

Identidades virtuales y Ocio Deportivo:  
El Caso del Roller Derby en Bogotá

Camila Margarita Gallego Meneses

Universidad Pedagógica Nacional  
Facultad de Educación Física  
Licenciatura en Recreación  
Artículo

Bogotá D.C.

2023

## **Identidades virtuales y Ocio Deportivo: El Caso del Roller Derby en Bogotá<sup>1</sup>**

Camila Margarita-Gallego Meneses<sup>2</sup>

### **Resumen**

Este artículo presenta el ocio deportivo y la producción de identidades virtuales en mujeres del equipo de Roller Derby Bone Breakers de Bogotá a partir de uso de la semiótica como elemento metodológico en el análisis de fotografías seleccionadas del álbum “Partidos de Fogueo” de la red social de Facebook. El propósito de este ejercicio de investigación es analizar cómo la publicación de fotografías sobre este deporte, considerado como una práctica de ocio deportivo, contribuye a la producción de identidades virtuales. Este trabajo investigativo se enmarca en la perspectiva cualitativa desde un enfoque de etnografía virtual.

**Palabras clave:** Roller Derby, ocio deportivo, mujer, identidades virtuales.

### **Abstract**

This article presents sports leisure and the production of virtual identities in women of the Bogotá Roller Derby Bone Breakers team based on the use of semiotics as a methodological element in the analysis of selected photographs from the album "Partidos de Fogueo" of the social network from Facebook. The purpose of this research exercise is to analyze how the publication of photographs about this sport, considered as a sporting leisure practice, contributes to the production of virtual identities. This investigative work is framed in the qualitative perspective from a virtual ethnography approach.

**Keywords:** Roller Derby, sports leisure, woman, virtual identities.

### **Introducción**

Este artículo presenta el ocio deportivo y la producción de identidades virtuales en mujeres del equipo de Roller Derby Bone Breakers de Bogotá. El estudio se realizó con el análisis a la página de Facebook del equipo, y a partir de algunos elementos de la semiótica se analizan las fotografías seleccionadas del álbum “Partidos de Fogueo”. Se toma como referencia este álbum ya que es publicado en el año 2011 y tiene mayor afluencia de fotografías publicadas en la línea temporal de revisión entre 2010 y 2021.

---

<sup>1</sup> Este documento se entrega como producto final para optar al título de Licenciado en Recreación de la Facultad de Educación Física de la Universidad Pedagógica Nacional. Hace parte del proyecto de investigación (APROPIACIÓN DEL ESPACIO PÚBLICO, LA PARTICIPACIÓN DE LAS MUJERES EN LOS DEPORTES URBANOS. Coordinación General de Investigación y Posgrado UACJ- Investigación. Autores: Lizette Vaneza Chávez Cano. Astrid Bibiana Rodríguez Cortes. John Jairo Uribe Sarmiento)

<sup>2</sup> Comunicadora Social Universidad Minuto de Dios UNIMINUTO. camilagallego.88@gmail.com.

El artículo se presenta en cuatro partes. Primero, el apartado conceptual bajo las categorías de: ocio deportivo y mujer, identidades virtuales, y Roller Derby. Segundo, la metodología y procedimiento utilizado para llevar a cabo esta investigación. Tercero, la discusión sobre producción de identidades virtuales desde el análisis de las fotografías. Cuarto, los resultados y conclusiones del ejercicio de investigación. El objetivo general del presente artículo es analizar cómo el análisis de una de las redes sociales del equipo Bone Breakers, en este caso Facebook, genera una producción de identidades virtuales.

El equipo deportivo de Roller Derby “Bone Breakers” de Bogotá, tiene amplia trayectoria en este deporte, su experiencia de participación en ligas, competencias nacionales e internacionales data por más de doce años. Además, es uno de los grupos pioneros en este deporte como una práctica deportiva en la capital colombiana. El equipo cuenta con una participación de 30 mujeres patinadoras hasta el 2021. Es un grupo sólido y competitivo, que se fortalece con el tiempo y con cada una de sus integrantes, siendo mujeres madres, estudiantes, trabajadoras, emprendedoras y profesionales que han ingresado en este mundo del Roller Derby por alguna razón en particular y continúan ejerciendo su rol no solo en el equipo sino también en la sociedad.

## **1. Ocio deportivo y mujer**

Para Cuenca (2004) el ocio “es visto en toda su amplitud es un área de experiencia, recurso de desarrollo, una fuente de salud y prevención de las enfermedades físicas y psíquicas, un derecho humano que parte de tener cubiertas las condiciones básicas de vida, además, un signo de la calidad de vida”. (p.32). Uno de los grupos de investigación reconocido en el campo de los estudios de Ocio, es la Universidad de Deusto, quien enuncia:

El ocio como una experiencia integral de la persona y un derecho humano fundamental. Una experiencia humana integral, es decir, total, compleja (direccional y multidimensional), centrada en actuaciones queridas (libres, satisfactorias), autotélicas (con un fin en sí mismas) y personales (con implicaciones individuales y sociales). A su vez, como un derecho humano básico que favorece el desarrollo humano, como la educación, el trabajo o la salud, y del que nadie debería ser privado por razones de género, orientación sexual, edad, raza, religión, creencia, nivel de salud, discapacidad o condición económica. Un derecho reconocido por distintas legislaciones. (Cuenca, p.14).

Una de las formas de expresión del ocio es el deporte, para Santana (2019) el ocio “son aquellas actividades que las personas eligen realizar en su tiempo libre y les dan algún tipo de satisfacción, sentimiento de logro o ambas”. (p. 6). La libre elección en la participación de actividades son características

del ocio, permitiendo satisfacción y bienestar. Por lo cual, es un espacio no enmarcado en un límite de tiempo (obligatoriamente) y no es remunerado (en términos económicos) en gran medida.

La relación ocio y deporte se entiende como una manifestación social siendo una manera de mantener la salud o recuperarla (Villalba, 2004), momento en el cual, cada ser humano decide la práctica de éste con una constancia o no, definida de manera autónoma. De ese modo, Monteagudo (2014) considera:

Entender la práctica deportiva como una experiencia de ocio supone entenderla como una actividad libre, deseada e intrínsecamente motivada. Una actividad en la que la persona se encuentra consigo misma y con los demás; con la que puede adquirir destrezas y habilidades deportivas, superar los retos que se propone y desarrollar valores tales como la perseverancia, compromiso y respeto a los demás. [...] el ocio deportivo puede favorecer el crecimiento personal y social por su capacidad para transformar positivamente a quien lo protagoniza (p.33).

El ocio deportivo se presenta como una actividad libre en los seres humanos, donde no hay obligación sino una motivación para realizarla. Con lo anterior, se puede decir, que todos los seres humanos han vivido una experiencia de ocio deportivo, tal como, montar bicicleta, patinar, correr, jugar fútbol, entre otras actividades que se vinculan con las motivaciones y deseos del individuo. Para el ocio deportivo la competencia no es determinante, si bien, puede que los deportes tienen reglamentos, en este caso lo importante es el disfrute y placer que las personas pueden vivir con esta experiencia, siendo una manera de mejorar la salud física y mental, además de fortalecer y crear nuevos lazos de sociabilidad (en algunos casos) o favorecer el crecimiento, la diversión y disfrute personal.

Para Fraguera et al., (2016) “El ocio deportivo hace referencia a la práctica de actividades físicas en sus diversas manifestaciones (individualmente, uno contra uno, compitiendo en equipos, en contacto con el medio natural, con finalidad expresiva, etc.)” (p.1) La manifestación de ocio como práctica deportiva emerge desde la motivación interna del sujeto. En tanto, Monteagudo y Morejón (2016) resaltan cómo las prácticas deportivas ofrecen oportunidades nuevas para un encuentro social, un lugar informal de autogestión que facilita las relaciones e implicaciones de las y los participantes, que favorece la creación de lazos y redes que están asociadas a la participación y apropiación de los espacios públicos.

Según Monteagudo (2008) “La importancia del ocio y el deporte en estos procesos radica en su vertiente experiencial, favoreciendo la resignificación, identificación y apego que la ciudadanía desarrolla con dichos espacios” (p.3). Estos lazos y redes se forjan a medida que la participación en los diferentes

escenarios del espacio público es habitado y usado por la población. De tal manera, el ocio deportivo amplía las oportunidades de socializar y compartir a través de una práctica deportiva libre de competencias.

