

---

**INSTITUTO TECNOLÓGICO Y DE ESTUDIOS SUPERIORES DE OCCIDENTE**

Reconocimiento de Validez Oficial de Estudios de Nivel Superior según Acuerdo Secretarial 15018, publicado en el Diario Oficial de la Federación el 29 de noviembre de 1976.

---

DEPARTAMENTO DE ESTUDIOS SOCIOCULTURALES  
MAESTRÍA EN COMUNICACIÓN DE LA CIENCIA Y LA CULTURA



**Jóvenes de la *escena skater* en la Zona Metropolitana de Guadalajara: de la agencia al biopop en la producción social de micropolíticas.**

Borrador de tesis

Presenta:

Lic. Hermes Esteban Hernández Mayorquin

Asesora de tesis: Dra. Rossana Reguillo Cruz

Tlaquepaque, Jalisco. 27 de Abril del 2018

## **Resumen.**

El protagonismo urbano de las y los jóvenes *skaters* y su visibilización pública en las ciudades de México y América, es innegable. En la Zona Metropolitana de Guadalajara los jóvenes se estructuran en lo que llaman la *escena del skateboarding* y se encuentra constituida por el mercado. Son identidades sobre ruedas que reclaman su cuerpo a la calle y con carácter de nómadas que a su paso van dejando huellas de participación/ invención, van construyendo sus propios escenarios, van produciendo ciudad.

Expresan su agencia en la capacidad de transformar e invertir las reglas y lógicas estructurales para hacen posible los escenarios sociales en donde se desarrolla la práctica estableciendo los medios para manifestar la subjetividad y objetivar el yo, produciendo sentidos en el terreno de lo sociopolítico. Razón por la que esta investigación explica el proceso por el que los agentes juveniles *skaters* producen socialmente sentido político al *inventar el territorio* urbano y producir ciudad y al volver a la práctica una tecnología de yo para la configuración del *cuerpo*.

Es un estudio cualitativo, utiliza el método etnográfico y emplea como técnicas para el levantamiento de los datos la observación participante, entrevistas a profundidad y etnografía virtual.

Palabras clave: *Jóvenes, skateboarding, cuerpo, invención del territorio, biopop y sentido político.*

## **Índice**

Introducción	7
<b>Capítulo 1: <i>Pensar el protagonismo juvenil: parámetros del objeto de estudio.</i></b>	<b>10</b>
1.1.- El protagonismo juvenil de la segunda mitad del siglo XX a la actualidad	10
1.2.- Contexto sociodemográfico de la condición juvenil en México y Jalisco	14
1.3.- Problema de investigación	19
1.4.- Pregunta de investigación	20
1.5.- Hipótesis de trabajo	20
1.6.- Objetivo	21
1.7.- Justificación	21
<b>Capítulo 2: <i>Ensamblaje de navegaciones teórico/conceptuales.</i></b>	<b>23</b>
2.1.- La constitución de la sociedad	23
2.1.1.- La constitución social de los jóvenes	27
2.1.2.- Identidad	30
2.2.- El skateboarding como práctica social	35
2.2.1.- Construcción de redes de comunicación digital	36
2.2.2.- Inventando territorios	38
2.2.3.- El cuerpo configurado	42
2.3.- La producción social del sentido político	46
2.3.1.- Lo político cotidiano	49
2.3.2.- Ciudadanía juvenil	53
<b>Capítulo 3: <i>Estrategias y dispositivos metodológicos</i></b>	<b>57</b>
3.1.- Universo y muestra de estudio	59
3.2.- Trabajo exploratorio	60
3.3.- Trabajo de campo	64
3.3.1.- Estrategia para la obtención de datos	64
3.3.2.- Organización y procesamiento de los datos	67
3.4.- Sistematización, operatividad y proceso de análisis de la información	68
3.5.- Consideraciones éticas	69

<b>Capítulo 4: Escena skater. Identidades sobre ruedas en disputa por la urbe</b>	<b>71</b>
4.1- La invención disidente del territorio: la producción simbólica del <i>spot</i>	76
4.1.1.- El <i>spot</i> como dispositivo: el <i>skatepark</i> como política pública	79
4.1.2.- <i>El skater se queda en la calle ¡siempre!</i> : el protagonismo <i>skater</i> y producción de ciudad	84
4.1.2.1.- De fricciones y conflictos a las violencias urbanas	88
4.2.- La configuración del <i>spot</i> corporal: el yo cuerpo	95
4.3.- El mercado y las políticas del consumo en el <i>spot</i> -red: la revista digital <i>UrbeSkate</i> en Facebook	103
<b>Capítulo 5: Biopop: la (re)politización de las biopolíticas del mercado en vínculo con el estado</b>	<b>107</b>
5.1.- Popularización de usos y apropiaciones simbólicas de la biopolítica: la construcción social del prestigio juvenil	109
5.2.- Micropolítica <i>skater</i> : objetivando el yo	114
5.2.1.- El desencanto político	114
5.2.2. El déficit de la ciudadanía <i>skater</i>	115
5.2.3.- La producción social de sentido político	119
5.3.- Reflexiones finales	121
5.3.1.- Alcances y límites	127
6.- Bibliografía	129
7.- Anexos	133

## **Índice de tablas.**

-Tabla de coherencia teórico/metodológica	59
-Tabla de perfiles de colaboradores del trabajo exploratorio	62
-Tabla de categorías nativas	63
-Tabla de perfiles de los colaboradores	66

## **Índice de mapas, imágenes y fotografías.**

-Sitios de observación	65
-Ubicación de skateparks	79
-Mediación en la que opera el biopop	107
-Imagen 1	109
-Imagen 2	109
-Foto 1	77
-Foto 2	77
-Foto 3	78
-Foto 4	80
-Foto 5	80
-Foto 6	81
-Foto 7	99
-Foto 8	99

## Introducción

Los jóvenes y sus protagonismos forman parte de la cultura y de la diversidad de una sociedad. Se han agregado y organizado en distintas adscripciones identitarias con las cuales marcan una serie de delimitaciones para la construcción de un nosotros que denota procesos de identificación individual y colectiva a través de prácticas sociales ordenadas en tiempos y espacios específicos. Dentro del mundo simbólico de las prácticas juveniles se encuentra el *skateboarding* que se ha ido popularizando dentro de la cultura urbana y expandiendo desde los años 60 por cada rincón de las ciudades en el mundo.

El obrar de esta adscripción identitaria se ha caracterizado por ser mujeres y hombres que llevan su cuerpo a ocupar distintos espacios urbanos –públicos y privados- para construir los escenarios que se hacen posible sus rutinas sociales en la vida cotidiana lo que les ha permitido participar desde lo político cotidiano. Se estructuran en lo que llaman la *escena del skateboarding* en donde participan y forman parte revistas, tiendas locales y marcas internacionales, nacionales y locales.

Su protagonismo en las calles promueve procesos de participación sociopolítica que está fuera de los márgenes de la esfera política habitual desde donde se toman las decisiones públicas. Con su particular nomadismo urbano se integran en las dinámicas sociales y culturales con las que respira y se produce la ciudad. Han utilizado a la práctica como un anclaje cultural desde donde negociar y disputar por los sitios públicos y urbanos, por lo que han establecido otras maneras de experimentar y vivir la urbe.

Esta investigación ha tenido una serie de cambios y transformaciones. En un inicio ponía su foco en los usos y sentidos políticos que con llevaba apropiarse de los espacios urbanos y configurar el cuerpo. Al profundizar más en la literatura en torno a jóvenes, *skateboarding*, teoría sociológica y comunicativa el centro e interés de la investigación se desplazó hacia el protagonismo juvenil y a preguntarse acerca del proceso por el cual los jóvenes *skaters*, en tanto sujetos con agencia, producen socialmente sentido político y el papel del espacio –urbano y digital- y el cuerpo pasan a ser tácticas de empoderamiento y resistencia por donde se manifiesta la subjetividad y se objetiva el yo,

movilizando recursos para resistir a las precariedades estructurales y reivindicar su derecho como ciudadanos a constituir estilos de vida distintivos.

Mi interés por abordar a jóvenes skaters fue por dos cuestiones; la primera, por haber tenido la oportunidad de realizar la práctica y por las situaciones en las que nos vimos inmersos, el grupo en el que estaba y yo. Durante el 2009 al 2011 en Nogales, Sonora se viven momentos de rivalidad debido a lo confrontación entre jóvenes que practican *skateboarding* (patineta) y *Bmx* (bicicleta) contra los cuerpos de seguridad pública del Gobierno municipal. Tras eliminar el único parque de la ciudad en la Unidad deportiva Gustavo Díaz Ordaz, el grupo se desplaza a la calle para seguir practicando, al ocupar los espacios públicos y privados comienzan una serie de problemas con los residentes del municipio sobre todo por la toma de lugares públicos y privados con escalones, desniveles y/o barandales en distintas colonias o cuando circulábamos por el centro de la ciudad. Al ocupar espacios como parques o plazas, siempre era constante el combate no sólo lingüístico con la autoridad municipal, sino que se presentaron enfrentamientos donde la violencia física, psicológica y simbólica estuvo presente, aunque se tuvo apoyo del director del Instituto de la deporte de Nogales quien nos ayudaba cuando estos actos se hacían presentes.

El grupo estaba conformado por 30 hombres entre 15 y 25 años, los cuales 26 éramos *skaters* (jóvenes utilizando patineta) y 4 *bikers* (jóvenes utilizando bicicleta). Se compartía mucho en común entre los jóvenes como el estrato socioeconómico, la mayoría proveníamos de familias de clase trabajadora; lo ideológico, una generación antes que la nuestra estaba influenciada por la filosofía anarquista, el movimiento punk, el punk rock y eso fue algo de lo que nos apropiamos, en cierta medida; el rompimiento de normas urbanas, como la negación de permanecer solo en un lugar porque siempre estábamos por la ciudad tratando de mejorar nuestras maniobras aéreas; sin dejar lado la música, la indumentaria, el consumo de sustancias legales e ilegales y ritos. Esto llevó consigo una manera de identificarnos como grupo y como individuos.

La segunda cuestión – y la más importante- por lo que me interesé fue una vez terminada la licenciatura en Sociología dentro de mis reflexiones al



respecto me di cuenta que las instituciones sociales, principalmente el Estado y sus órganos de gobierno regulan –o por lo menos tratan de– los comportamientos que se encuentran fuera de los márgenes de lo normalizado por medio de normas, leyes y reglas para “domesticar” lo que considera “hostil” o “desviado”, y como solución para combatir con los “jóvenes problema” se crean programas y/o políticas públicas. Estos programas y políticas públicas se ven expresadas en la construcción de *skateparks* y apoyos a marcas (locales, nacionales e internacionales) y tiendas locales para la gestión de competencias y eventos en referencias al *skateboarding* y otras prácticas juveniles relacionadas con el ámbito urbano.

En este sentido, esta investigación analiza los procesos en los cuales incide la subjetividad juvenil *skater* sobre las biopolíticas institucionales (programas y/o políticas públicas, lógicas del mercado) que se encuentran en los escenarios sociales que hacen posible su práctica social y la manera en que las biopolíticas institucionales tienden a dotar de significaciones la vida cotidiana de los jóvenes *skaters*.

Explica el proceso por el cual los agentes juveniles *skaters* producen socialmente sentido político al constituir la práctica del *skateboarding* en tácticas empoderamiento y resistencia para responder a las precariedades estructurales y a su vez, invertir las lógicas de las biopolíticas del mercado y el estado para consolidar sus procesos de identificación colectiva e individual. Representando formas políticas que a su paso por la calle de la ciudad configuran el sentido y las lógicas con las que se produjo la urbanización.

En la primera parte del escrito se encuentra los parámetros del objeto de estudio en donde se hace un breve recorrido acerca del protagonismo juvenil desde los años 60 a la actualidad, se expone la condición sociodemográfica de las y los jóvenes en México y en Jalisco, así como los aspectos centrales de esta investigación (problema y pregunta de investigación, objetivo, hipótesis y justificación). En la segunda parte, se presenta el ensamblaje de navegaciones teóricas y conceptuales en donde se expone el abordaje teórico con el que se fundamenta este trabajo y se pone en discusión los hallazgos encontrados en la literatura revisada.

En el tercer capítulo, se dan a conocer las estrategias y dispositivos metodológicos requeridos para realizar esta investigación. En el cuarto y quinto capítulo se analizan y se ponen en discusión los datos encontrados en el trabajo de campo y por último, se presentan las reflexiones finales.

## Capítulo 1

### ***Pensar el protagonismo juvenil: parámetros del objeto de estudio.***

#### *1.1.- El protagonismo juvenil de la segunda mitad del siglo XX a la actualidad.*

La participación sociopolítica de las y los jóvenes se ha expresado en sus formas de organizarse, manifestarse y de hacerse visible públicamente. Finalizando los conflictos bélicos provocados por el choque ideológico/político que llevó a la primera y segunda guerra mundial, en las sociedades contemporáneas en América Latina se dieron una serie de cambios en el orden internacional y así, los vencedores –en este caso las democracias capitalistas- impusieron sus estándares, sus valores ideológicos y sus estilos de vida. Así, *“la sociedad reivindicó la condición de los niños y los jóvenes como sujetos de derechos y, sobre todo en el caso de estos últimos, como sujeto de consumo”* (Reguillo, 2013: 22)

Alrededor del siglo XX, los jóvenes han aparecido como sujetos activos y protagonistas de la escena pública por su participación en protestas, mítines, movilizaciones y movimientos estudiantiles desde finales de los años 60. Justo cuando el debate central intelectual era la revolución. Los grandes problemas económicos y políticos que estaban surgiendo de la región generaban crisis y estancamiento económico e inestabilidades sociales y como consecuencia hubo una creciente movilización popular donde *“la revolución aparece no solo como una estrategia necesaria frente un dramática desarrollo del subdesarrollos, sino como una respuesta respaldaba por la teoría social”* (Lechner, 1990: 17) . Los jóvenes soñaban con una sociedad diferente y menos desigual, por lo que tenían un fuerte protagonismo público en los cambios que se querían gestar.

