCOP2290140103>3.0.CO;2-I)
52. Messner, M.A. (2011). Gender ideologies, youth sports, and the production of soft essentialism. *Sociology of Sport Journal*, 28(2), 151–170. doi:10.1123/ssj.28.2.151
53. Oxford Reference. Retrieved 27 Feb. 2024. Fandom. <https://www.oxfordreference.com/view/10.1093/oi/authority.20110803095810465>.
54. Pérez-Samaniego, V., Fuentes-Miguel, J., Pereira-García, S., López-Cañada, E., & Devís-Devís, J. (2019). Experiences of trans persons in physical activity and sport: A qualitative meta-synthesis. *Sport Management Review*, 22(4), 439–451. <https://doi.org/10.1016/j.smr.2018.08.002>
55. Pettigrew, T. F. (1998). Intergroup contact theory. *Annual Review of Psychology*, 49(1), 65–85. <https://doi.org/10.1146/annurev.psych.49.1.65>
56. Pettigrew, T. F., & Tropp, L. R. (2006). A meta-analytic test of intergroup contact theory. *Journal of Personality and Social Psychology*, 90(5), 751–783. <https://doi.org/10.1037/0022-3514.90.5.751>
57. Plaza, M., Boiché, J., Brunel, L., & Ruchaud, F. (2017). Sport = male... but not all sports: Investigating the gender stereotypes of sport activities at the explicit and implicit levels. *Sex Roles*, 76(3–4), 202–217. <https://doi.org/10.1007/s11199-016-0650-x>
58. Quidditch Europe (n.d.). About. <https://www.quidditch europe.org/>
59. Rowling, JK (2001). *Quidditch Through The Ages* (2009 edition). Bloomsbury Publishing Plc.
60. Rowling, JK (1997). *Harry Potter and the Philosopher's Stone*. Bloomsbury Publishing PLC.

61. Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2000). Self-Determination Theory and the Facilitation of Intrinsic Motivation, Social Development, and Well-Being. *American Psychologist*. DOI: 10.1037/110003-066X.55.1.68
62. Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2004). 1: Overview of Self-Determination Theory: An Organismic Dialectical Perspective. *Handbook of Self Determination*. University of Rochester Press.
63. Sabiston, C. M., Pila, E., Vani, M., & Thogersen-Ntoumani, C. (2019). Body image, physical activity, and sport: A scoping review. *Psychology of Sport and Exercise*, 42, 48–57. <https://doi.org/10.1016/j.psychsport.2018.12.010>
64. Santinello, M., & Vieno, A. (a cura di). (2013). Introduzione. *Metodi di intervento in psicologia di comunità: Dalla progettazione alle esperienze professionali* (pp. 10-15). Il Mulino.
65. Segrave, J. O. (2016). Challenging the gender binary: The fictive and real world of quidditch. *Sport in Society*, 19(8-9), 1299-1315. <https://doi.org/10.1080/17430437.2015.1067783>
66. Shang, C., Moss, A. C., & Chen, A. (2023). The expectancy-value theory: A meta-analysis of its application in physical education. *Journal of Sport and Health Science*, 12(1), 52–64. <https://doi.org/10.1016/j.jshs.2022.01.003>
67. Smiler, A. P., & Gelman, S. A. (2008). Determinants of gender essentialism in college students. *Sex Roles*, 58(11), 864–874. <https://doi.org/10.1007/s11199-008-9402-x>
68. Sohler, A., Sohler, R., & Chaney, D. (2023). When volunteers are also consumers: Exploring volunteers' co-consumption experience in leisure contexts. *Journal of Business Research*, 156, 113508. <https://doi.org/10.1016/j.jbusres.2022.113508>
69. Stevens, M., Rees, T., Coffee, P., Steffens, N. K., Haslam, S. A., & Polman, R. (2017). A Social Identity Approach to Understanding and Promoting Physical Activity. *Sports Medicine*, 47(10), 1911–1918. <https://doi.org/10.1007/s40279-017-0720-4>
70. Tushar, H., & Sooraksa, N. (2023). Global employability skills in the 21st century workplace: A semi-systematic literature review. *Heliyon*, 9(11), e21023. <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2023.e21023>
71. Vaquero-Cristóbal, R., Mateo-Orcajada, A., Dağlı Ekmekçi, Y. A., Pereira, A., Amin, S., Meroño, L., González-Gálvez, N., Ballı, Ö. M., Mendes, F., Mbah, O., Abenza-Cano, L., Leiva-Arcas, A., Doğan, Y. İ., Figueiredo, A., Ponce-Ramírez, C. M.,

- Esparza-Ros, F., & Albaladejo-Saura, M. (2024). Gender equity in sport from the perspective of European women athletes and sport managers, physical education teachers and sport coaches. *Frontiers in Psychology*, 15, 1419578. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2024.1419578>
72. Wang, X., Sun, Z., Yuan, L., Dong, D., & Dong, D. (2024). The association between team behaviors and competitive anxiety among team-handball players: The mediating role of achievement goals. *Frontiers in Psychology*, 15, 1417562. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2024.1417562>
73. Welty Peachey, J., Lyras, A., Cohen, A., Bruening, J. E., & Cunningham, G. B. (2014). Exploring the Motives and Retention Factors of Sport-For-Development Volunteers. *Nonprofit and Voluntary Sector Quarterly*, 43(6), 1052-1069. <https://doi.org/10.1177/0899764013501579>
74. World Health Organization (2018). Global action plan on physical activity 2018-2030: more active people for a healthier world. <https://www.who.int/activities/investing-in-physical-activity/ensuring-sports-for-all>
75. Xu, Q., Fan, M., & Brown, K. A. (2021). Men's sports or women's sports? : Gender norms, sports participation, and media consumption as predictors of sports gender typing in china. *Communication & Sport*, 9(2), 264–286. <https://doi.org/10.1177/2167479519860209>
76. Zuckerman, S. L., Tang, A. R., Richard, K. E., Grisham, C. J., Kuhn, A. W., Bonfield, C. M., & Yengo-Kahn, A. M. (2021). The behavioral, psychological, and social impacts of team sports: a systematic review and meta-analysis. *The Physician and sportsmedicine*, 49(3), 246-261. <https://doi.org/10.1080/00913847.2020.1850152>