## **1.2 Identidades virtuales**

La identidad se puede plantear desde lo personal, pues es un proceso que se construye no solo desde lo interior sino también desde lo exterior. Se relaciona con “algo” o “alguien”, el identificarse con ello y sentirse parte de él, Tugendhat (1996) establece que la identidad de una persona o del yo, existe tanto con la identidad individual como su relación con identidad la colectiva (p.2). Como lo plantea Santana (2019) En la estructura social propia de las sociedades avanzadas el ocio es un ámbito que permite construir una identidad social positivamente valorada, a diferencia de lo que sucedía en épocas anteriores, “en las que el ocio era fundamentalmente un ámbito en que demostrar la posición que se ocupaba en el sistema productivo” (p. 3).

La identidad es vista como construcción social, siendo necesario el contacto y comunicación con otros seres humanos para construir una identificación (puede ser individual o colectiva). Según Santana (2019) desde el punto de vista sociológico, la identidad se asociaría más bien con “el conjunto de grupos a los que pertenece un individuo que lo definen como tal”. (p. 12). Haciendo diferencia entre el concepto de personalidad que se abarca desde la psicología humanista. Y reitera que, “las personas se auto categorizan como miembros de un grupo, y cuando la pertenencia a un grupo adquiere relevancia para la identidad, se activa un determinado tipo de comportamiento: se comportan así porque piensan que así se han de comportar los miembros del grupo al que pertenecemos” (p. 13).

De tal manera que la identidad como construcción social se fortalece a medida que el grupo o en este caso, equipo determinado crece en número de personas o participantes, como, por ejemplo, equipos deportivos como el Roller Derby. Donde un grupo significativo de mujeres, construyen una identidad, es decir, elementos comunes a partir de los lazos que se conforman dentro del círculo social deportivo. Por su parte, Zarate refiere (2014) como Taylor considera que “la identidad del grupo y la identidad de la persona se relacionan y articulan, y ambas tienden a definir lo que consiste en la propia originalidad” (p.16). Por lo cual ambas identidades se pueden cruzar y estar mezcladas, además, agrega que:

[...] Esta construcción social de la identidad consiste entonces en una relación negociada con el entorno social, en libertad y voluntariamente, pero no de manera autodeterminada, sino en coparticipación con los otros en la conformación de lo que somos, es decir, de nuestra propia identidad y de nuestra historia. (Zarate. 2014. p. 12)

Por otro lado, las identidades virtuales se caracterizan por llevar el componente de la virtualidad en medios sociales, es decir, es necesario la conexión desde un dispositivo electrónico para entrar a la virtualidad. Ahora bien, las identidades virtuales se reproducen de acuerdo con el grupo social característico. Pertenecer a un grupo o una comunidad virtual implica compartir o en su totalidad o parcialmente el núcleo de representaciones sociales, por ejemplo, creencias, opiniones e incluso actitudes tal como lo define Jodelet (1986). Por lo tanto, el no hacer parte de la comunidad virtual, excluye al sujeto al no tener acceso a información del grupo, por ejemplo, eventos entre las amistades, fotos, comentarios etc. (Muros, 2011, pp. 3-4).

Así mismo sucede con las formas de la comunicación entre las comunidades o grupos virtuales, ya que, al contar con un lenguaje propio caracteriza a quien lo usa. Resumiendo, la identidad virtual confluye tanto fenómenos de identidad colectiva (que me asemejan o alejan del grupo) como individual o personal (Muros, 2011, p. 6.).

Por consiguiente, Muros (2011) refiere que “en la red podemos cambiarnos de nombre, de edad, de color de piel o de apariencia, adoptando tales identidades que, a priori, sólo afectan al individuo.” (p. 6) En estos nuevos medios de comunicación como lo son las redes sociales, se adaptan las diferentes identidades virtuales de aquellas personas involucradas en las mismas, de tal manera que se presentan ante la red social desde un modo personal o individual y también colectivo y grupal. El uso de seudónimos y avatares logra vincularse y representar las identidades virtuales de gran parte de los seres humanos, quienes deciden qué muestran al mundo y qué no.

### **1.3 Roller Derby**

El Roller Derby es un deporte liderado por mujeres que compiten en las ligas internacionales, de acuerdo con la WFTDA las ligas asociadas y sus patinadoras individuales son la Womens Flat Track Derby Association (WFTDA). Al ser parte de una liga asociada, cada patinadora tiene: primero, voz en el futuro del deporte. Segundo, funciona bajo el principio de “por las patinadoras, para las patinadoras”, aquellos representantes de las ligas asociadas guían la dirección de la WFTDA. Tercero, la posibilidad de ayudar a diseñar las reglas. Todos pueden jugar bajo las reglas de la WFTDA, pero las ligas asociadas deciden cómo serán esas reglas (2013).

Roller Derby: Se trata de un deporte colectivo, de contacto, que se juega sobre patines, en una pista Oval. Los partidos consisten en dos tiempos de treinta minutos y diez minutos de entretiempo. Los bloques de treinta minutos están compuestos por combates, llamados

jams, de hasta dos minutos de duración, con treinta segundos de descanso entre cada uno.  
(Gandolfi & Reynal, 2019, p. 3)

El término “Roller Derby” nace en Chicago, Estados Unidos en el año 1922 cuando el diario “Chicago Tribune” lo utilizó para describir las carreras de patinaje. Dicha disciplina se convirtió en el ícono popular de la cultura americana, al ser difundida por televisión y radio (Sobredo & Malvestiti, 2015, p. 1). Este deporte adquiere fuerza “después de la peor crisis de la historia de Wall Street conocida como la Gran Depresión de 1929 en Estados Unidos”, (Tassell, 2019, BBC News). Por lo tanto, la práctica de este deporte comienza como un deporte/espectáculo en 1930, que se desarrolla tanto por hombres como mujeres, en su mayoría liderado por grupos femeninos, donde los equipos masculinos fueron menos que los femeninos (Sobredo & Malvestiti, 2015, p. 1). También lo refiere Aguado (2020) en su artículo *Roller Derby: La revolución será femenina o no será*, el Roller Derby lo funda un hombre de negocios llamado Leo Seltzer conocedor del mundo del entretenimiento y en 1935 toma la iniciativa de incursionar en el patinaje, en la cual decide organizar un evento en el Coliseum de Chicago al cual lo llamó *Transcontinental Roller Derby* una carrera de distancia larga donde los patinadores patinarían durante horas alrededor de una pista ovalada.

Cada día, el *Transcontinental Roller Derby*, requería que los patinadores de veinticinco equipos completaran un cierto número de millas alrededor de una pista para evitar ser eliminados. Las carreras constaban de equipos compuestos por hombres y mujeres, donde se enfrentaban respectivamente conforme a su sexo, y donde los patinadores se relevaban a lo largo del día de forma periódica o atendiendo a las fatigas de los compañeros. Durante los siguientes dos años, de 1935 a 1937, los equipos de Roller Derby participaron en competiciones frente a multitudes con un promedio de 10.000 personas diarias (Aguado, 2020).

El Roller Derby se convierte en un éxito total llegando a otras ciudades como Cleveland, Louisville, Indianápolis, Seattle, Detroit, Minneapolis, Miami o Florida, donde las entradas para observar estas carreras eran de muy bajo costo permitiendo así un aforo voluminoso en los coliseos (Aguado, 2020). Para 1937 el término Roller Derby es apoyado por la prensa deportiva de manera que se introducen las reglas, o cual, alejaría su origen basado en la resistencia de un deporte de contacto, donde el bloqueo entre los y las patinadores se hizo norma común. Comenzaron así los empujones, los codazos, las peleas y las reyertas sobre ruedas. Una nueva era se abría en el horizonte para un deporte cada vez más popular. Ya para 1939 la entrada de los Estados Unidos en la Segunda Guerra Mundial acabó con la fiesta sobre ruedas cuando más de la mitad de los patinadores se alistaron en las fuerzas armadas (Aguado, 2020).

Pasando la Segunda Guerra Mundial, plantea Aguado (2020) en Estados Unidos surgen nuevas manifestaciones culturales y artísticas en los jóvenes, la música, el deporte la moda, y una nueva carrera

que comienza en los años sesenta pero que solo llegará hasta 1973, año en el que el heredero cerró la organización. Mediados de los setenta, el modelo de negocio inicial de Roller Derby, a causa de las malas producciones, decayó su nivel de transmisión y en consecuencia su popularidad, dándose así la continuación bajo una nueva administración. Finales de la década de los setenta, se convoca la primera liga de Roller Derby (Sobredo y Malvestiti, 2015).