En los 60, los jóvenes eran pensados por las instituciones como propiamente “estudiantes”, pues *“empezaba hacer claro un actor social que tendía a ser ver visto con temor o romanticismo y que había sido construido por la industria cinematográfica como rebeldes sin causas”* (Reguillo, 2013:19) pero fue a través de su implicación y participación que reivindicaba una enorme sed de participar y constituirse como sujeto político.

De manera muy eficaz, los movimientos estudiantiles rebelarían las crisis y los conflictos por las que se enfrentaban los sistemas y su lógica política, económica y social. Los jóvenes llegaron a visibilizar las problemáticas y contradicciones que percibían de los órdenes establecidos y del sistema en general y en esos momentos se iban consolidando las bases de lo iba hacer el escenario político de los años 70. Jóvenes y adultos se integrarán a las guerrillas y a los movimientos sociales de resistencia en distintas partes de América y el mundo.

La guerra fría se intensificó acabando con sangre, los estragos y la derrota de los movimientos de la izquierda radical (marxistas, leninistas, maoístas, etc) que buscaban la gran utopía de la sociedad sin clases, comienza a desmoronarse desembocando en el profundo desencanto y *“el repliegue hacia lo privado volvió prácticamente invisibles, en el terreno político, a los jóvenes de la década de los 80”*. (Reguillo, 2013) Así, a los jóvenes desde la estructura social se les comienza a relacionar y asimilar como un actor/ receptor pasivo por su fácil “manipulación”, debido a la cooptación de las guerrillas y movimientos sociales, aprovechados por los “perversos” intereses internacionales.

Durante los años 80, se comienza a gestar un cambio paradigmático en el sistema económico y político, se da un cambio importante en términos políticos e históricos que fue la transición del Estado del Bienestar al Neoliberalismo económico. En México, se comienza a desarrollar desde principios de esta década pero se consolida hasta 1988, desde entonces se cree que el mercado es quien puede resolver los problemas públicos y privados para encontrar un “equilibrio” en las problemáticas que acontecen dentro de los límites geopolíticos de los Estados nacionales.

El neoliberalismo disfrazado de democracia vuelve prácticamente invisible a los jóvenes del escenario político y comienzan a señalarse como “causantes” de la violencia por el consumo de drogas y el hedonismo. Sus modos de ser y

estar en la sociedad comienzan a adjetivarse como antisociales, patológicos y desviados. *“Los chavos banda, los cholos y punks en México, los maras en Guatemala y El Salvador, los grupos de sicarios, bandas y parches en Colombia, los favelados en Brasil empezaron a ocupar espacios en la sección de policiales de los medios de comunicación”* (Reguillo, 2013:20)

De este modo, a principios de los 90 comienzan las acusaciones directas, señalando que son causantes directos de la delincuencia, la inseguridad y la violencia. Así, *“rebeldes, estudiantes revoltosos, subversivos, delincuentes y violentos son algunos de los nombres ha bautizado a los jóvenes a partir de la última década del siglo XX”*. (Reguillo, 2013) Adjetivaciones y estigmas que se expidieron en los imaginarios de la sociedad latinoamericana y que se volvieron visibles cuando sus modos de ser, de manifestarse y expresarse entraron en conflicto con los valores de los poderes hegemónicos que imponen el orden establecido.

De esta manera, los jóvenes desde los años 60 a los 90 ha sido objeto de adjetivaciones por parte de los discursos del poder y la estructura sociopolítica ha tratado de invisibilizarlos por sus maneras de actuar, de organizarse y de gestar recursos porque es precisamente su protagonismo que expresa su capacidad para gestar el cambio social y la incapacidad del sistema democrático capitalista de resolver las problemáticas sociales que acontecen en los límites geopolíticos. En los jóvenes, la utopías revolucionarias de los años setenta, el enojo y frustración de los ochenta, el hedonismo y la estridencia de los años noventa ha mutado, en la primera mitad del siglo XXI, hacia forma de presencia, coexistencia y manifestación que parecen fundarse en un principio ético- político generoso: el reconocimiento explícito de no ser portadores de ninguna verdad absoluta en nombre de la cual poder ejercer un poder excluyente. (Reguillo, 2013; 13-14)

*“El siglo XXI arranca con evidentes muestras de una crisis político-social. De maneras diversas y desiguales, los jóvenes no han dejado de hacer estallar certezas”* (Reguillo, 2013; 13-14) y por medio de los modos en que se han constituido en la sociedad contemporánea señalan que el proyecto soñado de modernidad en América Latina hay sido incapaz de construir un futuro menos desigual y más incluyente.

Hoy en la actualidad los protagonismo juveniles y su participación sociopolítica han pasan por otros ámbitos además de la protesta, el mitin e incluso lejos de las recintos habituales desde donde se toman las decisiones públicas. Las culturas juveniles en las sociedades contemporáneas se han agregado y organizado en distintas adscripciones identitarias, por lo que se les ha atribuido todas las adjetivaciones que se les viene haciendo a los jóvenes en general desde final del siglo pasado.

A través de estas adjetivaciones negativas han estigmatizado el accionar de las culturas juveniles, lo que ha llevado a la marginación y la criminalización porque *“desde sus inicios fueron catalogadas como ‘peligrosas’ desde la perspectiva de las instituciones mayores del orden social”* (Torres, 2015: 85) y como respuesta *“los jóvenes han elaborado sus propias formas de organización que actúan hacia el exterior –en sus relaciones con los otros- como criterios de protección y seguridad ante un orden que los excluye y , hacia el interior ,como espacios de pertenencia y adscripción identitaria a partir de los cuales es posible generar un sentido compartido sobre un mundo incierto”*. (Reguillo, 2012:13)

En consecuencia, el protagonismo juvenil desde los años 60 a la fecha ha sido estigmatizado por sus formas de agraviar los valores convencionales del status quo y han puesto el cuerpo para demostrar los fallos de los sistemas económicos, políticos y sociales. Eso ha llevado consigo la marginación y criminalización del accionar juvenil, adjetivaciones que estereotipan la forma de ser y pensar que los jóvenes exhiben a partir de sus expresiones socioculturales, de la apropiación de los espacios públicos, en sus formas de agregación y organización, etcétera.

Y esto se vuelve parte de los contextos sociales en donde el *skateboarding* en tanto cultura juvenil se desenvuelve, pues los medios de comunicación y el acoso policial han marginado y criminalizado a la práctica y los sujetos juveniles han elaborado una serie de tácticas relacionadas con el empoderamiento y la resistencia por donde manifiestan su subjetividad. Por lo que resulta necesario conocer el contexto sociodemográfico en la que se encuentra la condición juvenil en México y en Jalisco para comprender e interpretar las situaciones e incertidumbres estructurales que intervienen en la construcción de las biografías de las y los jóvenes *skaters*.

## 1.2.- Contexto sociodemográfico de la condición juvenil en México y Jalisco.

En México, residen 30.6 millones de jóvenes y representan el 25.7% de la población total de jóvenes entre los 15 y los 29 años, según los datos de INEGI publicados en agosto del 2017, por lo que el país sigue siendo predominantemente joven. Siguiendo los datos de INEGI (2017), aspectos sociodemográficos como la disminución de la mortalidad, el descenso de la fecundidad y las situaciones precariedad los lleva emigrar teniendo repercusiones en el incremento de la edad mediana de su población que paso de 22 a 27 años. En cuanto a la estructura por edad y sexo, según la Encuesta Intercensal (2015), remite a que el 50.9% son mujeres y el 49.1% son hombres y de esta población joven. El 35.1% son 15 a 19 años, 38.4% son de 20 a 24 años y el 30.1% tiene de 25 a 29 años de edad.

Esta población, se encuentra en un contexto de incertidumbre, desigualdad y precariedad estructural. El “*Diagnóstico de la situación de los jóvenes en México*” realizado por la Secretaria de Desarrollo Social (SEDESOL) en agosto de 2013, muestra que los principales problemas que afectan a los jóvenes son las dificultades para la inserción laboral por su escasa experiencia y la difícil transición escuela – trabajo, la deficiente formación y desarrollo de habilidades que permitan el desenvolvimiento individual, la escasa educación sexual y reproductiva. Este informe enfatiza que los efectos de esta situación estructural se ven representados en la alta incidencia de pobreza entre la población joven, en el desaprovecho del bono demográfico y la elevada victimización

En cuanto a los niveles de escolaridad de la población de 15 a 29 años el monto total que se encuentra en algún sistema educativo es de 10.1 millones, que representa el 32.2% por ciento de la población joven (INEGI, 2017). En 2015, según la Encuesta Intercensal, señalo que el 1.2% de los jóvenes en esta edad es analfabeta y no cuentan con escolaridad. El 1.6% cuenta con tres o menos años de escolaridad, por lo que el 2.8% de los jóvenes es analfabeta funcional.

Con lo que respecta a la educación media superior, el 33.4% de las mujeres jóvenes cuenta con al menos un año de educación superior a diferencia de los hombres que son el 32.4%. Esta diferencia también se hace aparente en la educación superior, pues el 20.1% de las mujeres cuenta con estudios

profesionales y en cambio, los hombres solo el 18.6% cuenta con este nivel. En cuanto a los jóvenes de edad de 20 a 24 años, uno de cada cuatro (27.5%) cuenta con algún grado en el nivel superior y, de ellos, el 65.8% asiste a la escuela. Con los jóvenes de 25 a 29 años el 27.8% declaró tener educación superior pero solo el 18.5% sigue yendo a la escuela.

La ocupación de los jóvenes en México, la población económicamente activa (PEA) fue de 16 millones y el 60.6% se encuentra en el sector informal. La tasa de desocupación para los jóvenes de entre los 15 a 29 años es de 6 por cada 100 personas económicamente activas. Los de 15 a 19 años tiene un nivel desocupación del 6.9% mientras que los de 20 a 25 años de edad es de 6.5% a diferencia del grupo de 25 a 29 años que es menor la tasa de desocupación (5.1%). Así pues, el 19.8% de los jóvenes que no se encuentran ocupados se identifica con la falta de experiencia mientras que lo que son económicamente no activos, poco más del 16.1% declararon disponibilidad para trabajar pero dejaron de buscar trabajo o no lo buscan porque se mantiene la percepción de que no tiene oportunidad para los empleos.

En lo que confiere a la participación en la esfera pública han sido olvidados y los jóvenes muestran desinterés por los aspectos de los recintos tradiciones desde donde se hace la política (partidos políticos, sindicatos, proceso electoral, etc.). Según el *Índice nacional de participación juvenil 2015-2016* señala que, por un lado, los jóvenes en general han perdido la confianza en los partidos políticos nacionales y, por otro, quienes si han visto interesados en participar lo hacen pero se ven muy limitados en su actuar una vez que se encuentran dentro de dichas instituciones provocando una baja participación y una casi nulo ingreso a puestos de elección popular.

Los jóvenes son activados para realización de campañas y acarreo por eventos, por lo que solo son utilizados con los fines e intereses de las instituciones partidarias. Agregándole a esto, las instituciones y su "*lógica dominante los culpabiliza por la precariedad de sus propias vidas*". (Reguillo, 2013; 143); han sido objeto de adjetivaciones negativas y asimilados como el enemigo interno por agraviar los valores que amparan los adultos y las instituciones que dirigen.

En cuanto a la victimización, según el informe de *La violencia juvenil en México* realizado por el Banco Mundial, señala que la situación actual del país

en cuanto a violencia tiene a los jóvenes como víctimas y agresores. La tasa de homicidios juvenil se incrementó desde el 7.8% en 2007 al 25.5% en 2010 y agregándole a esto, los jóvenes han sido responsables de la mitad de los delitos en 2010. Los jóvenes cada vez son más permeados por violencias de distintas índole, en este caso el narcotráfico y sus redes de organización paralegal, pues en el caso de los que tienen entre 10 y 29 años, el total de homicidios del año 2000 al 2010 fue de 53 mil personas que representa el 38.2% de los homicidios en México, entre esos 10 años y el 43.3% de porcentaje se produjo entre 2008 y 2010

Con lo que respecta a la mortalidad juvenil, de acuerdo con el INEGI (2017), según las estadísticas de defunciones en 2015 fallecieron 34 mil 060 jóvenes entre los 15 y 29 años, lo cual representa el 5.2% de las defunciones totales. Se destaca que la mortalidad masculina es predominante y esto se refleja por las diferencias en los riesgos a los cuales se exponen. Por ejemplo, se señala que las 4 principales causas de muertes en varones son provocadas por agresiones que representa el 25.4%, accidentes de transporte con el 17.8%, causas externas con 10.5%, y las lesiones auto infligidas intencionalmente representan el 8%. Estas causas son catalogadas como violentas y en conjunto representan el 61.7% de la población juvenil.

En cambio, en la población femenina fallecen principalmente por accidentes de transporte con 10.7%, por agresiones 10.3% y lesiones auto infligidas intencionalmente con el 7.4%, con respecto a los hombres, su nivel es menor ya que representa el 28.5% de las defunciones totales de los jóvenes. Aquí se debe tomar en cuenta la cuestión de los feminicidios, pues en una nota publicada por el periódico Excelsior en octubre del 2017, se señaló que cada cuatro horas ocurría la muerte violenta de una niña, joven o mujer adulta y las muertes están relacionadas con mutilaciones, asfixia, ahogamiento, quemaduras, apuñaladas o por impacto de bala.

El periódico muestra datos retomados de INEGI de la carpeta de investigación de homicidios violentos que inició en el Ministerio Público de Fiscalía y Procuradora Estatales y pasaron de 1 083 en 2007 a 2 735 homicidios en 2016, lo que representa un incremento del 152%, por lo que habría que preguntarse por los homicidios femeninos que no se registran o que no se reportan.