Tras el cierre se realizaron varios intentos de recuperar las carreras de este viejo deporte durante las décadas de los ochenta y los noventa, pero no fue hasta el cambio de siglo cuando el revival cobró su verdadera fuerza de la mano del bando femenino. Y es que, sin duda, fue gracias al empuje de las Roller Girls como el Roller Derby resucitó de sus cenizas para reconstruir un mapa de competición similar al de sus años dorados (Aguado, 2020).

En la década del 2000 se volvieron a organizar en Austin (Texas) y en el 2004 todas las ligas femeninas que se organizaban por el país fundaron la Women's Flat Track Derby Association (WFTDA), que estableció las normas comunes que debían regir las competiciones de este deporte. Las ligas pertenecientes al WFTDA crearon equipos que competían unos contra otros, por todo el país, así como rankings de toda la WFTDA, así como el campeonato nacional anual entre sus miembros. Independientemente, muchas otras ligas independientes de todo el mundo han adoptado las normas de la WFTDA, aunque en algunos casos con algunas modificaciones básicas. (García, 2017).

Como lo indican Sobredo y Malvestiti, (2015) la película "Whip It" (Chicas sin freno) estrenada en el 2009 sirve de inspiración para países como Argentina, España, Chile y Colombia donde nace esta práctica alternativa. La primera liga de Roller Derby en España se organizó en septiembre de 2010 por el "Roller Derby de Tenerife". El 18 de diciembre de ese mismo año se unió a la liga de este deporte el equipo del "Barcelona Roller Derby" y desde entonces se han ido incrementando el número de equipos por toda España como: "Black Thunders Derby Dames" y "Roller Derby Madrid" (ambos de Madrid), el "Valencia Roller Derby" y "Rayo Dockers Roller Derby" (valencianos), etc. En 2013 se creó el "Team Spain Roller Derby" con jugadoras de los equipos más veteranos y componentes de otros equipos que se presentaron a las pruebas de selección nacional, que participaron por primera vez en el "European Roller Derby Tournament", para finalmente en 2014 llegar a participar en el "Blood & Thunder Roller Derby World Cup 2014" (García, 2017).

De la misma forma en Argentina, a partir de la popularidad de la película, se interesan por esta disciplina y alrededor del 2010 conforman equipos nacionales que compiten entre sí y finalmente se consolida una liga nacional que también participa en el Blood & Thunder Roller Derby World Cup 2014 realizado en Toronto, Canadá. "Si bien se apropió de la práctica, la realidad es que existe un desfase en



las reglas, la vestimenta, los rituales y espacio físico en comparación con Estados Unidos.” (Sobredo & Malvestiti, p. 1. 2015).

Hoy, el Roller Derby prospera sin la necesidad de mirar atrás. Ya no es solo un deporte exclusivamente norteamericano, sino internacional. Las ligas se multiplican, y el interés aumenta. Pero por encima de todo, lo verdaderamente interesante es que lo hace de la mano de las chicas, un síntoma claro de que la revolución será femenina o no será, una máxima que desde hace años penetra, cada vez con más fuerza, entre los invisibles muros de nuestro imaginario (Aguado, 2020).

Por lo tanto, este deporte que no es solo de carácter norteamericano logra llegar a otros países latinoamericanos como lo es Colombia por ejemplo a través de algunos medios de comunicación, contribuyendo a la conformación de equipos deportivos de Roller Derby que son liderados en su gran mayoría por mujeres que representan a diferentes ciudades del país en campeonatos distritales, nacionales e internacionales.

#### **1.4 Roller Derby en Colombia**

El Roller Derby llegó a Colombia en el año 2009 cuando un grupo de mujeres en Bogotá, inspiradas en la película *Whip It* (Chicas sin freno), decidieron formar su propio equipo (Herrera, 2020).

“La diseñadora gráfica María Paola Hernández, de 29 años, puso el primer patín de roller derby sobre un óvalo bogotano, motivada por la película *Whip It*, de Drew Barrymore; la cinta también inspiró a otras niñas, con alma de capitanas, a aprender las reglas por Internet para luego liderar convocatorias”. (El Tiempo, 2011, párr. 1).

Según el Periódico El Tiempo (2011) “Rock N Roller Queens” fue el primer equipo de este estilo en Colombia y en la ciudad de Bogotá, que no solo se encargó de hacer parte de los primeros grupos femeninos de este deporte, sino también de motivar a otras jóvenes mujeres a participar y formar otros equipos, como es el caso de Bone Breakers en Bogotá quienes iniciaron su equipo a finales del año 2009. (párr.1):

[...] gracias en parte a una película dirigida por Drew Barrymore: *Whip It* (traducida al español como *Chicas sin freno*), protagonizada por una adolescente apasionada por el roller derby. En poco tiempo se instaló en la movida underground y actualmente hay 16 equipos a escala nacional, 7 de ellos en Bogotá. Como en el país no existe una organización que dirija los lineamientos para la

regulación de este deporte, los equipos se rigen por las reglas de la Women's Flat Track Derby Association de Estados Unidos.] (Ferrerira y Barragan, 2015, Cartel Urbano, párr. 1,2)

Bogotá Bone Breakers inició su participación deportiva como equipo Roller Derby femenino en la ciudad de Bogotá (Colombia) a finales del año 2009 y comienzos del año 2010, de tal modo, crearon su primera red social el 29 de abril del 2010 dando a conocer sus fotografías, convocatorias y ejercicios que comparten por medio de Facebook. Sus primeras publicaciones son fotografías de mujeres integrantes de este equipo, se muestran con mucha apropiación del deporte y la participación en diferentes escenarios como parques y canchas lisas:

Fundadas en Bogotá, fuimos uno de los primeros equipos en traer el deporte a Colombia, llevamos más de 11 años de trayectoria, hemos pasado por toda clase de obstáculos. Nuestro deporte es autogestionado de principio a fin y nuestra misión es visibilizar el Roller Derby y representar a nuestro país en las grandes ligas (WFTDA) (Bone Breakers, 2021, Facebook).

Parte de su fundación como equipo deportivo se vincula fuertemente con las redes sociales de Facebook e Instagram siendo utilizadas frecuentemente por el equipo, en ellas, se encuentran publicaciones sobre los campeonatos, entrenamientos, calentamientos, entre otros. Además, comparten vídeos y fotografías e invitaciones a diferentes eventos que realizan en la ciudad, ya sea competencias, fiestas para recaudar fondos o ferias de emprendimiento. En Facebook comparten no solo los próximos encuentros y lugares de entrenamiento, también abren convocatorias para aquellas mujeres que quieran formar parte del equipo, y en Instagram las fotografías y vídeos cortos hacen alusión a aquello que comparten y viven como equipo. La red social de Instagram de Bone Breakers da inicio en publicaciones y contenido a partir de enero del 2016.

Bone Breakers ha participado en campeonatos nacionales, locales y distritales, además, internacionales como lo fue en Chile, además de festivales y encuentros en universidades como la Universidad Nacional y la Universidad Pedagógica Nacional, y ciudades como Manizales, Palmira Medellín y Armenia. Donde fueron en varias ocasiones campeonas ocupando los primeros puestos en estas competencias deportivas.

## **2. Metodología**

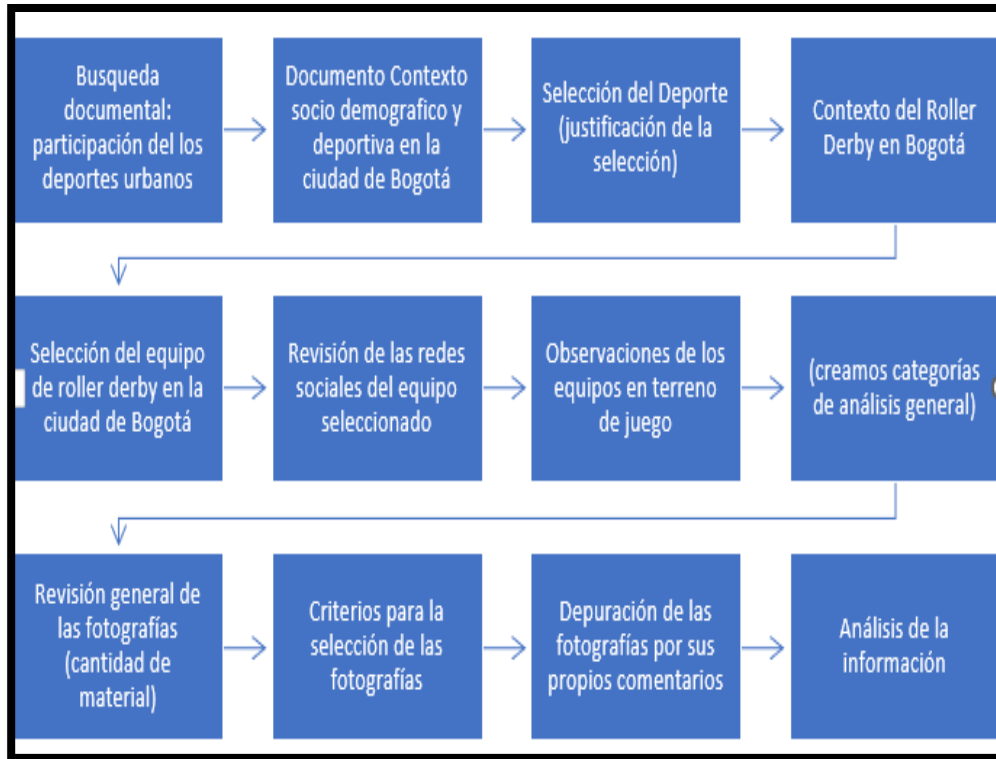
Este trabajo investigativo se enmarca en una metodología de perspectiva cualitativa desde un enfoque de etnografía virtual, que toma como referente a la etnografía, entendida como el estudio de las comunidades y culturas, pero desde la virtualidad. Así lo refieren Ruiz y Aguirre (2014):

La etnografía virtual tiene su origen cuando los investigadores comienzan a mostrar interés ante el fenómeno que representa la generación de espacios de sociabilidad, producto de la configuración de comunidades virtuales en Internet; una tecnología a través de la cual se favorece la emergencia de canales de comunicación que potencian la interactividad, tanto asincrónica como sincrónica a través de correos electrónicos, las wikis, las redes sociales, los foros, las redes de colaboración, e incluso plataformas educativas donde se usan otros recursos como aulas virtuales, videoconferencias o la mensajería instantánea. (p.1).

La publicación de las prácticas deportivas de Roller Derby en las mujeres del equipo “Bone Breakers” de la capital colombiana contribuye a la producción de identidades que se configuran desde las redes sociales. La recopilación de información se realizó desde el seguimiento a la red social Facebook desde el año 2010, el análisis fotográfico on-line, realizando contó con una clasificación y descripción de las fotografías que fueron subidas desde el año 2010 al 2021. Para el caso de este ejercicio se seleccionó uno de los álbumes con mayor producción, es decir, más cantidad de fotografías llamado “Partidos de Fogueo”.

## **Procedimiento**

La revisión contó con la selección de fotografías y álbumes de la página de Facebook del equipo de Roller Derby Bone Breakers, el paso a paso de esta selección, se muestra a continuación:



Cuadro 1. Procedimiento de búsqueda para Bone Breakers. 2022.

1. Búsqueda documental: se realiza la búsqueda de artículos, libros o documentos por diferentes plataformas como Google Scholar, Dialnet, Scopus, Scielo, Redalyc que abordan la investigación en el campo de los deportes urbanos.
2. Documento de contexto: se elabora un documento que da cuenta de las características sociodemográficas, infraestructura y principales deportes urbanos practicados en Bogotá.
3. Selección de la práctica de deporte urbano: esta selección rastrea artículos y documentos sobre el roller derby, pues llama la atención que es un deporte urbano practicado en su mayoría mujeres, aspecto que se concreta como justificación para su elección, como tema de investigación.
4. Contexto de Roller Derby en Bogotá: se realiza un documento como contexto de este deporte en la ciudad de Bogotá (Colombia) con el fin de conocer los grupos activos y pioneros de este deporte.
5. Selección del equipo de Roller Derby en Bogotá: de acuerdo con lo consultado para el documento de contexto general, se logra identificar uno de los grupos deportivos que son pioneros en el deporte de la capital. Esto conduce a la selección del equipo Bone Breakers, un grupo de mujeres que lideran este ejercicio desde el año 2010.

6. Revisión de las redes sociales del equipo seleccionado: se toman en cuenta las redes sociales como Facebook, Instagram y Twitter, donde se evidencia gran participación en Facebook e Instagram con una mayor interacción en cuanto a comentarios, fotografías y publicaciones.
7. Observación del equipo en terreno de juego: se realiza una observación a uno de los puntos de entrenamiento del equipo Bone Breakers en la ciudad de Bogotá, ubicadas en el Parque Nacional, con el fin de tomar nota y analizar elementos que no se destacan desde la virtualidad, como lo es el juego en vivo y en directo, los entrenamientos, la comunicación, indumentaria, entre otros.
8. Categoría de análisis general: se crean 3 categorías para el análisis para la clasificación de las fotografías: 1) producción del cuerpo y corporalidad, 2) producción de las identidades y 3) producción del espacio público. Este trabajo se adscribe a la categoría de producción de identidades.
9. Revisión general de las fotografías: la revisión general de las fotografías se realiza a partir de un conteo y visualización de los elementos que clasifican en cada una de las categorías. El Primer conteo de fotografías se realiza a partir del número de fotos en los álbumes, dando un aproximado de 6.911 fotos. Segundo conteo de fotografías se realiza a partir de los álbumes por año, y verificación de fotos en las publicaciones (en el computador se verifica las fotos en el “muro” y en el celular se verifican los álbumes) para un aproximado de 4.838 fotos y un total de 94 álbumes.
10. Criterios para la selección de las fotografías: los criterios parten desde las categorías principales junto con las subcategorías emergentes: estética corporal (maquillaje, vestuario, tatuajes) cuerpo en movimiento (poses, ejercicios) relaciones con los otros (comunicación) territorio (accesibilidad).
11. Selección de álbum: se realiza el conteo general de los álbumes de la red social Facebook donde se obtiene un total de 94 entre los cuales se destaca “Partidos de Fogueo” siendo éste el álbum seleccionado para el análisis. En el año 2011 aparecen las primeras fotografías individuales y grupales con sesiones de fotos más profesionales y organizadas. Este estudio fotográfico se muestra espontaneo, sin presencia de uniformes elaborados, sus prendas usadas son de entrenamiento libre. Predominan las prendas de color verde con calaveras blancas.
12. Análisis de la información: se analiza las fotografías seleccionadas de acuerdo con las categorías y subcategorías, donde emergen: empoderamiento femenino, apropiación de un espacio, y liderazgo grupal y participativo desde el Roller Derby. El color e indumentaria, los gestos y posición del cuerpo o posturas son elementos que se conjugan en la semiótica. Para el análisis fotográfico se toma en cuenta a autores como Saussure (2013) desde su explicación conceptual del significante y significado, en este caso, el

significado se convierte en el Roller Derby y en cuanto al significante es la imagen de este deporte. Por otra parte, también se toma como referencia a Pierce (2004) en cuanto a icono como la fotografía de la mujer que practica este deporte, se entiende por símbolo como las mujeres se muestra en las fotografías y se reflejan como símbolo en su comunidad virtual, por ejemplo: la capitana del equipo.

La página de Facebook aparece el equipo deportivo con nombre “Bogotá Bone Breakers Roller Derby” con un total de 10 mil me gusta y 10 mil seguidores. En su información de la página aparece: “Fundadas en Bogotá, fuimos uno de los primeros equipos en traer el deporte a Colombia, llevamos más de 11 años de trayectoria, hemos pasado por toda clase de obstáculos. Nuestro deporte es autogestionado de principio a fin y nuestra misión es visibilizar el Roller Derby y representar a nuestro país en las grandes ligas (WFTDA), si quieres información adicional escríbenos, TE ESTAMOS ESPERANDO” (Bone Breakers, Facebook, 2022).

Cuentan con un aproximado de 94 álbumes publicados en la página de Facebook, los cuales están divididos entre los años 2010 y 2021. Han actualizado su logo e imagen que las representa en redes sociales, caracterizando los colores verde y morado (o violeta intenso) usado en las imágenes, teniendo en cuenta, el significado que este color tiene para los diferentes movimientos sociales de mujeres en los últimos años representando la lucha por la igualdad de género. Si bien existen varias teorías acerca de la influencia de los colores o de dónde provienen estos, en la lucha feminista se toma como referencia a Emmeline Pethick-Lawrence, citada por Huguet (2021) Emmeline una de las más destacadas sufragistas lo explicaba así: “El violeta, color de los soberanos, simboliza la sangre real que corre por las venas de cada luchadora por el derecho al voto, simboliza su conciencia de la libertad y la dignidad. El blanco simboliza la honradez en la vida privada y en la vida política. Y el verde simboliza la esperanza en un nuevo comienzo” (Huguet, 2021, National Geographic). Aunque su símbolo del equipo continúa siendo una calavera, hace referencia a los huesos de la cabeza, quizás a cómo van a quedar las contrincantes que decidan enfrentarlas en alguno de sus campeonatos, como también significa un juego con inteligencia y estrategia.