### *1.3.1.- Los jóvenes en Jalisco*

En lo referente al contexto sociodemográfico juvenil en el estado de Jalisco, se utilizó el informe del panorama general de la situación de los jóvenes en el estado de la Unidad Sociodemográfica del Instituto de Información Estadística y Geográfica (IIEG) de Jalisco, con datos provenientes de la Encuesta Intercensal 2015 del INEGI.

De acuerdo con resultados de la Encuesta Intercensal realizada por INEGI, en 2015 había en Jalisco 2 millones 502 mil 923 personas de 12 a 29 años, los cuales representan el 31.9% de la población total en viviendas particulares habitadas. De esa cantidad, 1 millón 246 mil 968 (49.8%) son hombres y 1 millón 255 mil 955 (50.2%) mujeres. La información con respecto a la estructura por edades, la proporción del grupo de 12 a 14 años de edad representan el 18% (450,701); el grupo de 15 a 19 años representa el 28.6% (715,365) del total de la población; seguido por los jóvenes de 20 a 24 años de edad con el 28.3% (709,525); mientras que el 25.1% (627,332) de la población joven tiene entre 25 y 29 años.

Así pues, la distribución de la población joven por municipio señala que en Guadalajara hay 454,841 jóvenes; en Zapopan 440,052; en Tlaquepaque 217,435; en Tonalá con 179,564; y por último, Tlajomulco de Zúñiga con 169,832 jóvenes que presentan el mayor volumen de jóvenes de 12 a 29 años en 2015. Estos cinco municipios del Área Metropolitana de Guadalajara (AMG) representan el 58.4% de la población total de esas edades en la entidad. Por otro lado, en los municipios donde se destaca población juvenil se muestra a Santa María de los Ángeles con 8190; Cuautla con 636; a Santa María del Oro con 578; y Ejutla con 455, tenían la menor cantidad de Jóvenes.

En lo que se refiere a la educación, se tiene que en 2015 el 42.9% (1 millón 074 mil 678 jóvenes) de la población de 12 a 29 años en el estado asistían a la escuela. De ese monto, el 50.3% (540,480) eran hombres y 49.7% (534,198) mujeres. Con respecto a la asistencia escolar es más alta en el grupo de 12 a 14 años, donde el 92.1% de ellos asiste a la escuela y, además, subraya que sólo el 59.4% (424,950) de los jóvenes de 15 a 19 años iban a la escuela, así como el 26.1% (185,113) del grupo de 20 a 24 años, y solo el 7.9% (49,581) de los de 25 a 29 años.

Acorde a los datos proporcionados por la *Encuesta Intercensal*, en el estado de Jalisco había 2' 052, 923 jóvenes entre los 15 a 29 años de edad y de esta población el 98.7% que representa 2' 025, 658 de la población están alfabetizados. En paralelo a esto, la tasa de alfabetización era mayor para las mujeres que para los hombres, pues el 98.9% (1' 019, 658) de la población sabía leer y escribir y en cambio, para la población masculina esta proporción fue del 98.5% (1' 005, 738)

Respectivamente con el nivel de escolaridad de la población de 15 a 29 años el 47.8% representa a 980,718 de los jóvenes tiene como máximo algún grado aprobado en educación básica; el 31.7% (651,178) alguno en educación media superior, y el 19.4% (398,234) en el nivel superior. Solamente el 0.8% (17,130) de los jóvenes no tenían escolaridad. (INEGI, 2016)

En lo que se refiere a la condición de actividad económica, en 2015 había en Jalisco 1 millón 111 mil 291 jóvenes económicamente activos, esto constituye que el 44.4% de la población de 12 a 29 años en viviendas particulares habitadas. De esos jóvenes activos, el 63.4% eran hombres y el 36.6% mujeres. Asimismo, el 94.3% estaban ocupados y 5.7% desocupados. Abonando a esto el 71.6% de la población de 25 a 29 años trabaja o busca trabajo, así como el 60.4% de los de 20 a 24 años, 29.9% de los jóvenes de 15 a 19 años y 4.5% de los jóvenes del grupo de 12 a 14 años.

De la población económicamente no activa, en 2015 había en Jalisco 1' 383, 736 jóvenes, los cuales representan el 55.3% de la población de entre los 12 a 29 años de edad. De esta población, el 61.1% son mujeres y el 38.9% son hombres. Así pues, el 64.6% de esta población eran estudiante, el 24.1% se dedica a quehaceres del hogar, el 1.2% tiene alguna limitación física o mental que les impide trabajar y el 9.8% lleva a cabo otras actividades no económicas

Estos datos “duros” son de gran importancia porque sientan las bases y da ideas concretas sobre los contextos en que los que se desenvuelve la vida cotidiana de las y los jóvenes en general y posibilita un acercamiento a cómo es la situación de los jóvenes *skaters*.

### 1.3.- Problema de investigación

Las culturas juveniles en el devenir cotidiano de las sociedades contemporáneas construyen y delimitan sus propias formas de ser y estar en el mundo. Desencantados de la esfera política habitual, del sistema educativo, de la precariedad laboral, de la creciente estigmatización y violencia, los jóvenes formulan nuevas formas de participación sociopolítica.

Estas formas de participación sociopolítica juvenil no se apartan de lo político propiamente, sino de la concepción tradicional que se tiene del sistema de representación política. Ante este descrédito y desconfianza hacia la política institucional, los jóvenes en su acción proponen prácticas sociopolíticas que pasan por las dimensiones de la vida cotidiana y que actúan *“de modo altamente político, porque al hacerlo le quita atención, aprobación y poder a la política”* (Beck, 1999)

Las adscripciones identitarias juveniles han tenido su centralidad en la cultura y en la vida cotidiana como espacio de negociación y la disputa contra los procedimientos de vigilancia y control del poder instituido. El rechazo a los modos de dominación y la resistencia desde cierta libertad para tomar decisiones sobre sí, perfilan la constitución de distintos modos subjetivación y de un agente político que se reafirma en la ciudad no desde un proyecto político particular, sino desde un proyecto cultural.

Los sentidos políticos de la vida cotidiana de las culturas juveniles han operado desde lo político cotidiano, es decir, desde donde se vive subjetivamente la objetividad de la política institucional y se han constituido a través de la formación de grupalidades juveniles y establecer cómo estar juntos (Bonvillani, 2017) del asambleísmo, la autogestión, la culturalización de la política (Valenzuela, 2007), a partir de la resistencia como manifestación de la política no tradicional (Daza, 2008), de la tecnopolítica (Reguillo, 2016), etcétera.

Las formas de producción social de sentido político de las y los jóvenes *skaters* en la Zona Metropolitana de Guadalajara esta constituida a partir de la invención de los territorios y de la configuración de su cuerpo porque son los medios por donde manifiestan su subjetividad y objetivan el yo.

Por un lado, su protagonismo urbano y su carácter de nomada que a su paso va transformando las reglas y sentidos estructurales que median las

relaciones en la ciudad para hacer posible los escenarios sociales en donde se desarrolla la práctica, muestra el poder de un agente juvenil con recursos en mano que va reconfigurando las maneras de habitar y producir la ciudad. Por otro lado, han configurado sus cuerpos a partir del desarrollo de un condicionamiento corporal requerido para la ejecución de la práctica, de las transformaciones corporales y de la apropiación simbólica de los objetos de consumo para constituir y consolidar sus procesos de identificación colectiva e individual.

En consecuencia, el problema de investigación se concentra en cómo agentes juveniles que practican *skateboarding* establecen tácticas en el terreno de lo sociopolítico para disputar por la ciudad y constituirse en la sociedad. Lo que me interesa son las relaciones de poder entre las estrategias de las prácticas biopolíticas institucionales -del gobierno y del mercado- como medidas normativas para regular sus formas de ser, pensar y estar en la urbe y por otro lado, las tácticas ligadas a la resistencia y al empoderamiento que los jóvenes establecen al estructurarse como *escena* a partir de la práctica del *skateboarding* que no solo responde al poder de lo instituido, sino también a las grandes incertidumbres estructurales generadas por el desamparo institucional, la precariedad laboral, la inseguridad, la marginación y sobre todo, la exclusión social.

#### *1.4.- Pregunta de investigación.*

¿Cuál es la manera en la que producen socialmente sentido político los agentes juveniles *skaters*?

#### *1.5.- Hipótesis de trabajo*

La manera por la que producen sentido político los agentes juveniles es por constituir a las actividades que hacen posible a la práctica social en tácticas de empoderamiento y resistencia para pugnar desde lo político cotidiano su afirmación a la urbe. La primera táctica, tiene que ver con la transformación de las reglas estructurales que median el entorno urbano para la invención de sus

territorios; la segunda, al tomar decisiones sobre sí para la configuración del cuerpo y consolidar sus procesos de identificación colectiva e individual al apropiarse simbólicamente de todo objeto y espacio consumido.

#### 1.6.- *Objetivo.*

Explicar el proceso por el cual los agentes juveniles *skaters* producen socialmente sentido político constituido por transformar las actividades que hacen posible a la práctica en tácticas relacionadas con la invención del territorio y la configuración del cuerpo.

#### 1.7.- *Justificación*

*La juventud no es más que una palabra*

P. Bourdieu, 1984

La categoría *joven* es construida social e históricamente por las sociedades contemporáneas y a su vez, representa un criterio clasificación y diferenciación social y cultural. Estos criterios han sido estipulados por los adultos y sus instituciones (Estado, academia, familia, religión, escuela, etc.) partiendo de criterios como la edad biológica y las aptitudes psicológicas que asimilar las formas de ser y estar juvenil como desviadas o inadaptadas. “*La clasificación por edad viene a ser siempre una forma de imponer límites, de producir un orden por el cual cada quien debe mantenerse, donde cada quien debe ocupar su lugar*” (Bourdieu, 1984; 164).

De esta manera, abordaré a los jóvenes como agentes activos capaces de incidir en la constitución de la sociedad y de transformar las reglas estructurales las cuales median las relaciones sociales entre los actores en la sociedad. No me posiciono en los puntos de vista psicológicos y biológicos que asimilan a las y los jóvenes como receptores pasivos dentro de un proceso de transición, debido a que indican que sus comportamientos son determinados por cuestiones de la edad y “*definir al joven en términos socioculturales implica, en primer lugar, no conformarse con las delimitaciones biológicas*”. (Reguillo, 2000:104).

Me resulta necesario romper con las perspectivas ya mencionadas porque mi interés reside en analizar a los sujetos juveniles teniendo en cuenta que se constituyen en un mundo cambiante entre la negociación y la tensión, entre sus formas de organización/participación y el malestar adulto por su capacidad de ser y estar en el mundo, un mundo que los excluye y vigila. Por lo que este proyecto de investigación se aproxima a la condición juvenil desde la perspectiva sociocultural considerando su condición heterogénea, múltiple y desigual.

A este grupo juvenil se abordará como una cultura juvenil, entendida como aquellas experiencias sociales donde los jóvenes expresan “[...] *colectivamente mediante la construcción de estilos de vida distintos, localizados fundamentalmente en el tiempo libre o en espacios intersticiales de la vida institucional, [...] con grados significativos de autonomía respecto de las instituciones adultas*”. (Feixa, 1998:60). En él, se comparte una identidad colectiva representada en una serie de elementos simbólicos, lingüísticos, ideológicos, en la indumentaria, ritos, prácticas, usos y sentidos de espacio y el cuerpo que responden las incertidumbres estructurales produciendo nuevas formas de participación política.

La importancia de este trabajo de investigación reside en que pondrá en evidencia en el potencial de agencia y de cambio social de las y los jóvenes en respuesta a las precariedades estructurales y en reivindicación por su derecho a la ciudad. A sí mismo, mostrará el accionar de las prácticas políticas institucionales frente a las practicas juveniles y la manera en convergen y son constitutivas unas de las otras.

Se abordará desde la comunicación las relaciones de poder entre las prácticas políticas institucionales y las prácticas sociales juveniles para comprender el proceso por el cual las y los *skaters* en tanto agentes producen socialmente sentido político. Entendiendo que la comunicación como campo académico no se agota ni en los medios ni en las tecnologías, sino que opera como una disciplina capaz de dar interpretaciones y explicaciones a diversos procesos comunicativos que se constituyen en el devenir de la historia de las sociedades contemporáneas. “*La gran pregunta para la comunicación se ubica en la tensión entre el sistema y el actor, es decir, en el conjunto de mediaciones que organiza la socialidad y el poder, en la manera en que la sociedad reconstruye y mantiene el pacto colectivo.*” (Reguillo, 2005; 69-70)

Los resultados harán un aporte sustancial al campo de la comunicación y formara parte de las discusiones académicas en torno a los jóvenes, sus adscripciones y su capacidad para generar el cambio social. De igual modo, el contexto global en términos sociales, políticos, económicos y culturales requiere de estudios que permitan analizar a profundidad y que puedan aportar conocimientos a la comunicación mostrando las actuales transformaciones y los procesos desde donde producen política los jóvenes.

## Capítulo 2

### ***Ensamblaje de navegaciones teórico/conceptuales.***

En este apartado se expondrán tantos los conocimientos encontrados en la literatura acerca de jóvenes que practican skateboarding, así como reflexiones y abordajes teóricos que me ayudan a comprender e interpretar el proceso por el cual los agentes juveniles *skaters* producen socialmente sentido político.

Las búsquedas para el rastreo de la bibliografía para el ensamblaje teórico/conceptual que se presentara a continuación fueron en libros, tesis y artículos. Los materiales digitales, en su mayoría artículos, se buscaron en plataformas digitales como: google académico, revista Redalyc, SciELO, academia.edu con palabras clave como jóvenes *skaters* en relación al espacio, al cuerpo, lo político, como cultural juvenil, como formas de participación social, política y como resistencia. Así mismo, se recurrió a literatura y 23ecnoló de distintos teóricos como Anthony Giddens, Michael Foucault, Manuel Castells, Ulrich Beck, Michel De Certeau, David Harvey, Norbert Lechner, Rossana Reguillo, David Le Breton, entre otros.

#### *2.1.- La constitución de la sociedad.*

Anthony Giddens, sociólogo Ingles, reconocido a nivel mundial por su obra “*La constitución de la sociedad. Bases para una teoría de la estructuración*” publicada en 1984. Esta obra hace explícita la teoría de la estructuración, la cual, trasciende del dualismo entre la estructura social y la acción social porque va

más allá de la subjetividad que propone estudiar la sociología de la comprensión y de la objetividad que el funcionalismo y el estructuralismo proponen.

Giddens (1984) indica que *“no es ni la vivencia del actor individual ni la existencia de alguna forma de totalidad societaria, sino prácticas sociales ordenadas en un espacio y en un tiempo”*. Esta teoría me permite analizar las prácticas sociales que realizan los sujetos como agentes humanos en un espacio/tiempo en conjugación con las reglas y recursos gestionados por la estructura social.

Como agencia social entenderé por aquella capacidad reflexiva de los sujetos al producir y reproducir sus prácticas sociales en un espacio y en un tiempo determinado para transformar o cambiar las reglas estructurales que median las relaciones sociales entre los actores. Los sujetos se encuentran en un continuo proceso de reflexión y entendimiento del contexto en el que se encuentran envueltos, son capaces de pensarse a sí mismos en sus actos y movilizar y gestionar recursos para crear las condiciones donde se sitúan sus prácticas sociales.

Giddens, entiende a la estructura como reglas y recursos envueltos recursivamente en instituciones, las cuales tienen *“propiedades articuladoras que consienten la ligazón de una espacio-tiempo en sistemas sociales”* (1984:54) y hacen referencia a aspectos institucionalizados ofreciendo solidez en el espacio/ tiempo y hacen visibles las prácticas sociales que existen a lo largo de un segmento de tiempo y espacio, y que presentan una forma sistémica, es decir, las prácticas sociales como sistemas sociales presentan propiedades estructurales como presencia espacio-temporal y funcionan como maneras de orientar la conducta de los agentes generando principios estructurales que tiene que ver con la reproducción de la totalidad societaria y *“las prácticas que poseen mayor extensión espacio temporal en el interior de las totalidades societaria se pueden denominar instituciones”* (Giddens, 1984:54)

La estructura se presenta como constrictiva y delimita la conducta humana al imponer reglas pero, a su vez, los habilita a los sujetos al suministrar recursos. Las propiedades estructurales expresan formas de dominación y poder pero en su reproducción los agentes reproducen las condiciones que hacen posible su acción, es decir, son capaces de construir una escenificación para la reproducción de sus prácticas sociales. Los agentes poseen un repertorio de



conocimientos y saberes que producen las condiciones que hacen posibles sus actividades, al movilizar una serie de recursos materiales como simbólicos tienen la capacidad de cambiar, transformar o poner en evidencia las contradicciones de las reglas estructurales a las que están inmersos. Así pues, estructura y agente no son fenómenos autónomos, sino que representan una “*dualidad estructural*” (Giddens, 1984)

Esto genera una autoreflexividad de los vínculos sociales en la reproducción sistémica desarrollándose la integración social y la integración sistémica. *“Integración se puede entender como reciprocidad de prácticas (de autonomía y dependencia) entre actores o colectividades. Integración social significa reciprocidad entre actores en contextos de copresencia; integración sistémica, denota quienes están físicamente ausentes en el tiempo y el espacio”* (Giddens, 1984)

La constitución de la institución en la estructura, se genera en lo que Giddens (1984) denomina “*modalidades de estructuración*” que sirven para aclarar las dimensiones rectoras entre la estructura y el agente (dualidad estructural). Así, *“la determinación de los actos o de aspectos de interacción implican el entrelazamiento de sentido, de elementos normativos de poder”* (Giddens, 1984) y viceversa, los sujetos operan las modalidades de estructuración para la reproducción de los sistemas de interacción de sus propios escenarios, logrando configurar las propiedades estructurales de sus propias prácticas sociales. Todo esto es generado en un proceso de comunicación que propaga sentidos y pone en juego elementos normativos.

La comunicación aparece como el articulador entre la estructura y el agente pero para esto, es necesario que se desarrollen “*esquemas de comprensión que son aquellos modos de prefiguración integral de los reservorios de saber de los actores, que se aplica reflexivamente para el mantenimiento de una comunicación*” (Giddens, 1984). La comunicación como productora de sentido aparece, no solo como un aspecto más de los contextos de los sujetos, sino que forma parte de las rutinas sociales tras constituir el sentido e integrar los rasgos espaciales y temporales de los encuentros en interacción de los sujetos.

Este proceso de continuidad espacio/temporal representa la reproducción social porque los sistemas sociales toman forma en prácticas sociales

reproducidas en escenarios de interacción. De esta manera, muchos de los escenarios sociales de los sujetos en la vida cotidiana pasan por procesos de los que Giddens (1984) llama “*filtrado de información*”, esto implica que “*los agentes situados estratégicamente buscan regular reflexivamente las condiciones en la que se da esta reproducción sistémica*”, sea para mantener el *statu quo* o para transfórmalo, mostrando su capacidad para obrar en la constitución de la sociedad.

Así pues, es en el obrar cuando los agentes verifican y reflexionan en torno a sus acciones, sus interacciones y la de los otros en los escenarios donde se producen y reproducen las reglas y recursos que parten de la estructura. Dicha reflexión, según Giddens (1984), está guiada por una *conciencia práctica*, una *conciencia discursiva* y el *inconsciente*. La conciencia discursiva, es aquella donde el agente es capaz de explicar el propósito de sus actividades si se le pregunta, representa el lado racional y lógico del sujeto; la conciencia práctica, representa aquellos conocimientos de los agentes que son utilizados para orientar su conducta y para interpretar las acciones de los demás; la dimensión inconsciente, “*designa modos de recordación a los que el agente no tiene acceso directo porque tiene una barrera negativa*”. (Giddens; 1984)

Para lograr lo anterior, plantea que las acciones de los agentes están motivados por una *seguridad ontológica* en donde se sitúan los controles básicos de control de angustia y confianza que es de vital importancia para que las rutinas sociales de la vida cotidiana por las que el cuerpo pasa y las que el agente produce y reproduce en el espacio (Giddens; 1984). En el curso de las acciones de los agentes que se encuentran en contextos sitiados y en interacción con los otros, se introducen en escenarios de copresencia que resulta indispensable porque ancla la espacialidad del cuerpo, en orientación hacia los otros y hacia el propio-ser, hacía el yo. (Giddens; 1984)

Desde aquí, asumo a las y los jóvenes *skaters* como agentes, es decir, cuentan con un registro reflexivo que les permite organizarse y movilizar un conjunto de recursos materiales como simbólicos para cambiar o transformar las reglas estructurales que median las relaciones sociales entre los actores debido que han elaborado sus propios estilos de vida y formas de adscripción identitaria en respuesta a la exclusión institucional. Estos sujetos son conscientes de las reglas en las que se encuentran inmerso debido a que tienen consecuencias

directas en su vida cotidiana porque están relacionadas con la institucionalidad y sus prácticas pero estas reglas por un lado denotan la constitución de sentido y por otro, la sanción de modos de conducta. Por lo que *“analizar, [...] el ámbito de las practicas juveniles permite visibilizar las relaciones entre estructuras y sujetos, entre control y formas de participación, entre los momentos subjetivo y objetivo de la cultura”* (Reguillo, 2013:15)

### 2.1.1.- La constitución social de los jóvenes.

La condición juvenil ha sido posible gracias a los procesos estructurales económico/políticos que el paso de la globalización ha traído consigo, así como de la mundialización de la cultura y el desarrollo de los grandes avances tecnológicos en los medios de comunicación contemporáneos y su impacto en las manifestaciones socioculturales expresadas por los sujetos juveniles en la vida cotidiana pero *“la juventud tal como la conocemos hoy, es propiamente una invención de la posguerra. Cuando la sociedad reivindica la condición de los niños y los jóvenes como sujetos de derecho y, sobre todo, en el caso de estos últimos como sujetos de consumo”* (Reguillo, 2013: 21-22).

Los jóvenes son un constructo social e histórico y ha sido una categoría de entendimiento para clasificar y diferenciar un grupo etario o en palabras de Bourdieu (1984) *“la juventud solo es una palabra”*. La categoría *joven* es asimiladas desde los discursos adultos y desde las instituciones sociales como *“una etapa de tránsito hacia la adultez, incapaz de gobernarse a sí misma, sujeto de control y vigilancia, la juventud es considerada el periodo de adquisición de competencias para la vida panea y reproductiva, una especie de limbo social que autoriza cierto comportamiento y proscribire otros”* (Reguillo, 2005; 212). Además, esta perspectiva adultocéntrica asimilan a las y a los jóvenes como individuos pasivos en la dinámica social orientados por su conducta “desviada”, defendiendo una postura que respalda los valores adultos y que ampara la lógica con la que conducen sus instituciones sociales.

*La división lógica entre jóvenes y viejos (adultos) está la cuestión del poder, de la división (en el sentido de repartición) de los poderes”* (Bourdieu, 1984; 119) por lo que clasificar por edad deviene de una forma de establecer límites y producir órdenes, por lo que se les imponen prácticas coerción desde

la “*norma del deber ser*” (Torres, 2015:77). Esto implica relaciones de fuerza, relaciones de poder entre un orden adulto que ampara las convenciones y valores tradicionales del estado de las cosas (status quo) en la sociedad y esas nuevas maneras de ser y estar en mundo que se están configurando como alternativa a lo establecido.

Por lo que es necesario abordarlos como sujetos activos en la dinámica social y sobre todo con capacidad de agencia, es decir, asimilarlos como capaces de promover cambios sociales constituyéndose en un universo dinámico y desigual, experimentando el terreno entre la negociación y la tensión pero movilizándolo una serie de recursos para producir sus propios universos simbólicos y hacer posible los escenarios donde se desenvuelve su práctica social, a pesar de la vigilancia, el asedio y la exclusión.

Las y los jóvenes son el resultado de una compleja y doble adjetivación: por un lado, se le atribuyen un conjunto de estigmas sociales, es decir, son acusados de la delincuencia, la violencia, del uso de drogas; pero, por otro lado, como signo de entusiasmo, vistos como el futuro de un país, de una nación, de un territorio. Sus gustos, actividades, la música que escuchan y sus formas de bailar, los deportes que practican, su forma de vestir y ataviar el cuerpo, sus lenguajes y gestualidades y sus dinámicas grupales, sus maneras de estar —no sólo en el tiempo libre sino en todos los espacios de su vida—, a menudo perturban al mundo adulto. (López, 2011:35).

El mundo adulto entendido como “*aquellas culturas hegemónicas quienes detentan el poder y tratan de imponer permanentemente a través de la configuración de concepciones del mundo instrumentadas vía las normas, los valores, las reglas, las percepciones, las representaciones, los estigmas y los prejuicios, que sustentan la construcción del sentido de la vida institucional, social y cultural adulta*” (Nateras, 2010; 18). Así, las instituciones sociales forman parte de esta concepción adulta hegemónica y consignan una serie de reglas estructurales que establecen maneras de cómo llevar a cabo la vida cotidiana bajo patrones de normatividad, reglas y leyes que detentan poder y dominación para salvaguardar el orden social y sobre todo, para regular la conducta de los jóvenes a través de sus discursos y prácticas. Por lo que una serie de negociaciones y tensiones entre la objetividad de las prácticas políticas institucionales y la subjetividad de las prácticas juveniles.

Foucault (1990) señala que el poder no es una sustancia, ni mucho menos un atributo, sino un tipo particular de relaciones entre individuos. *“El rasgo distintivo del poder es que algunos hombres pueden, más o menos, determinar la conducta de otros hombres, pero jamás de manera exhaustiva o coercitiva”* (Foucault, 1990). Por otro lado, Castells (2009) señala que el poder se ejerce mediante la coacción y/o mediante la construcción de significados partiendo de los discursos y estas están enmarcadas por la dominación, ya que el poder reside de las instituciones de la sociedad y lo define como *“la capacidad relacional que permite un actor social influir de forma asimétrica en las decisiones de otros actores sociales de modo que se favorezcan la voluntad, los intereses y los valores del actor que tiene poder”*. (Castells, 2009:33)

Los jóvenes al actuar sobre y para sí, perturban los modelos de las instituciones sociales porque ponen en evidencia la incapacidad de la racionalidad política institucional de dar respuestas a las grandes incertidumbres y precariedades estructurales y, a su vez, la crisis del modelo democrático neoliberal que intenta domesticar los comportamientos y las conductas mediante el establecimiento de ejercicios de dominación para volver legítimos sus discursos y prácticas frente a los ciudadanos en general. Esto se ve representado en los medios de comunicación como internet, la televisión, la prensa, etc., debido a que los jóvenes se han asimilados como el enemigo interno, al que hay que vigilar y controlar.

Por otro lado, los jóvenes como sujetos con agencia, se enfrentan a estas relaciones de poder asimétrico y al enfrentarse a toda esta serie de prejuicios y esperanzas –producto de la doble adjetivación- de lo que deberían ser o no por parte del mundo adulto formulan lo que De Certeau (1996) llama *tácticas*. Estas tácticas tienen relación con la resistencia y el empoderamiento porque *“ponen sus esperanzas en una hábil utilización del tiempo”* debido a que *“en las circunstancias que el instante preciso de una intervención se transforma en situación favorable, en la rapidez de movimientos que cambian la organización de un espacio”* (De Certeau. 1996: 45) y a su vez, son medios por donde manifiestan la intersubjetividad los grupos *skaters*.