A partir de las categorías principales del proyecto “Apropiación del Espacio Público: La Participación de las Mujeres en los Deportes Urbanos” se enmarca el interés de profundizar en la categoría de “producción de identidades” desde este punto de partida, se desarrollan las categorías 1. Cuerpo en el espacio 2. Indumentaria 3. Gestos faciales. Surgen estos tres puntos principales a partir de la revisión fotográfica previa, donde se resaltan esos elementos distintivos y notorios, los cuales causan curiosidad para analizar, de tal manera que permite fortalecer la producción de identidades virtuales.

El álbum “Partidos de Fogueo” es seleccionado dentro de los 94 álbumes en total. Teniendo en cuenta las categorías de análisis propuestas, se escoge, producción de identidades, dividida en tres subcategorías: 1. Cuerpo en el espacio, consiste en la postura y posición del cuerpo ubicado en la fotografía, 2. Indumentaria, de acuerdo con los uniformes y prendas de vestir que resaltan y 3. Gestos faciales, tomando en cuenta gestos como sonrisas, miradas, señales se hace el análisis al álbum desde estas características. Además, se toma en cuenta el año de participación, pues en ese año se obtuvo un total de 1.042 fotografías publicadas, un número alto comparado con otros años, y las fotografías continúan siendo de las primeras publicadas en la página de Facebook. Este álbum se caracteriza por contar con fotografías grupales, individuales y en movimiento.

El análisis tiene en cuenta la posición del cuerpo, las expresiones faciales que adoptan al momento de ser fotografiada y su indumentaria que forma parte de la vestimenta de cada una, que se refleja en el uniforme, elementos de protección, medias, tatuajes y maquillaje. Para Pavlidis, y Fullagar, (2013) El roller derby se refinó como deporte y como práctica de empoderamiento para que las mujeres expresen identidades alternativas (p. 3). Identidades que se producen a través de uso de cierta indumentaria, maquillaje y poses del cuerpo que comunican a su círculo social, redes sociales formas de ser y estar en el mundo.

### **3. Análisis y Resultados**

Cada instante que subimos una fotografía o hacemos un comentario en una red social se está trasladando parte de nuestra propia realidad a la pantalla para que cualquiera que la vea sepa cómo es y que a partir de lo que ve, pueda construir su propia idea de quiénes somos. A la hora de elaborar la identidad virtual se establece un proceso de elección de aquellos elementos que la van a constituir para posteriormente proyectar una identidad ideal de nosotros mismos (González, 2010 pp. 79,86).

A través de este espacio denominado red social (Facebook) se proyectan diferentes identidades virtuales donde cada individuo construye la idea de quién es cada ser al que observa. Por lo cual, la identidad virtual se relaciona con el ideal de una identidad personal que pasa a ser también grupal y colectiva, como lo es el caso de las mujeres integrantes del equipo Bone Breakers. Sin embargo, no es excepción de aquellas personas que no practican este deporte, pues existen diferentes grupos sociales en los cuales cada ser humano interactúa y comparte con él mismo y los demás. El Roller Derby para Pavlidis, y Fullagar, (2013) se relaciona con el crecimiento de lo creativo y virtual, que esto a su vez involucra deseos de las diferentes mujeres para abrir un espacio de discurso para el juego y las identidades de género, por lo tanto:

La popularidad del Roller Derby presenta una oportunidad de comprender mejor el nexo entre la creatividad y el deporte que puede proporcionar información sobre cómo contrarrestar las persistentes desigualdades de género en el deporte femenino y participación en el ocio (Oficina de Estadísticas de Australia, 2006; Hargreaves, 1990; vistiendo, 1998, p. 4).

Siendo este un deporte que se caracteriza por la rudeza y contacto permanente, las mujeres que forman parte del equipo de Bone Breakers muestran a través de las fotografías diferentes posiciones del cuerpo al momento de jugar y competir, al igual que gestos faciales y su indumentaria que es propia de cada jugadora. Para Wollschleger (2022) el Roller Derby funciona como un competidor secular de la religión en la vida de estos patinadores de tres maneras clave: (1) los participantes del Roller Derby hacen una inversión significativa de tiempo, energía, dinero y bienestar físico en su deporte; (2) Roller Derby, de hecho, satisface la mayoría, si no todas, las necesidades individuales tradicionalmente satisfechas por la religión, y (3) la participación en el Roller Derby entra en conflicto con la participación religiosa formal de las personas según lo identificado por Stolz et al (2016).

Lo que es notorio en las fotografías, las mujeres que practican el Roller Derby se apropian de elementos característicos como el uniforme que son identitarios de un equipo, además, involucran aspectos como el maquillaje para verse fuertes y empoderadas tal como se evidencia en la fotografía 1 (Bone Breakers, 2011). En las fotografías analizadas se logra observar la posición del cuerpo de las mujeres de Bone Breakers quienes adoptan una postura de rudeza, fuerza y estabilidad, siendo este un elemento importante, el cuerpo en el espacio y su ubicación establecen mensajes de poder de acuerdo con la postura que adopte la mujer en el Roller Derby. Así lo manifiesta Pavlidis, y Fullagar (2013) “el deporte puede proporcionar a las mujeres experiencias que 'empoderan', 'curan', y 'transformarlos' como individuos y más ampliamente desafiar las normas culturales sobre capacidades encarnadas de las mujeres” (p. 6).





Fotografía 1. 2011.

A continuación, se muestra un ejemplo del análisis realizado en una de las fotografías seleccionadas de la página de Facebook del equipo Bone Breakers de Roller Derby:

AÑO	ÁLBUM	NÚMERO	FOTOGRAFÍA	ANÁLISIS	CATEGORIA
2011	Partidos de Fuego	BB5		<p>En esta fotografía se muestra a una de las jugadoras del equipo adoptando una postura pensada para la foto, es decir, está planeada. Su posición se basa en sus rodillas, donde una se encuentra flexionada hacia el frente y la otra está apoyada al suelo. Los brazos se encuentran flexionados hacia el frente mientras que uno toca ligeramente con los dedos la rodilla, y el otro, se abre hacia la derecha de la foto con su mano casi cerrada. En uno de sus brazos lleva impreso un símbolo que no se logra identificar con claridad. Su torso está inclinado hacia adelante de manera sutil, y su cabeza también. A su vez la posición que apropia la jugadora pareciese ser de arranque, de impulso. En cuanto al gesto facial, su rostro se ve relajado con la boca entre abierta, su mirada está fija y concentrada, en este caso el maquillaje es suave y resalta su mirada y pómulos; su cabello está de lado y suelto. Para la indumentaria se destaca el uniforme del equipo en su blusa verde, usa legins y pantaloneta, se alcanza a notar algo de su top que usa debajo de la blusa. Los elementos de protección los usa adecuadamente. Con lo anterior se resalta una apropiación por parte de la jugadora en cuanto al deporte que practica, desde su indumentaria hasta su expresión facial.</p>	<p>Gestos Faciales - Indumentaria - Cuerpo en el espacio</p>

Tabla de análisis de la fotografía. 2022.

Para llevar a cabo el análisis de las fotografías se toma en cuenta las categorías mencionadas (Cuerpo en el espacio, Indumentaria y Gestos faciales), en conjunto con la semiótica en cada una de las fotografías, se analiza desde el símbolo que menciona *Pierce*, en cuanto a la mujer jugadora del equipo de Roller Derby se convierte en un símbolo que es socialmente aceptado por su comunidad, un símbolo no solo de fuerza y resistencia en el campo de juego, sino también de mujer bella y guerrera en este contexto. Como se muestra en la tabla de análisis de la fotografía 2022.

En la tabla de categorías según las fotografías 2022, se toma en cuenta el año en el cual fue publicado el álbum, nombre del álbum, y el número de la fotografía, se codifica de modo “BB” lo que

significa Bone Breakers (el nombre del equipo) y el número de la fotografía., como lo es el ejemplo anterior se muestra “BB 5”.