Al generar ciertas actividades en tácticas generan formas de rechazo, formas de ser libre y *“si un individuo es capaz de permanecer libre, por muy limitada que sea su libertad, el poder puede someterle al gobierno”* (Foucault,

2012) o a cualquier institución social y *“cuando la resistencia y rechazo se vuelven considerablemente más fuertes que el cumplimiento y la aceptación, las relaciones de poder se transforman; las condiciones de la relación cambian, el poderoso pierde poder y al final hay un proceso de cambio y al final hay un proceso de cambio institucional o cambio estructural”* (Castells, 2009: 34)

Las y los jóvenes responden de manera activa a los contextos de incertidumbre estructural y a las adjetivaciones, al interpelar los órdenes establecidos constituyen un sin número de vínculos con aquellos individuos con los que comparten una serie de gustos, ideas o prácticas, en particular porque se encuentran en una búsqueda por desarrollar su individualidad y manifestar su subjetividad, para seguir construyendo su identidad y constituir su existencia en el mundo. Pues se *“resiste, aunque parezca difuso, a un estado de cosas que tocan de alguna manera la sensibilidades particulares del accionar juvenil”* (Deza, 2008; 175)

Las y los jóvenes al no aceptar los cumplimientos y reglas estructurales que se les dicta desde la vida institucional para regular sus comportamientos, resisten a un sin número de normas y reglas estructurales porque buscan descubrirse, buscan objetivar un yo autónomo ante los otros, se buscan a sí mismos y, a su vez, buscan identificarse con un nosotros, es decir, con adscripciones identitarias con quienes adoptan distintas formas de expresión cultural, corporal y social. *“Uno de los elementos principales de la experiencia de ser joven, en la actualidad, es exponerse al anonimato de las grandes urbes, dejar huella, ser reconocido en su existencia. Es decir, poder reconocerse como sujeto, tener una identidad.”* (Silva, 2002: 264).

### 2.1.2.- Identidad.

La identidad no puede entenderse sin la idea cultura. El sociólogo Gilberto Giménez quien ha desarrollado una teoría en torno a la dimensión simbólica de la cultura y las prácticas sociales que me permite analizar y relacionar la identidad como un componente clave para la agencia humana de Giddens.

Giménez (2007), señala que la cultura *“es la organización social del sentido interiorizado de modo relativamente estable por los sujetos en forma de esquemas o de representaciones compartidas, y objetivado en formas*

*simbólicas, todo ellos en contextos históricamente específicos y socialmente estructurados*” Las experiencias juveniles al estar sumergidos en esta organización social de sentido buscan armar su identidad por medio de su subjetividad, buscan una posibilidad de distinguirse pero también de reconocerse ante los otros, sobre todo en los contextos de interacción y comunicación en donde se desarrollan sus prácticas sociales.

Giménez (1997:12) hace referencia a que *“la identidad de un actor social emerge y se afirma solo en la confrontación con otras identidades en el proceso de interacción social, la cual implica relación desigual y, por ende, luchas y contradicciones”* y señala que *“la identidad puede diferenciarse como un proceso subjetivo (y auto reflexivo) por el que los sujetos definen su diferencia de otros sujetos (y de su entorno social) mediante la autoasignación de un repertorio de atributos culturales frecuentemente valorizados y relativamente estables en el tiempo”* (Giménez, 2007: 61) Así, los sujetos juveniles desde el anclaje cultural a una identidad individual construyen su yo y resisten porque se constituyen en sujetos al manifestar su subjetividad, en otras palabras, movilizan recursos simbólicos y dan forma a representaciones y atributos en lo relativo al cuerpo. Es desde y a través de la identidad donde construyen sus propias formas de organizarse y de agregarse a una adscripción.

Las y los jóvenes marcan autonomía frente a otros sujetos (jóvenes y/o adultos) pero la identidad implica elementos que se comparten social y culturalmente con otros sujetos que resultan de la pertenencia o la adscripción a un grupo juvenil, donde los *“elementos colectivos destacan similitudes, mientras que los individuales enfatizan la diferencia”* (Giménez, 2007: 62), por lo tanto, la identidad también es colectiva y construye un nosotros. *“La construcción simbólica de nosotros los jóvenes, ha instaurado diferentes alteridades, principalmente respecto al mundo adulto”* (Reguillo, 2000: 112)

Bajo estas premisas, la identidad individual se construye a partir de la pertenencia a un grupo y al diferenciarse del mundo adulto. Los jóvenes al tomar la decisión a que grupo juvenil incorporarse definen que ideas tomar, que música escuchar, qué indumentaria quieren que sea parte de él o ella para desarrollar su presencia en el mundo y buscar expresar su identidad y la del colectivo, es decir, buscan ser reconocidos frente a la sociedad de una determinada forma,

bajo ciertos elementos estéticos y prácticas sociales llevadas a cabo en espacios y tiempos establecidos.

Así, emergen tácticas juveniles que constituyen prácticas sociales donde parte de su función es compartir tiempo libre y ocio con sus iguales, divertirse, compartir gustos, establecer formas de comunicación e intercambio de información. De este modo, reconstruyen maneras de enfrentar los problemas sociales y los prejuicios que se les trata de atribuir desde los discursos adultos y sus instituciones que los han señalado como culpables de las precariedades e incertidumbres estructurales de las que son parte. Con respuesta a ello, establecen vínculos, se organizan, se adscriben y actúan en la ciudad en nombre de sus intereses, de sus anhelos, en nombre de la disputa por la constitución de un lugar en el mundo.

Así, la práctica social del *skateboarding* es constituida en tácticas de empoderamiento y resistencia. Empoderamiento por su capacidad de agenciamiento, es decir, por los modos en que transforman reglas, sentidos y funciones estructurales de los escenarios que hacen posible sus rutinas y actividades en la vida cotidiana; resistencia, *“en la medida que representan oposición –no necesariamente consciente- a los mecanismos tradicionales de participación y acción ciudadana”* (Daza, 2008: 174)

Los *skaters* son *“jóvenes cuyas prácticas están relacionadas con la patineta (skateboard), elemento a partir del cual construye sus símbolos identitarios”* (Reguillo, 2013; 174). La literatura explorada para esta investigación remite a que se constituyen en grupos de jóvenes de distintas edades (12 a los 29 años), de distintas adscripciones identitarias (punks, raperos, rastas, grafiteros, etc.) como lo señala el estudio de Márquez y García (2015). Así pues, en los lugares que ocupan estos jóvenes para llevar a cabo la práctica convergen un sin número subjetividades incluyendo otras adscripciones identitaria, de experiencias musicales y formas estéticas/corpóreas.

Con respecto a los estudios sobre skateboarding la investigaciones de antropólogo Xavier Camino (2008, 2013) señalan que la ciudad *“es el lugar donde se manifiestan siempre las contradicciones de la sociedad considerada”* (Lefebvre1976; 66 en Camino, 2013), en este caso entre la cultura skate y la cultura dominante, entre lo que interpreta como innovaciones culturales y valores tradicionales hegemónicos. Señala que hay casos de muchas ciudades que han



optado por la exclusión mediante la persecución sistemática hasta convertir la práctica en un delito, donde las sanciones suelen transmitir represión y no negociación para la convivencia. (Camino, 2008)

Así, según este autor, la práctica del skateboarding ha funcionado como un modelo de distinción social que el sistema de consumo ofrece a los jóvenes como imagen pero su mercantilización y la deportivización desactivan con frecuencia la trasgresión de la práctica. Por otro lado, el *skateboarding* representa un mecanismo de integración social y funciona como preventivo social ante posibles situaciones de exclusión en la media en que todos los puntos de encuentro que configuran el campo social representan una fuente de identidad, de capital social y de válvula de escape para sus practicantes. (Camino, 2013)

En América Latina, los estudios del doctor en Educación Física Saravi (2007, 2009, 2011, 2012, 2014) han aportado reflexiones en torno a los jóvenes skaters y remite a que se construyen entre su propia toma de decisiones y las regulaciones institucionales tales como; reglas, relaciones de poder que los limitan. De esta manera, comparten la actividad con un grupo de pares y el estar con otros para ellos es básico, el grupo es la célula madre porque sus compañeros son quienes los acompañan, los contienen, les enseñan, los protegen. (Saravi, 2007)

Señala que los *skaters* más allá de querer ser rebeldes o de querer destruir los espacios o deteriorarlos, buscan ser sujetos plenos en derecho y con plena libertad. Deslizándose van en búsqueda de sí mismos, pero también de nuevos lugares y buscan un lugar en la ciudad, en su ciudad. (Saravi, 2007). Según Saravi (2011), existe una lógica interna y muestra que las conductas motrices que ejecutan los jóvenes en los espacios se asocian a la automatización, la repetición, el control y dominio del propio cuerpo, siendo el ejemplo de la mayoría de deportes institucionalizados occidentales. Así mismo, esta investigación retoma la motricidad como parte fundamental de los saberes y conocimientos que configuran al cuerpo al momento de ejecutar la práctica en los espacios públicos ocupados.

Así pues, según estudios de Saravi (2015) señalan que participación de estos jóvenes en el espacio público/ urbano y su visibilización es una estrategia política, que intentan hacer que su práctica sea aceptada y valorada y además,

por sus maneras o formas de establecer negociaciones para la construcción *skateparks*. Lo que no concuerdo del todo con el autor debido a que estos sitios en tanto políticas públicas también emanan una serie de constricciones y habilitaciones, por lo que el hecho de afirmar directamente que la sólo la negociación con instituciones gubernamentales para la construcción de espacios es una forma de participar políticamente resultaría una respuesta para nada simple pero deja de lado el trasfondo entre lo que ocultan y lo que se permite ver en estos sitios.

Se puede afirmar que la presencia de las identidades juveniles que practican *skateboarding* se encuentran en las calles y es en los espacios urbanos en donde se desarrollan sus valores, sus pautas y normas con las que confieren sentido a la práctica y para comprender este significado es necesario conocer cómo es su interacción y comunicación en las ciudades. Los jóvenes *skaters* “*se insertan en un largo proceso en la historia de la ciudad, de la lucha de los sin poder y de los marginados por un espacio social propio*” (Borden, 2002 en Saravi, 2015).

Es el espacio público y urbano de las ciudades donde se desarrollan sus habilidades o *trucos*, y es donde surge el problema de la apropiación del espacio, dado que este deporte es tan dinámico que no solamente se practica en áreas construidas por el Estado como *skateparks* que son lugares acondicionados para la práctica (con estas acciones lo que se busca es regular el comportamiento de estos jóvenes) pero optan por irse a las calles a buscar espacios que le permitan seguir desarrollando su eficacia técnica, así como su dimensión acrobática y estética. Cuestiones que hablara más a profundidad más adelante.

El joven conforme va tomando experiencia va desarrollando habilidades y *trucos* cada vez más complejos, donde no se da precisamente un sentido de competencia en el grupo, no se tiene un horario u reglas explícitas establecidas, no existe una institución oficial que regule las maneras en que deben ejecutarla: y ahí reside la dificultad de definir si esta práctica social es deporte o no. Laurent (2008) indica que “*la dificultad de definición del skateboarding proviene justamente de su dimensión acrobática que permite la articulación entre la eficacia técnica característica del movimiento deportivo y una búsqueda de estética, de originalidad, de estilo personal, más propia del movimiento artístico*” (Laurent, 2008:13).

## 2.2.- *El skateboarding como práctica social.*

Este proyecto de investigación dejara de lado la discusión de si es un deporte o no y abordará al *skateboarding* como una práctica social establecida en un espacio/tiempo realizada por sujetos juveniles con capacidad de agencia, es decir, con capacidad para obrar en la constitución de la sociedad.

Retomando a Giddens (1984), señala que es a través del obrar humano en lo que los actores expresan su agencia y esta no denota intenciones, sino su capacidad de hacer las cosas. “*Conciérne a sucesos de los que un individuo es el autor, en el sentido de que el individuo pudo, en cada fase de una secuencia dada de conducta, haber actuado diferente*” (Giddens, 1984: 46). Así pues, obrar de modo distinto significa ser capaz de intervenir en el mundo y esto presupone que ser agente es ser capaz de desplegar en el fluir de la vida cotidiana poder o en otras palabras, es capaz de generar cambios sociales desde la vida cotidiana.

Por otro lado, De Certeau (1996) analiza las maneras de hacer o prácticas sociales que forman la contrapartida de los consumidores (sujetos), de los procedimientos mudos que organizan el orden sociopolítico. Este autor, señala que las prácticas sociales en la vida cotidiana representan las maneras de hacer o los artes de hacer, “*representan las mil maneras de las cuales los usuarios (sujetos) se reapropian del espacio organizado*” (De Certeau, 1996)

Siguiendo a De Certeau (1996) quien parte de la relación entre producción y consumo, entiende al consumo como los modos en que los sujetos usan, se apropian y practican todo objeto producido, es decir, el lado de los usos y apropiaciones simbólicas que los sujetos ejercen en todo lo producido. De esta manera, las tácticas del consumo son ingeniosidades del débil y sacan ventaja del fuerte desembocando y entonces, hay una politización de las prácticas cotidianas debido a que los consumidores producen mediante sus prácticas significantes huellas dibujadas cargadas de sentido, de nuevas sensibilidades donde las practicas se vuelven enunciativas. (De Certeau, 1996)

Enunciativas en el sentido de que operan en un campo de un sistema lingüístico; pone en juego una apropiación de la lengua a través de los locutores; instauro un presente relativo a un momento y a un lugar; y plantea un contrato con el otro (el interlocutor) en una red de sitios y relaciones (De Certeau, 1996).

Así, las prácticas cotidianas se designan como procesamientos, es decir, como esquemas de operaciones y de manipulaciones técnicas

Las y los jóvenes a través de procesos de significación y subjetivación politizan sus tácticas en su vida cotidiana que hace posible los escenarios en los que se desarrolla el *skateboarding* debido a que se propagan nuevas sensibilidades cargadas de sentido político porque objetivan un yo. En otras palabras, construyen tácticas de empoderamiento y de resistencia gestionando una serie de operaciones y manipulaciones técnicas en las plataformas digitales, en los espacios urbanos apropiados, sobre sus cuerpos desde un anclaje cultural.