	CATEGORÍA PUESTA EN ESCENA		
	CUERPO EN EL ESPACIO	INDUMENTARIA	GESTOS FACIALES
FOTO y NÚMERO	BB2 - BB4 - BB5 - BB6 - BB7 - BB8 - BB9 - BB10	BB1 - BB2 - BB3 - BB4 - BB5 - BB6 - BB7 - BB8 - BB9 - BB10	BB1 - BB2 - BB3 - BB5 - BB6 - BB8 - BB9

Tabla de categorías según la fotografía. 2022.

**Primera categoría: cuerpo en el espacio** se tomaron en cuenta ocho fotografías que corresponden al cuerpo en movimiento y estático, junto con la posición de este. Las diferentes posiciones de avance, juego y neutro, permite un acercamiento a la identidad virtual de las mujeres participantes del equipo, el cuerpo se ubica dentro de un espacio determinado (físico y de contacto) para luego ser visibilizado ampliamente en Facebook a través de la fotografía. El cuerpo es un elemento primordial en el Roller Derby no significa que la imagen corporal sea vital para formar parte de un equipo, todo lo contrario, en las fotografías se alcanza a apreciar diferentes tipos de cuerpos, lo cual no es requisito para formar parte de un deporte de alto contacto como lo es este. Los tatuajes, piercings o aretes, son de añadidura, y tampoco se toman en cuenta para el ingreso a un equipo deportivo de Roller Derby, aquí lo importante son las ganas de jugar, aprender y divertirse. El comportamiento desde la posición del cuerpo en el espacio se desenvuelve en conjunto, es decir, con el grupo deportivo, donde los lenguajes y expresiones no verbales sino corporales, llaman la atención de las integrantes de este equipo, siendo relevante las posturas de símbolo (desde su capitana) que se enmarcan y difunden entre ellas.

**Segunda categoría de indumentaria**, las diez fotografías seleccionadas se adjuntan en este espacio, ya que se puede analizar la indumentaria de las mujeres del equipo en todas las fotografías. En su atuendo es relevante el uso de la blusa color verde, siendo este “el color de la naturaleza y de la humanidad. Representa esperanza y el equilibrio emocional, pero por otra parte tiene significados negativos, como el veneno, lo demoníaco y su relación con los reptiles” (Leyva, 2018. p. 5). Por parte de la indumentaria se evidencia una apropiación del deporte desde el concepto individual que cada una posee, es decir, la comodidad es un elemento para rescatar, pero cada integrante del equipo decide como desea verse y sentirse al momento de jugar, pues sus prendas de vestir se relacionan con algunas compañeras y se puede presentar el caso de que varias integrantes lleven las mismas medias negras y rotas o, todo lo contrario, que sean distintas. En esta oportunidad, sucede lo primero, varias integrantes se caracterizan por llevar y usar medias largas y rotas, y otras con franjas de colores alusivos al equipo.

Siendo estos elementos de vestir parte de una identidad virtual colectiva, donde el grupo de mujeres socializa y se pone de acuerdo sobre las prendas de vestir al momento de entrenar o competir. Momentos de socialización que se reflejan en las fotografías grupales e individuales dando resultados a características físicas y tangibles como lo es el uniforme (la blusa manga corta) las medias rotas, cabello de colores, tatuajes, números identitarios marcados en el cuerpo, shorts de jean, faldas, formando parte de la identidad de cada mujer y una forma de ser visibilizadas en Facebook. Vega (2012) refiere que “estas representaciones tienen un importante carácter hipertextual, dado que obedecen a la lógica de conjunto relacional marcada por el medio.” (p. 5) El medio que es la comunidad virtual establece una relación con cada jugadora, por lo cual estas representaciones visibles se entrelazan con modas e ideales grupales que comparten como círculo social. Los seudónimos por ejemplo son prueba de ello, adoptar nombres que no son el propio, son identitarios de comunidades virtuales

**Tercera categoría correspondiente a gestos faciales**, siete fotografías ingresan en este apartado de análisis en cuanto a miradas y gestos relevantes. Se evidencia un empoderamiento de la mujer desde el Roller Derby, hay una apropiación y postura dada en el momento del juego y entrenamiento. La práctica de este deporte rompe los estereotipos de la mujer débil, cuidadora y dependiente, además evidencian la persistencia de las jugadoras al mantener el deporte por más de diez años (Rodríguez, 2022, p. 1).

Los colores utilizados reflejan gran importancia en la revisión y análisis fotográfico del álbum “Partidos de Fogueo” como se mencionó anteriormente pues al ser un elemento clave en la lucha feminista pasan a ser símbolo identitario en los uniformes que usan las mujeres del equipo Bone Breakers, por otra parte, el color del maquillaje también hace parte de esta identidad virtual, junto con aquellas características como compartir lenguajes y formas de comunicación entre la comunidad virtual, el empoderamiento y apropiación por parte del equipo al practicar este deporte.

Desde la perspectiva de las identidades virtuales se pueden considerar casos de realidad o falsedad, pues al momento de estar en este espacio virtual (Facebook) existe la posibilidad de apropiarse de una identidad cualquiera, sin embargo, para este caso donde las jugadoras de Bone Breakers desarrollan e implementan sus propias identidades, también se pueden de identificar con otras jugadoras internacionales que proponen alternativas a la moda y el deporte, desde el uso de medias rotas o de colores llamativos, hasta las expresiones faciales de rudeza y concentración, como también el cuerpo ubicado espacialmente en un lugar característico donde se vuelve protagonista la posición neutral o de avance. De tal manera que estos espacios virtuales otorgan la posibilidad de visualizar el querer ser y estar, siendo un lugar de expresiones e identidades posibles en la red online.

## **Resultados**

La mujer fuerte y guerrera no se concibe solo desde el sentido físico o aquella que es capaz de resistir golpes (físicos o emocionales), se trata de una mujer que se ve a sí misma con poder tanto físico como interno que le permite cambiar aspectos de su vida como las integrantes del equipo deportivo. (Nuckolls, J. p. 28) La mujer bella y sensual no se determina en este caso a partir de la estética corporal o cuerpos esbeltos, se concibe desde la perspectiva fotográfica en cuanto a la técnica deportiva, el uso de elementos que fortalecen la imagen de la mujer a través del Roller Derby.

El empoderamiento por parte de las mujeres del equipo resalta a través de estas fotografías, no solo desde sus expresiones faciales, también desde el uso y creación de uniformes, de accesorios que son añadidura pero que se convierten en prendas seleccionadas para la ocasión, en este caso, el deporte. También se empoderan del espacio físico y virtual, en cuanto a la apropiación del mismo desde elementos como los entrenamientos (en cuanto al espacio físico) y desde la publicación e interacción con el contenido (desde el espacio virtual, redes sociales).

Este deporte no es solo de alto impacto y contacto entre sus participantes, también requiere de estrategia y concentración, creatividad y comunicación. La creatividad se hace notorio en sus prendas de vestir, al adicionar elementos ajenos a lo establecido para jugar (por ejemplo, el uniforme o elementos de protección), dicho elementos se evidencian como decoraciones en los cascos y patines, y el uso de prendas como “tutus” (faldas de encaje).

La producción de identidades virtuales se logra observar a partir de las fotografías seleccionadas donde elementos como la mujer fuerte y guerrera, bella y sensual, además de empoderada en su deporte, logra expresar en los medios virtuales (Facebook). Los seudónimos hacen parte de esta identidad virtual que no es ajena del todo a la realidad, se trata de un modo de presentarse en este medio tecnológico y virtual. Del mismo modo, se presentan avatares como identidades virtuales que escoge el usuario para que lo represente en la red, en este caso no solo se hace alusión al solo el dibujo animado u objeto, también es relevante la selección de una fotografía elaborada, editada y diseñada que se establece como imagen de perfil en la red social de un individuo o del grupo.

## **4. Conclusiones**

Las comunidades virtuales se entrelazan (en este caso) a través de las redes sociales como lo es el caso de Facebook, pues este equipo deportivo cuenta con una amplia trayectoria en esta red, donde comparten diferentes fotografías que reflejan parte de sus identidades virtuales ya sea grupales como individuales. Estas identidades son evidentes desde el nombre de usuario de cada jugadora hasta su indumentaria al momento de jugar o entrenar el deporte, los seudónimos son característicos de la identidad,

como también sus prendas de vestir (uniformes) maquillaje y tatuajes que resaltan la imagen de estas mujeres, lo que deja claro que el Roller Derby no requiere de un estereotipo deportivo a seguir.