Las y los jóvenes utilizan la cultura como medio para politizar sus acciones debido a que reinventan sus sentidos a través y desde nuevas concepciones de ser y estar en el mundo. Así pues, la cultura emerge como el espacio estratégico en donde se negocia, se disputa y se imputa el cómo `estar juntos´; nuestro `orden deseado´; y también como el lugar donde anidan hibridaciones, prácticas, memorias, simbologías, experiencias, estilos donde se resiste a los embates del poder hegemónico global y se experimenta nuevos modos de subjetivación (Salazar, 2012; 18)

### *2.2.1.- Construcción de redes de comunicación digital*

La difusión que ha tenido esta práctica social es debido a la mercantilización de productos y accesorios. La profesionalización de la práctica ha llegado a tener impacto en internet y distintos medios virtuales a nivel global, además de que los jóvenes tienen acceso a uso de tecnologías que les permiten tener más contacto acerca de cómo se desenvuelve y se ejecuta la práctica en distintas partes de mundo.

Márquez y García (2015) remiten a la importancia de las nuevas tecnologías digitales porque han aportado a los *skaters* nuevas formas de producir, distribuir, recibir y dialogar acerca de su práctica, los cuales se suman a otras tecnologías tradicionales esenciales para su promoción como fueron la cámara fotográfica y de video. Así, tan importante es lo que pasa en la calle y en el *skatepark* que es lo que se distribuye y comentan en las redes sociales. (Márquez y García, 2015)

La utilización de cámaras fotográficas y de video forma parte de tener una evidencia de su experiencia cotidiana, una evidencia de quienes son en la sociedad y permite mostrar parte de su identidad y del sentido con el que llevan a cabo la práctica social, *“muchos recorridos y trucos de skate son grabados por sus propios protagonistas como una forma de inmortalizar la experiencia y compartirla con los demás”* (Márquez, 2015; 151)

*“La tecnología es un marcador central en las identidades juveniles y un dispositivo que arma, forma y da sentido a su vida y a sus prácticas”.* (Reguillo, 2012: 169). Se han vuelto parte de la vida cotidiana porque es donde se encuentran con quienes establecen relaciones sociales como amigos o compañeros laborales o escolares que también practican *skateboarding* y también quienes no como familiares, compañeros de escuela donde se comentan publicaciones en videos y fotos, se ponen estados de ánimos, expresiones de lo que sienten, lo que se piensa y vive desde la propia subjetividad de cada sujeto sobre la práctica misma.

Los jóvenes *skaters* a través de su participación en plataformas digitales como Facebook, Twitter, Instagram, blogs y fortalecen lo que Reguillo (2013; 149) llama el fortalecimiento del yo autor *“que desestabiliza el monopolio tanto de los saberes legítimos, autorizados, como el de los centros de irradiación o emisión acreditados”*. Estos jóvenes se convierten en cibernautas, tomando un conjunto de decisiones sin restricción alguna, accediendo a una posición de autoridad y de empoderamiento ante su propia biografía digital diluyendo las fronteras entre lo público y lo privado.

Internet ha expandido los horizontes de participación de las y los jóvenes, se ha vuelto parte constituyente de su identidad tanto individual como colectiva y de su obrar en el mundo porque muestra su capacidad para reinventar espacios virtuales a través de las interacciones comunicativas que surgen con sus pares y con los otros. Han reforzado sus procesos de enunciación, de visibilidad social y se ha vuelto parte de su vida cotidiana. *“Los jóvenes, hoy, en el ámbito de la red lo subjetivo, lo personal, las emociones y lo cotidiano construyen política”.* (Reguillo, 2013; 149)

Estos agentes juveniles se han fortalecido con el uso de estos dispositivos tecnológicos que han venido acelerando los procesos comunicativos y ha vuelto más sencilla la interacción con los otros. Pero la agencia juvenil agota esta

mediación comunicativa debido a que estos sujetos exploran nuevos campos para desafiarse corporalmente, buscan nuevos campos de *“lucha y participación que reclaman el cuerpo a la calle”* (Reguillo, 2013; 151). Cuerpos que ocupan espacios y, a su vez, reinventan los sentidos de los territorio que se apropian y hacen suyo con la presencia del grupo y sus actividades en él.

Los *skaters* no solo se relacionan cuando patinan y están juntos en la calle o en los *skateparks*, sino que al llegar a casa se conectan a las diversas redes que pueblan el ciberespacio y continúan interactuando de manera digital. (Márquez, 2015; 155). Así, las redes sociales no significan un sustituto de la interacción comunicativa cara a cara, sino que representa un complemento de su socialidad y de su identidad colectiva, por lo que se puede afirmar que *“el skate actual en tanto físico como digital”* (Márquez, 2015; 155).

Toman registro de lo que pasa en la calle y en los *skateparks* por medio de fotos y videos que son publicadas, distribuidas y comentadas en las plataformas digitales, convergiendo y expresando un gran numero subjetividades en torno a la práctica. Al mismo tiempo, utilizan estos espacios para organizar sus actividades, fortalecer sus vínculos y representa nuevas formas de participación juvenil. *“Este asume las estrategias y los códigos de un agente que moviliza y gestiona, con los recursos a mano, un espacio de acción que involucra la identidad y la vida cotidiana (la calle, la palabra, el mundo), como horizontes de realización política”* (Reguillo, 2013; 152)

### 2.2.2.- Inventando territorios

*Los jóvenes no están fuera de lo social, sus formas de adscripción identitaria, sus representaciones, sus anhelos, sus sueños, sus cuerpos se construyen y se configuran en el contacto con una sociedad de la que también forman parte.*

R. Reguillo, 2013

*En sus actividades y sus luchas cotidianas, los individuos y los grupos sociales crean el mundo social urbano, un marco común que todos pueden ocupar.*

Los jóvenes *skaters producen ciudad* (Harvey, 2013) y forman parte de la dinámica social con las que se estructuran. La calle y todos sus elementos urbanos ha sido su fuente de acción para esta adscripción identitaria. Al ocupar la calle van modificando las reglas estructurales por las cuales se ejerce el poder en los espacios públicos y, a su vez, van produciendo las condiciones que hacen posibles sus actividades. *“Lo urbano funciona pues, obviamente, como un ámbito de relevante de acción y rebelión política. Las características propias de cada lugar son importantes, y su remodelación física y social así como su organización territorial son arma para la lucha política”* (Harvey, 2013: 174)

Su participación en las ciudades ha estado relacionado con ocupar espacios públicos como privados, lo cual, ha llevado a conflictos entre *skaters* y seguridad pública de los gobiernos municipales en México porque *“los espacios y bienes públicos han sido siempre objeto del poder estatal y la administración pública”* (Harvey, 2013; 115) El Estado ha tenido el monopolio de la decisión sobre el bien de comunidad estableciendo reglas, normas y funciones a los espacios públicos y urbanos que se encuentra dentro de los límites de las ciudades y es por medio de seguridad pública (su brazo armado) que mantiene el orden público y la seguridad de la vida de los ciudadanos.

Esta relación conflictiva entre prácticas políticas dirigidas por seguridad pública y las prácticas juveniles han llevado a que los gobiernos e instituciones gubernamentales a generar políticas públicas y/o programas para la construcción de espacios (*skateparks*) destinado para esta práctica social como medida de regulación. Los datos encontrados en la literatura revisada indican que el *skateboarding* se ha mantenido en la calle, inclusive al construir estos espacios. Por ejemplo, en estudios como el de Márquez y García (2015) ya se señalaba que los gobiernos han implementado estrategias institucionales para normalizar y regular la práctica del *skate*, como es el caso de la construcción de *skateparks* pero por otro lado, Saravi (2012) indica que las decisiones públicas para la construcción de espacios públicos destinados a las prácticas corporales y deportivas son hechos políticos o con significación política por la capacidad de negociación por parte de jóvenes con instancias gubernamentales.

Estos espacios en tanto programas y/o políticas públicas han generado que los jóvenes vuelvan aún más compleja la práctica, en el sentido de que practicar en las calles de la ciudad no excluye practicar en parques y viceversa, han amplificado sus territorios y sus sentidos. Los jóvenes *skaters* han construido nuevas manera de vivir y estar la ciudad, han construido a su territorio en un “*bien común*” -a lo Harvey (2013)- situados en lugares de sociabilidad con sus pares (*skateparks*) pero también en entornos urbanos (calle) –que representan lugares con una más compleja interacción y comunicación por convergir con los otros, quienes son necesarios para el reconocimiento de su identidad- constituyen tácticas para volverse visibles públicamente.

Al reunirse y ocupar los entornos urbanos transforman el sentido del espacio social de práctica no solo porque se adaptan y se organizan en él, sino porque desgastan la infraestructura. Los jóvenes *skaters* transforman las reglas y funciones estructurales que el Estado ha asignado al espacio público por medio de las actividades y como consecuencia, el roce permanente de los *ejes* o *trucks* y las *patinetas* contra diferentes superficies produce un deterioro en la infraestructura pública.

En estudios como los del antropólogo Camino (2008) remiten a que el desgaste de las superficies concretas de las infraestructura urbana es un imaginario colectivo muy consolidado dentro de los grupos *skaters*, debido a que la idea de que la práctica rompe la ciudad está presente desde los años ochenta con la aparición del lema *Skate and Destroy* publicado por la revista estadounidense *Thrasher*, por lo que la destrucción o el deterioro de los elementos urbanísticos que conforma los sitios ocupados pasan a formar parte de los modos en que operan, se apropian y producen sentidos al intervenir la ciudad.

Al cambiar la función original con la que se construye el espacio urbano por medio de la eficacia técnica adquirida a través del tiempo y la estética de los movimientos motrices que da forma y estética a los trucos, además del estilo personal del joven reconstituye el sentido y constituye una invención del territorio, “*noción que permite trabajar la relación entre la reorganización geopolítica del mundo y la construcción-apropiación que hacen los jóvenes de nuevos espacios a los que dotan de sentidos diversos al trastocar o invertir los usos definidos desde los poderes*” (Reguillo, 2015: 145) resignificando las acciones corporales



sobre el espacio de práctica que buscan representar de alguna u otra forma. Así, la destrucción producto de sus habilidades y trucos representa un sentido, una huella en el espacio social, una manera de poner en desafío al cuerpo para producir sentidos por medio de la práctica social.

Las culturas juveniles, *“han asignado a la calle [...] una función política que desborda los lugares formales y legítimamente contruidos para la práctica de la política”*. (Reguillo, 2013; 114). Las identidades juveniles *skaters* han configurado los territorios de los que se han ocupado a través de una serie de actividades; al estar juntos; al producir y reproducir el imaginario de la destrucción; al exponer sus cuerpos al riesgo y al configurarlo con accesorios simbólicos y corpóreos; al resistir a la exclusión; al negociar sus conflictos con instituciones gubernamentales han transformando los lugares que se apropian en un signo para la acción política. De este modo, se *“inventa territorios para la acción en respuesta a las exclusiones, los valores, los símbolos y las formas de comunicación generados por la globalización, y portadores ellos mismos de sus propios mecanismos de dominación”* (Reguillo, 2013; 115)

En consecuencia, reinventan y generan nuevos estilos de vida distintos a los demás adscripciones juveniles, sobre todo de las instituciones y el modelo democrático neoliberal que no ha podido dar respuesta a las incertidumbres ni incorporar lo que considera diferente. No obstante, su tiempo de ocio y diversión lo dedican a la búsqueda de espacios de la ciudad expandiendo sus territorios, llevando su cuerpos dinámicos y encontrando sentidos al exponerlo al riesgo. Entenderé a las identidades juveniles *skaters* como parte de las culturales juveniles.

Entendidas como, aquellas experiencias sociales en donde los jóvenes expresan (...) colectivamente mediante la construcción de estilos de vida distintos, localizados fundamentalmente en el tiempo libre o en espacios intersticiales de la vida institucional, también definen la aparición de micro sociedades juveniles, con grados significativos de autonomía respecto de las instituciones adultas. (Feixa, 1998:60)

Como factores estructuradores de las culturas juveniles se encuentran; la generación, el género, la clase, la etnicidad, el territorio y el estilo. Dentro de los

grupos que practican *skateboarding*, los sujetos pueden diferenciarse en adscripciones identitarias que optan por realizar unas u otras actividades sobre su cuerpo y la manera o el *estilo* en que realizan la práctica. Esta diferenciación permite que el *skateboarding* como práctica social sea híbrida, conjugándose una serie de identidades y subjetividades juveniles.

### 2.2.3.- *El cuerpo configurado.*

*“El cuerpo es el primero vehículo para la sociabilidad”* (Reguillo, 2013; 59), lugar donde se manifiesta la subjetividad, la identidad individual, la parte constitutiva del yo donde construyen la individualidad los sujetos. *“El cuerpo, esta moldeado por el contexto social y cultural en el que se sumerge el actor, es ese vector semántico por medio del cual se construye la evidencia de la relación con el mundo”* (Le Breton, 2002: 5).

Los jóvenes *skaters* al realizar una práctica social completamente corporal están sumergidos en una biopolítica, es decir, sus acciones y decisiones sobre el cuerpo están enlazadas a *“elementos de control y de clasificación social”* (Reguillo, 2013; 59). Los adultos y sus instituciones sociales al establecer una serie de reglas estructurales sobre la vida misma de los sujetos buscan la uniformidad corporal en la familia, en las escuelas, en iglesias, en los empleos develando mecanismos de control y dominación.