Este deporte de contacto, en las fotografías se expresa no solo la rudeza y fuerza de aquellas mujeres que se esfuerzan día a día por lograr un objetivo, también se evidencia la concentración y disfrute del juego por parte de las integrantes del equipo, si bien es cierto que deben competir en varias ocasiones, la diversión no se escapa de esos momentos. Así se puede observar en una de las fotografías grupales, donde todas están realizando alguna mueca o sonrisa, señalando con los dedos, viviendo cada momento.

Siendo este deporte una experiencia de ocio deportivo en las mujeres de Bone Breakers, contribuye a las identidades virtuales desde la fotografía como elemento principal que es difundido a través de las redes sociales como lo es Facebook. De tal manera que el ocio deportivo para las jugadoras del Roller Derby no está enmarcado en un límite de tiempo, aunque los entrenamientos suelen tener una duración de 2 horas aproximadamente, la intensidad y duración de este la definen las jugadoras. Así mismo, la diversión y gusto por lo que les apasiona realizar es de las características principales del ocio deportivo.

Las mujeres se convierten en un símbolo a través de la fotografía que las caracteriza por medio del Roller Derby, ya que pasan a ser sujetos identitarios para otras mujeres que pueden ser seguidoras del equipo y no necesariamente jugadoras o practicantes de éste. Este deporte tiene una relación entre la dureza y vulnerabilidad, el dolor y cuidado, que permite repensar la corporeidad de la mujer (Pavlidis y Fullagar. 2013). Desde la semiótica, se resalta la mujer como símbolo de fuerza, belleza y sensualidad, algo que el deporte deja evidencia por medio de las fotografías capturadas por el equipo.

Siendo Facebook un espacio (no físico) de comunidad virtual, un espacio de comunicación y esparcimiento, la producción de identidades virtuales a través del ocio deportivo en este caso el Roller Derby, se presenta en las redes sociales como lo es Facebook, en las fotografías publicadas no solo en el álbum seleccionado para este análisis sino en general, también en aquella producción audiovisual desde videos hasta infografías que explican lo que es este deporte entre otros temas que son importantes para esta comunidad.

El análisis a la red social de Facebook logra evidenciar gran participación en “me gusta” (likes) y comentarios en varias fotografías publicadas. Entre las cuales se adoptan lenguajes comunicativos que solo las integrantes del equipo comprenden y entrelazan a otras comunidades virtuales de acuerdo con su círculo social. Dicha identidad virtual se evidencia por medio de las fotografías que logran dar cuenta de una apropiación que adquieren las mujeres participantes del equipo de Roller Derby y esto se da a través del uso de un uniforme que identifica al equipo, un número asignado para cada jugadora, patines adecuados para jugar, elementos de protección (caso, rodilleras, coderas, muñequeras, protector bucal), maquillaje (de libre elección), actitud y ganas de querer formar parte del equipo y, una disposición para ello. Entre los grupos de mujeres que practican este deporte, también se logra una identidad colectiva, que se puede reflejar

ya sea por el uso de elementos externos como el mismo maquillaje, el uso de medias rotas o con franjas, faldas y shorts, y tatuajes.

Se destaca el rol femenino en este deporte, pues no se deja lado ser mujer al momento de practicar el Roller Derby, fortalece la imagen tanto corporal como fotográfica, la sensualidad y belleza conforman un espacio dentro de este juego combinado con la fuerza y dureza que conlleva el deporte. Las fotografías son evidencia de ello, las medias rotas, el maquillaje, los labios rojos, el cabello de colores se muestran como parte de esta feminidad sin dejar de lado lo fuertes que son al momento de competir.

El ocio Deportivo y la producción de identidades virtuales en las mujeres del equipo de Roller Derby Bone Breakers se ha de presentar por medio de las fotografías publicadas, que, de acuerdo con las categorías de análisis, cómo son: indumentaria, cuerpo en el espacio y gestos faciales se logran identificar factores relevantes que aportan a esta investigación:

- Las características corporales (biotipo) no es necesaria o relevante para la práctica de este deporte.
- Los gestos faciales se acomodan de acuerdo con la situación del momento, ya sea de concentración, miradas fijas, seriedad o sonrisas teniendo en cuenta el disfrute del deporte.
- El concepto de mujer débil se transforma por mujer fuerte, bella, combativa y guerrera.
- La indumentaria hace parte de su identidad, pues al ser un equipo comparten diferentes uniformes tanto preparados como improvisados para ser características notorias en los partidos. Estos elementos se caracterizan por prendas de color verde, negro, medias rotas, shorts, blusas manga corta, entre otros.
- La identidad como construcción social es compartida en este equipo, que, de manera virtual, reflejan a través de elementos como los uniformes y leggings rotos parte de esta.

Una vez rastreados algunos estudios sobre Ocio deportivo y Mujer, siguen siendo insuficientes las investigaciones en este campo. Este ejercicio forma parte para seguir incrementando la investigación con más solides. El Roller Derby es un deporte en el cual el cuerpo atlético no es relevante para poder formar parte de un equipo de éste, y tampoco requiere una formación o disciplina en el mismo para practicarlo.

Se ha de mencionar lo positivo en el análisis metodológico desde la virtualidad y en redes sociales, pues desde estas herramientas tecnológicas se logra hacer un acercamiento desde otro ángulo y otra mirada donde la comunicación digital se explora desde este método y se enfoca en análisis del lenguaje, fotografías y otras formas de comunicación entre los seres humanos que en la actualidad se ha visto de manera natural con el acercamiento a las tecnologías de la información.

El hacer parte de un grupo de investigación y que desarrollo la pesquisa “Mujeres a la calle: una mirada al roller derby en Bogotá, Ciudad Juárez e Ibagué” me permitió complementar los conocimientos que sobre investigación recibí en la Licenciatura en Recreación. Sin dejar de lado que sin el proyecto inicial no se habría logrado llevar este análisis, lo que motiva e inquieta a continuar con este proceso de

fortalecimiento en investigación, además, se puede dar continuidad a otros análisis desde las herramientas virtuales, ya que son otro tipo de acercamiento y posibilidad de estudiar las comunidades virtuales, siendo las redes sociales un nuevo espacio público de socialización y participación en estas comunidades.

## **Agradecimientos**

A Dios por permitirme estar aquí y vivir esta maravillosa experiencia. A mi tutora Astrid Bibiana Rodríguez por su paciencia y constancia en este trabajo, sus consejos y orientaciones fueron siempre útiles cuando las ideas no salían de mi pensamiento, muchas gracias por sus palabras de aliento y fortaleza cuando más las necesité. A los docentes Lizette Vaneza Chávez y John Jairo Uribe por compartir sus conocimientos de manera profesional, también, por permitir el fortalecimiento a la investigación “Mujeres a la calle: una mirada al roller derby en Bogotá, Ciudad Juárez e Ibagué” desde este proyecto. A mis padres, Dora y Juan Carlos por ser siempre el motor que impulsa mis sueños y esperanzas, quienes estuvieron siempre a mi lado, gracias por creer en mí y apoyarme incondicionalmente. A mi hermano Nicolás Mateo, quien nunca ha dudado de mis capacidades y me enorgullece cada día más. A mis hermanos Juan Manuel y Alejo, que, a pesar de la distancia, me dan su apoyo y cariño. A Diego, quien no solo me dio su amor incondicional, sino que también ha estado a mi lado en los días y noches más difíciles durante mis horas de estudio. A Tatiana por su apoyo y amistad en todo momento. Agradezco a Keilenn, Adriana, Dani y Dennis amigas y compañeras de viaje por compartir risas y recuerdos memorables en la maravillosa UPN y en mi vida. Gracias por estar siempre allí.

## **Referencias**

Aguado Crespo, C. (2020). Roller Derby. La revolución será femenina o no será. Choppermonster. Recuperado de: <https://choppermonster.com/roller-derby-la-revolucion-sera-femenina-o-no-sera/>

Barrero, M. (25 de septiembre de 2011) Roller Derby Guerreras en Cuatro Ruedas. El Tiempo. <https://www.eltiempo.com/archivo/documento/MAM-4850264>

BoneBreakers. (s.f). Home BonBreakers Roller Derby. Facebook. consultado el 15 de marzo de 2021. <https://www.facebook.com/BoneBreakersbx3/>

Colorado, O. (2013) Fotografía y Semiótica. Slideshare. Recuperado de: <https://es.slideshare.net/oscarenfotos/fotografia-y-semioticaoscarenfotos>

Cabeza, M. C. (2004). Pedagogía del ocio: modelos y propuestas. Universidad de Deusto.