Lo anterior lleva al desligamiento intersubjetivo por parte de la juventud de lo que Nateras (2018) llama el *mundo adulto*. Así, el cuerpo del joven está en un constante combate al momento de construir nuevas concepciones de vida distintas a las que configura el adulto o las instituciones sociales. Alpizar (2003) retoma a Bonder (1999) para indicar que en *“las investigaciones donde se aborda a la juventud, está relacionada con un trama de relaciones de poder y dispositivos de control de las y los jóvenes”*. (Alpizar, L. y Bernal, M., 2003:116)

Así mismo, el mercado y sus lógicas inciden sobre los cuerpos juveniles formando parte del poder de la biopolítica. El mercado ofrece a los jóvenes un repertorio de bienes materiales y simbólicos para diseñar una imagen en sus cuerpos, lo que da forma a representaciones y atributos simbólicos pero estos productos son resemantizados, siguiendo a De Certau (1996), convirtiendo el lugar común del consumo, en un lugar significado. *“La vestimenta, las marcas*

*corporales, la apariencia no solo buscan la expresión libre del cuerpo, si no que dramatizan algunas de las creencias fundamentales de las que son portadoras”.* (Reguillo, 2013; 119)

Estos atributos construidos sobre el cuerpo, no son tan aceptados como pudiese parecer. Las prácticas de las identidades juveniles perturban la biopolítica instaurada por los adultos, instituciones y el mercado y, a su vez, devienen exclusiones. Como medida de control han estigmatizado estas conductas corporales, considerándolas como desviadas y triviales pero *“las identidades juveniles reinventan los productos ofrecidos por el mercado para imprimirlas, a través de pequeños o grandes cambios, un sentido que fortalece la asociación objeto-símbolo-identidad”* (Reguillo, 2013; 77)

Este componente retribuye al modo en que los jóvenes se construyen su propia imagen corporal, constituyendo su propio yo y poniéndolo en escena en los espacios públicos. *“Los jóvenes son peligrosos porque en sus manifestaciones gregarias crean nuevos lenguajes. A través de estos cuerpos colectivos mediante la risa, el humor, la ironía, desacralizan y, a veces, logran abolir las estrategias coercitivas”* (Reguillo, 2013; 73)

Los jóvenes al ejecutar su práctica social con el cuerpo se oponen al orden social que los vigila, controla y excluye. Al construirse nuevas maneras de configurar el cuerpo responden a las relaciones asimétricas de poder a la que están inmersos. Ya no solo constituyen redes de comunicación, ni ocupan espacios urbanos para resignificarlo, sino también configuran su cuerpo para solidificar su identidad individual y colectiva, para consolidar su yo dentro de un nosotros.

Esta práctica social tiene relación directa con lo corpóreo, en dos sentidos; por un lado, los estudios de Saravi (2014) en torno al cuerpo señala que la experiencia urbana de la práctica de *skateboarding*, se configuran espacios y lugares lo que permiten resignificar el cuerpo y las experiencias corporales de los sujetos. Así, experimentan esta práctica social por medio de la prueba y el error porque el *“cuerpo aparece en relación a las posiciones corporales de las técnicas a ejecutar”*, (Saravi, 2014: 8) y su experiencia le permite tener cada vez más control sobre la práctica misma.

Los errores que se comenten en la práctica lesionan el cuerpo, quedando cicatrices de *“los golpes, las caídas y el dolor que puede ser analizado desde*

*una perspectiva donde la díada placer-displacer está presente y convive de manera no contradictoria en su cotidianeidad*". (Saravi, 2014; 4). Así, despliegan una especie de ritos a las lesiones, que es cuando las lesiones y cicatrices aparecen como motivo de orgullo a partir de una valoración de las marcas hechas por la práctica y el entrenamiento corporal. (Saravi, 2014; 4).

*"La piel es, ante todo, prueba de presencia en el mundo", (Le Breton, 2011: 7) estas cicatrices son marcas simbólicas que permanecen en la piel y que forman parte de la biografía personal del joven. Por lo que "el cuidado del propio cuerpo en las caídas y los golpes forma parte de las lógicas cotidianas de la práctica skater."* (Saravi 2014; 9)

Por otro lado, buscan representar aquello que le dé significado a su vida y lo hacen por medio del cuerpo con el fin de que sea reconocido debido a que de él *"nacen y se propagan las significaciones que constituyen la base de la existencia individual y colectiva"* (Le Breton, 2002: 7) De este modo, todo sujeto posee representaciones sociales, entendidas como una serie de elementos relacionados con saberes, percepciones, valoraciones e interpretaciones que se posee y se comparte para orientar sus comportamientos en los grupos de pertenencia.

Las representaciones, se establecen tanto por la construcción de la identidad de la persona como compartir los valores de los grupos a la que cada persona pertenece. Al ser necesarias para situarse y orientarse, guían nuestras acciones, es decir, nuestras prácticas sociales. (García, 2003: 8) o en palabras de Giménez (2007) *"Las representaciones sociales [...] sirven como marcos de percepción y de interpretación de la realidad y también como guías de comportamiento y prácticas de los agentes sociales"*

Conocimientos, creencias y normas se ven incorporados a los cuerpos de los jóvenes y hacen que el sujeto se identifique con otros que realizan la práctica. Elementos que tienen que ver con la estética, la indumentaria, la conservación o la modificación del cuerpo conformando un conjunto de nuevas creencias y pautas normativas que constituyen la identidad de los miembros de un grupo social y muestran su capacidad para movilizar recursos simbólicos. Giménez (2005) indica que la *"identidad solo se puede construir en la apropiación distintiva de ciertos repertorios culturales que se encuentran en nuestro entorno social en nuestro grupo o en nuestra sociedad"*. (Giménez, 2005:1)

La representación del cuerpo de las y los jóvenes *skaters*, está cargada por repertorios culturales adquiridos en los espacios urbanos y en contextos de interacción y comunicación debido a que es ahí donde se dan las formas en que conviven y por ello, construyen una estética por medio de su indumentaria y accesorios que forma parte de las características básicas de las adscripciones identitarias. En diversas ocasiones estas adscripciones juveniles, sin excepción de los *skaters*, tienden a modificar su corporalidad y un ejemplo claro de ellos son los tatuajes, piercings, escarificaciones, implantes o llevar el pelo de cierta manera, indumentaria diferente, entre otras prácticas.

Las y los jóvenes dentro de las interacciones cara a cara en el entorno urbano, representados por sus cuerpos y sus prácticas con más grupos juveniles que se reconocen a sí mismos (indispensable en el proceso de identificación con los otros) se definen en su contexto social y cultural en que se está en constante desenvolvimiento y estas características corporales son indispensables para la presentación de sí mismo en la sociedad.

La condición de ser joven es corpórea y el uso de modificaciones o transformaciones corporales en las sociedades contemporáneas es cada vez más frecuente. El uso de tatuajes, escarificaciones, el uso de aretes en el rostro y otras partes del cuerpo reconstruye el sentido con el cual ser percibe y se vive el cuerpo. *“La piel, es el lugar donde se fabrica la identidad”* (Le Breton, 2011; 9) porque tiene relación directa con la presencia en el mundo ante las instituciones y sujetos con los que se convive día con día en la vida cotidiana.

Los tatuajes y las marcas corporales que tienen que ver con la estética del sujeto porque *“[...] certifican su indisoluble individualidad”*. (Le Breton, 2011; 45). En el caso del tatuaje, en específico, este *“responde a una decisión personal. Así para cambiar de vida, se modifica el cuerpo”* (Le Breton, 2011; 45). Y para los jóvenes, en ocasiones, *“la marca corporal se vive como una señal de independencia frente a los padres. Se identifican no ya con personas mayores, sino con los de su edad, no con sus padres, sino con sus pares”*. (Le Breton, 2011; 59)

Esto les permite reconstituir un imaginario sobre su cuerpo y lo representan conforme el grupo lo hace. Así pues, autores como Nateras (2005) observa que estamos *“ante un procesos de re significación de las acciones sociales y de las expresiones culturales originales, especialmente*

*protagonizadas por determinados jóvenes en el espacio urbano*” (Nateras, 2005:5) Pero no solo resignifican el sentido de las acciones y expresiones, sino que también reconstruyen su manera de percibir y llevar a cabo su vida en las urbes de la sociedades occidentales.

El cuerpo es presentado, en particular, en el espacio de práctica donde en muchas de las ocasiones se encuentran en sitios de copresencia con otras culturas juveniles y se encuentran un sin números de prácticas juveniles que están en constante interacción conformándose diversas subjetividades dado que los *“espacios activan las identificaciones a través del establecimiento de vínculos intersubjetivos vía conversaciones, intercambio de información, formas de vestir, estilos y diseño de estéticas relacionadas con el cuerpo”*. (Nateras, A., 2005:5). Construyendo formas alternativas y tácticas cargadas de sentido político para establecer vínculos hacia con el grupo y otras agrupaciones juveniles, para responder a las incertidumbres estructurales y en poner en evidencia la crisis de legitimidad que pasa las democracias neoliberales.

### *2.3.- La producción social de sentido político.*

La caída del muro de Berlín a finales de los años 80, significo la disolución y el final de la unión soviética y, a su vez, significo el triunfo y la hegemonía global del Capitalismo y los Estados nacionales con modelos neoliberales democráticos se instauraron a lo largo y ancho del mundo. Este suceso no exento que los enemigos o los antagonismos hayan acabado porque implicó que los conflictos sociopolíticos se desarrollan dentro de sus límites geopolíticos.

Las democracias ante estos conflictos, las lógicas como los ideales de defensa de los derechos y el principio de libertad individual, el libre comercio, la reducción del gasto público, entre otra cuestiones quedan completamente desorientados y se han envuelto en crisis, *“pues la identidad de este modelo dependía en gran parte de la diferencia que se había establecido respecto al otro que la negaba”*. (Mouffe, 1999: 12).

Para a ello, una de las tensiones constitutivas para la organización y constitución de lo social, es la necesidad de un Estado rector lo suficientemente fuerte para regular y arbitrar en el conflicto social y, al mismo tiempo, la posibilidad de generar instrumentos y procesos organizativos que acoten el

poder del Estado. (Reguillo, 2003: 12-13). Ahora los Estados-nación capitalistas dirigidos por los modelos democráticos ante la desaparición de su “contrario”, buscan redefinir el establecimiento de una nueva frontera política que depende, en palabras de Mouffe (1999), de “*relaciones de fuerza*” o relaciones de poder, donde lo que “*se requiere es crear instituciones*” capaces de transformar el adversario en enemigo interno.

A sí mismo, dentro de las relaciones de fuerza que hacen posible a las democracias el Estado representa el poder soberano constituyente que tiene el poder para suspender la validez de la ley y que se sitúa legalmente fuera de ella (Agamben, 1998) y puede generar –si así lo desea- un estado de excepción. El Estado tiene el poder para decidir que se es ley y que no, cuándo es válida y cuándo no es y por lo tanto, es capaz de incluir por medio de la exclusión. Siguiendo a Agamben (1998), lo que pretende la excepción soberana del estado es sobre todo crear o definir el espacio mismo en que el orden jurídico- político puede tener valor.

*“La excepción es lo que no puede ser incluido en el todo al que pertenece y que no puede pertenecer al conjunto en el que está ya siempre incluida”* (Agamben, 1998: 39) Así, el Estado ha tenido no sólo el monopolio legítimo de utilizar la fuerza física sobre la ciudadanía como lo mencionaba Max Weber, sino que también ha tenido el monopolio legítimo de la decisión sobre el bien de la comunidad y de las vidas humanas mismas de los sujetos que se encuentran dentro de sus límites geopolíticos. La soberanía estatal “*se presenta, pues, como una incorporación del estado de naturaleza en la sociedad o, si se prefiere, como un umbral de indiferencia entre naturaleza y cultura, entre violencia y ley, y es propiamente esta indistinción la que constituye la violencia soberana específica*” (Agamben, 1998: 39)

*“De este modo la excepción es la estructura de la soberanía, [...] es la estructura originaria en el que el derecho se refiere a la vida y la incluye en el por medio de la propia suspensión”* (Agamben, 1998: 39) de la vida, por lo se instaura el vínculo entre la *nuda vida* y la violencia jurídico-política. Así, “*soberana es la esfera en que se puede matar sin cometer homicidio y sin celebrar un sacrificio; y sagrada, es decir, expuesta a que le dé muerte, pero insacrificable, es la vida que ha quedado prendida de esta esfera.*”

De esta forma, la vida humana no la simple vida natural, sino a la vida expuesta a la muerte (*la nuda vida o la vida sagrada*) es el elemento político originario que se politiza por medio de la posibilidad de que se le dé muerte. (Agamben, 1998: 114- 115) Estado soberano y nuda vida son dos cuestiones que convergen y se funden al constituirse a través de lo que Agamben (1998) llamo *bando* que liga los dos polos de la excepción soberana: la nuda vida y el poder, el homo sacer y el soberano.

La política en las sociedades contemporáneas incide cada vez más en las vidas y en los cuerpos de sus ciudadanos y por ello, la política se transforma en biopolítica porque consiste –cada vez más- en determinar las formas de organización más eficaces para el cuidado, control y el disfrute de la nuda vida (Agamben, 1998) “*Una de las características esenciales de la biopolítica moderna es su necesidad de volver a definir en cada momento el umbral que articula y separa lo que está adentro y lo que está afuera de la vida*”. (Agamben, 1998), por lo que la política moderna está completamente ligada a la decisión sobre la propia vida, sobre el propio cuerpo de sus ciudadanos

Así, las políticas públicas de los Estados con democracias neoliberales (en tanto biopolíticas) le es necesario llegar a una serie de acuerdos y lazos sociales en tiempos y espacios determinados, ya que son necesarios para adhesión del pacto social y esto se logra a través de discursos cargados de valores éticos y morales que constituyen los principios de representatividad y legitimidad frente a los ciudadanos. Aunque, esta legitimidad cada vez más se encuentra en crisis por los casos de corrupción, impunidad e injusticia y los ciudadanos cada vez perciben ilegítimos los recintos tradicionales desde donde se ejerce la política.

Así, resulta necesario distinguir entre lo qué es la política y lo político. Mouffe (2007) hace una distinción e indica que “*la política es el conjunto de prácticas e instituciones a través de las cuales se crea un determinado orden, organizando la coexistencia humana en el contexto de conflictividad derivada de lo político*” (Mouffe, 2007). Así, la política tradicional e institucional se establece bajo formas de dominación y ejecución de prácticas políticas (políticas públicas o programas) que detentan hegemonía sobre la vida, los comportamientos y/o las conductas de la población.



Lo político, es donde se genera el conflicto y se vive la objetividad de las prácticas políticas institucionales, lo *“instituye el orden que impone un modo particular de relaciones de poder, y en función de la disputa por la hegemonía política”* (Mouffe, 2007). O siguiendo las ideas de Norbert Lechner (2002) es la dimensión donde se vive subjetivamente la política. *“Todo orden hegemónico es susceptible de ser desafiado por prácticas contra hegemónicas, es decir, prácticas que van a intentar desarticular el orden existente”* (Mouffe, 2007:25).