Chávez, L. Rodríguez, A. Uribe, J. (2021) Apropiación del espacio público, la participación de las mujeres en los deportes urbanos, a nivel nacional e internacional con la Universidad Autónoma Ciudad

Juárez (México) y Universidad de Ibagué (Colombia). Coordinación General de Investigación y Posgrado UACJ- Investigación. PDF.

Churruca, V. P. C. (2012). Identidad y redes sociales. *Austral comunicación*, 1(1), 9-25.

Constitución Política de Colombia. (1991). Artículo 52. Recuperado de: <http://wsp.presidencia.gov.co/Normativa/Documents/Constitucion-Politica-Colombia.pdf>

Everaert, N. (2004) La semiótica de Peirce. [Archivo PDF]. [https://nicole-everaert-semio.be/PDF/esp/semiotica\\_peirce.pdf](https://nicole-everaert-semio.be/PDF/esp/semiotica_peirce.pdf)

Ferreira, M. Barragán, J. (3 de noviembre de 2015) Las Reinas del Roller Derby. Cartel Urbano. <https://cartelurbano.com/deportes/las-reinas-del-roller-derby>

Fraguela Vale, R., Varela Garrote, L., & Sanz Arazuri, E. (2016). Ocio deportivo, imagen corporal y satisfacción vital en jóvenes españoles. *Revista de psicología del deporte*, 25(4), 0033-38.

Fernández Villarino, M. D. L. Á., & López-Villar, C. (2012). La participación de las mujeres en el deporte: un análisis desde la perspectiva de género.

Gandolfi Ottavianelli, L., & Reynal O'Connor, M. J. (2019). “No puedo, tengo Roller Derby” práctica deportiva y espacio social. In XIII Congreso Argentino y VIII Latinoamericano de Educación Física y Ciencias (Ensenada, 30 de septiembre al 4 de octubre de 2019).

García Avendaño, P., Flores Esteves, Z., Rodríguez Bermudez, A., Brito Navarro, P., & Peña Oliveros, R. (2008). Mujer y deporte. hacia la equidad e igualdad. *Revista venezolana de estudios de la mujer*, 13(30), 063-076. García de Molero, Í., & Farías de Estany, J. (2007). La especificidad semiótica del texto fotográfico. *Opción*, 23(54), 100-113.

García Guerrero, S. (2017) TESIS DOCTORAL 'Estudio comparativo de la práctica de actividades físico-deportivas en los espacios urbanos entre universitarios italianos y españoles' Sevilla. [Archivo PDF]. <https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=&cad=rja&uact=8&ved=2ahUK EwiOgfeK47fvAhXEuFkKHcAcAVwQFjAJegQIGRAD&url=https%3A%2F%2Frio.upo.es%2Fxmlui%2Fbitstream%2Fhandle%2F10433%2F4742%2Fgarcia-guerrero-tesis-16-17.pdf%3Fsequence%3D1%26isAllowed%3Dy&usg=AOvVaw1Fwhhbub38H8B1DU8TXEhh>

González, J. C. G. (2010). La fotografía en las redes sociales. In *Aplicaciones, experiencias y perspectivas de la fotografía* (pp. 79-86).

Herrera, C. (2020). Roller Derby, pasión y exigencia sobre cuatro ruedas. *Semilleros Deportivos*. <https://semillerosdeportivos.com/roller-derby-pasion-y-exigencia-sobre-cuatro-ruedas/>

Huguet, G. (2021) Por qué el morado es el color del feminismo. *Historia National Geographic*. [https://historia.nationalgeographic.com.es/a/por-que-morado-es-color-feminismo\\_16449](https://historia.nationalgeographic.com.es/a/por-que-morado-es-color-feminismo_16449)

Leyva, C. (2018). Psicología del color. Escola D'art I Superior De Disseny De Vic. C4 UD15 Preparació classes selectivitat. <https://archive.org/details/PsicologiaDelColor>



Liechty, T. (2007) ADOZ Revista de Estudios de Ocio Aisialako Ikaskuntzen Aldizkaria Journal of Leisure Studies. Ocio y Mujer. (2007) (Revista ADOZ ed., Vol. 31). Publicaciones de la Universidad de Deusto.

Nuckolls, J. (2015). Lecciones de una mujer fuerte quechua. Ideofonía, diálogo y perspectiva. ABYA YALA. Recuperado de: <https://www.repositoriointerculturalidad.ec/jspui/handle/123456789/9597>

Méndez, M. D. R. R., & Aguilar, G. A. (2015). Etnografía virtual, un acercamiento al método ya sus aplicaciones. *Estudios sobre las culturas contemporáneas*, (41), 67-96.

Monteagudo Sánchez, M. J. (2014). Factores determinantes de la adherencia deportiva juvenil: aportaciones desde los itinerarios de ocio deportivo. *Revista Mal Estar e Subjetividade*, 14(1), 62-82.

MUROS, Beatriz (2011). El concepto de identidad en el mundo virtual: el yo online. *Revista Electrónica Interuniversitaria de Formación del Profesorado*, 14(2),49-56. ISSN: Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=217019031004>

Pavlidis, A. y Fullagar, S. (2013). Convertirse en roller derby grrrls: Explorando el juego de género del afecto en las culturas deportivas mediadas. *Revista Internacional de Sociología del Deporte*, 48 (6), 673-688.

Rodríguez Cortés, A. B. (2022). Las mujeres en los deportes urbanos: el roller derby una experiencia de ocio. *Expomotricidad*, 2021. Recuperado a partir de <https://revistas.udea.edu.co/index.php/expomotricidad/article/view/348931>

Sobredo, J., & Malvestiti, P. (2015). La resignificación del Roller Derby. *Actas de Periodismo y Comunicación*, 1.

Tanque de Pensamiento. (2019) Bogotá progresa. Bogotá Piensa. Fundación amor por Bogotá. *Mujer y Deporte*. Documento 33. [Archivo PDF]. <https://www.alcentro.co/wp-content/uploads/2019/11/Documento-33-Mujer-y-deporte-en-Bogota-1.pdf>

Tappan, M. (2013) LA SEMIOTICA COMO HERRAMIENTA TEORICA EN EL PROCESO DE CONCEPTUALIZACION DE UN TALLER DE DISEÑO. [Archivo PDF]. <https://www.anahuac.mx/mexico/files/investigacion/2013/may-jun/12.pdf>

Tassell, N. (26 de octubre de 2019). El Crack del 29: cómo ocurrió la peor crisis en la historia de Wall Street. *BBC News*. <https://www.bbc.com/mundo/noticias-50189619>

Teijeiro, D. R., Patiño, M. J. M., & Padorno, C. M. (2005). Identidad y estereotipos de la mujer en el deporte: una aproximación a la evolución histórica. *Revista de investigación en educación*, 2, 109-126.

Torné, S. M., & Sánchez, M. J. M. (2016). Ocio deportivo en los waterfronts de Bilbao y Barcelona. Un estudio comparativo. *Revista de psicología del deporte*, 25(2), 15-20.

Tugendhat, E. (1996). Identidad personal, nacional y universal. *Ideas y valores*, 45 (100), 4-18.

Turégano, M. Á. S. (2019). Ocio serio e identidad social. Elementos para un análisis sociológico de la participación popular en pruebas deportivas de fondo. *Atlántida. Revista Canaria de Ciencias Sociales*, (10), 133-156.

Adaptado de WFTDA[Fotografía], por Womens Flat Track Derby Association, 2013. <https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=&cad=rja&uact=8&ved=2ahUK Ewi7ldf8i36AhVhZTABHYpyCwMQFnoECDsQAQ&url=https%3A%2F%2Fwftda.org%2Fjoin%2Fwhy-wftda%2Fwhy-wftda-spanish.pdf&usg=AOvVaw31-A8kKOR8Q-60BGqRtLjZ>

WFTDA, Roller Derby. (s.f). Rock N Roller Queens. The Women's Flat Track Derby Association. <https://wftda.com/wftda-leagues/rock-n-roller-queens/>

Wollschleger, J. (2022). Roller Derby as a Secular Alternative to Religion. *Sociological Inquiry*.

Zárate-Ortiz, J. F. (2014). La identidad como construcción social desde la propuesta de Charles Taylor, *23 Eidos: Revista de Filosofía de la Universidad del Norte*, 117-134 (2015).