Por ello, Mouffe (2007) hace uso del concepto de exterioridad constitutiva, que hace referencia al *“indicar que la condición de existencia de toda identidad es la afirmación de una diferencia, la determinación de otro que le servirá de exterior, permite comprender la permanencia al antagonismo y sus condiciones”* (Mouffe, 1999:15), esto asumiendo que la identidad se constituye en dualidades diferenciales demarcando la relación nosotros/ellos que da lugar a la relación amigo/enemigo.

Desde esta perspectiva, ubicare lo político en donde se vive subjetivamente el conflicto entre quienes llevan a la práctica las políticas de las instituciones gubernamentales y, a su vez, las prácticas sociales juveniles capaces gestionar tácticas y movilizar recursos para apropiarse de los distintos espacios públicos y significarlos, para configurar el cuerpo a través del tiempo. Esta relación es generada por un proceso comunicativo porque constituye sentidos a la práctica social del *skateboarding* en tanto sistema social porque ensambla o articula la estructura (reglas y recursos) con la agencia juvenil (movilización de recursos para transformar reglas).

### *2.3.1.- Lo político cotidiano.*

Entenderé por lo político, como aquellos discursos y prácticas que se producen y reproducen en el espacio y el tiempo por agentes juveniles *skaters* que son generadas por las relaciones de poder entre la objetividad de las políticas institucionales y la subjetividad del mundo juvenil.

Bajo esta premisa, las identidades juveniles *skaters* desde las políticas públicas de la democracia liberal son asumidos como adversarios con legítima existencia, debido a que contempla la posibilidad de ejercer cierta desobediencia por parte de la ciudadanía (como el referéndum y el plebiscito) pero al cuestionar

sus bases ideológicas y sus valores ético-morales no son considerados como “iguales” y excluyen, vigilan y sancionan a los jóvenes. Como mecanismos de respuesta estos sujetos juveniles generan en su obrar en la sociedad prácticas sociales que propician inclusión e integración social

Los jóvenes desde los años 90 –tras la instauración del modelo neoliberal en México- han sido asimilados como el enemigo interno. Ser joven ha representado ser “delincuente”, “violento”, “drogadicto”, sobre todo los discursos de los medios de comunicación que los ha enunciado a base estos y otros adjetivos excluyentes más. Su participación en la esfera pública y su visibilización en los espacios urbanos de las ciudades ha puesto en crisis el *statu quo* y los valores de los adultos al igual que la de sus instituciones gubernamentales de las que se hacen cargo. Lo que ha llevado que la instituciones gubernamentales gesten “*políticas autoritarias que criminalizan a los jóvenes (sobre todo a los pobres) y los convierte en objeto de vigilancia y sanción*” (Reguillo, 2013: 137)

Cada vez más rechazan y desconfían del sistema de representación política tradicional (partidos políticos, instituciones gubernamentales, contiendas electorales, etc.) instituido por los portadores del modelo democrático neoliberal y su proyecto político/ económico. Este descontento creciente hacia partidos políticos o instituciones gubernamentales oculta “*los nuevos sentidos de lo político que configuran redes de comunicación desde donde se procesa y se difunde el mundo social*” (Reguillo, 2013: 108)

Ulrich Beck, fue un sociólogo alemán y en su libro los *Hijos de la libertad* publicado en 1999 señalaba que los jóvenes –o los *hijos de la libertad*, como los nombra el autor- “*practican una denegación política altamente política*”. Beck, indica que no es que haya una crisis de valores, sino que hay una crisis de libertad, “*las consecuencias involuntarias y de las formas de expresión de un exceso de libertad se ha vuelto cotidiano*”. (Beck, 1999: 10). Así pues, la libertad y el desanclaje del obrar de los jóvenes genera un miedo a las instituciones y se vuelven presa de la vigilancia y de sanciones debido a que todas sus prácticas sociales se ligan a la diversión y el disfrute de la libertad.

Las y los jóvenes al alejarse cada vez más de los escenario de la política adulta y mostrarse indiferentes frente a sus discursos y prácticas que se generan a partir de las instituciones gubernamental como mítines, debates y campañas

políticas rechazan estas formas tradicionales de concebir y hacer política, desarrollándose lo que Beck (1999) llama la “*política de la anti política juvenil*”, que no obedece a política institucionalizada adultocéntrica.

Este modus operandi juvenil, “*actúa voluntaria o involuntariamente de modo altamente político, puesto que al hacerlo le quita atención, aprobación y poder a la política*” (Beck, 1999). De esta manera, sus prácticas juveniles y su capacidad de movilizar recursos simbólicos encuentra ilegítima la moral adulta y su posibilidad para representar la seguridad y el bienestar social. Así, la realización personal (identidad) y la asistencia a los otros, estipula nuevas formas de constituir y resignificar la moral a partir de la negación a los órdenes institucionales que los excluye y los criminaliza.

Uno de los puntos a favor de los jóvenes para afrontar estas relaciones de poder ha sido la disposición de tiempo libre y el disfrute del ocio. “*La práctica social requiere de tiempo para adquirir sentido*” (Lechner, 1990: 62), es decir, la práctica del *skateboarding* adquiere sentido en la prolongación de un tiempo practicado en espacios ocupados porque “*el tiempo es la llave que abre las puertas del tesoro que promete de la era de la vida propia: dialogo, amistad, ser-para-sí, simpatía, diversión, etc.*” (Beck, 1999: 16)

Bajo estas circunstancias, se hace visible que ni el Estado democrático neoliberal, ni sus políticas públicas, ni los partidos políticos, ni los discursos adultos en general no han logrado aportar una respuesta a sus incertidumbres y problemáticas, ni tampoco han logrado crear las condiciones prácticas ni discursivas para crear acuerdos sociales con los jóvenes.

No obstante, la construcción de lo político pasa por otros ejes: el deseo, la emotividad, la experiencia de un tiempo circular, el privilegio de los significantes por sobre los significados, las prácticas arraigadas en el ámbito de lo local que se alimentan incesantemente de elementos de la cultura globalizada (Reguillo, 2013: 109) y lo político, no se ancla en *la lucha material de distribución que monopoliza la atención pública [...]*, sino en la “*lucha inmaterial de distribución por bienes escasos y apenas compensables en dinero, tales como la tranquilidad, el tiempo libre, el compromiso autodeterminado, el deseo de aventuras, el intercambio con los otros, etc.*” (Beck, 1999; 16-17)

Razón por la que los jóvenes *skaters* tras su disponibilidad de tiempo libre, al gestionar tácticas y movilizar recursos producen socialmente sentido político

para inventar estilos de vida distintivos que resisten al poder hegemónico a través de construir redes de comunicación en plataformas digitales en donde establecen una serie de vínculos sociales a través de la exposición de fotografías, videos y comentarios sobre la practica misma, convergiendo un conjunto de subjetividades; el producir ciudad e inventar los territorios urbanos “*en respuesta a las exclusiones, los valores, los símbolos y las formas de comunicación, y portadores ellos mismos de sus propios mecanismos de dominación*” (Reguillo, 2013; 115); al configurar sus cuerpos a través y desde la práctica misma haciendo sobresalir sus procesos de identidad individual y colectiva, así como los proceso del centramiento y la constitución de un yo que increpa con los valores de los defensores del statu quo indispensable para las “*estrategias de la micropolítica*” (Reguillo, 2013; 15) juvenil anclado en el yo patino, en el yo ocupo, en el yo cuerpo. Los agentes juveniles *skaters* son capaces cada vez más de afrontar y construir un presente en un futuro que les es incierto.

Al afirmar que el sentido de político se produce socialmente, asumo que los agentes juveniles *skaters* se encuentran sumergido en relaciones de poder. Se encuentran ubicados en lo político –donde se conjuga la objetividad de las políticas públicas y la subjetividad de sus prácticas- y se constituyen en la sociedad por medio de procesos comunicativos. Asumiendo que toda práctica social y cultural implica una dimensión comunicativa en donde lo mediático no agota la comprensión de lo comunicativo. Así, los jóvenes utilizan la práctica social del *skateboarding* para comunicar y producir sentidos diferenciados y disidentes.

Se debe tomar en cuenta que “*no hay sentidos subjetivos que sean por sí mismo políticos, sino que es su contexto de significación –en los posicionamientos en tensión con el poder que muestran- el que permite distinguir su condición de politicidad*”. (Bonvillani, 2017; 2). En este sentido, busco comprender e interpretar la producción social del sentido político desde los discursos y prácticas a partir de las acciones sociales de la práctica juvenil del *skateboarding* como forma de disputar y negociar en las relación con el poder al movilizar recursos –materiales y simbólicos- para cambiar o transformar las reglas estructurales.

### 2.3.3.- Ciudadanía juvenil

Dentro de este marco de relaciones de poder entre las estrategias de las prácticas políticas instituciones gubernamentales y las tácticas juveniles representadas en prácticas sociales aparece la ciudadanía. La ciudadanía, es la que define a todos los sujetos frente a sus derechos y obligaciones generadas por una constitución política para pautar las normas y valores del conjunto de la sociedad, o en palabras de Reguillo (2005) *“la ciudadanía es una categoría fundamental que se levanta precisamente como una mediación que, por un lado, define a los sujetos frente al estado-nación y, por otro, protege a los sujetos frente a los poderes del estado”*. (Reguillo, 2005: 46)

De este modo, *“ser ciudadano es entonces pertenecer a una clase de cualidades y características que han sido establecidas, regularmente, desde el propio Estado”* (Reguillo, 2003: 13). Así, el derecho ciudadano de los jóvenes se vincula con las marginación y la exclusión por no pertenecer a este estatuto de “cualidades” y características estipulados por los grupos adultos y sus instituciones que comandan el Estado nacional.

Así pues, es importante tener en cuenta que las y los jóvenes antes de adscribirse a una u otra cultura juvenil o adoptar una u otras prácticas sociales, antes de ser permanecer algún grupo son ciudadanos con plenos de derechos pero también con obligaciones y responsabilidades hacía con los otros. *“Más allá del agrupamiento juvenil, estamos hablando de un joven en construcción de ciudadanía”*. (Nateras, 2010: 23).

La presencia de los jóvenes *skaters* en *“la ciudad, en las calles, su actitud y su protagonismo ciudadano –en este caso el skate como símbolo- plantean una nueva estrategia política de construcción de ciudadanía”*. (Saravi, 2012). Por lo que frente al Estado tienen derechos, obligaciones, y responsabilidad para sí y para los otros, es decir, derechos a utilizar el espacio público, derechos a tomar decisiones sobre su propio cuerpo, derechos a permanecer a cualquier grupo que ellos consideren que es lo más conveniente pero asumiendo las responsabilidades de sus acciones.

Los jóvenes deben de tener en cuenta las repercusiones que podría llevar las acciones que realizan y además hacer frente a estos mismos prejuicios y valoraciones negativas de las que son presa; y por parte de las instituciones, se

debe aceptar esta heterogeneidad tan múltiple que representa las formas de ser joven porque *“tienen derecho como ciudadanos a diseñarse una estética corporal determinada, o a tener alguna práctica social específica, o una manifestación política de esa cultura juvenil”* (Nateras, 2010:23).

Se debe tomar en cuenta de que no hablo del escenario de la política en sí, sino de la producción social de sentido desde lo político que lleva consigo la práctica social del *skateboarding*. Estos jóvenes al construir redes de comunicación e interacción digital; al apropiarse y significar el espacio de práctica; al configurar y darle sentido a las transformaciones de su cuerpo, están reivindicando un derecho a ser y/o pertenecer a..., reivindican su derecho a que se les tome en cuenta para cubrir sus necesidades no solo materiales sino también simbólicas como ciudadanos.

La voz creciente [...] de los jóvenes que burlan la vigilancia y el control a través de sus prácticas [...] no solo como una forma de vida sino como una alternativa de respuesta a las brutales condiciones de exclusión derivadas del sistema económico y político, irrumpe en la escena pública y plantea un conjunto de temas que vuelven evidente la debilidad de un pacto social excluyente. (Reguillo, 2005: 67)

Su visibilización en los espacios digitales del internet, en los espacios urbanos de la ciudad, las maneras de configurar y de objetivar el yo a partir de la toma del cuerpo constituye nuevas tácticas de empoderamiento y resistencia porque atañe a nuevas formas de participación sociopolítica. Los jóvenes, organizados o no, se convierten en termómetro para medir los niveles de exclusión, la brecha creciente entre los que caben y los que no, es decir, “los inviábiles”, los que no acceden a este modelo y que por lo tanto no alcanzan la condición ciudadana. (Reguillo, 2013; 117).

*“Las prácticas de los skaters se consolidan como una forma de reivindicación de ciudadanía que ponen en discusión el monopolio del poder adulto en la vida urbana”.* (Saravi, 2012; 188) Ponen en discusión el monopolio adulto que ostenta el poder a través de estas nuevas formas de participación sociopolítica, en su capacidad para enunciarse y producir sentidos, para organizarse y adscribirse. Propician nuevas formas de poder debido a que

constituyen en la sociedad nuevas maneras de ser y estar en la vida cotidiana que se ancla en el tiempo libre y en ocupar diversos espacios (físicos, digitales y corpóreos) y *“acaban, finalmente, disputando a los administradores del-bien-de-la-comunidad el monopolio de la definición de la definición-del-bien-de-la-comunidad”* (Beck, 1999: 13)

Autores como Marshall (1965), Monsiváis (2004) y Reguillo (2013) entre otros, señalan que existen tres tipos de ciudadanía que han venido rigiendo la historia contemporánea; la ciudadanía civil, es aquella en la que los habitantes están definidos como parte de un Estado nacional bajo una constitución jurídica; la ciudadanía política, es aquella en la que los sujetos pueden participar en la esfera de las decisiones políticas donde se reúnen una serie de características como la edad y el género; y por último la ciudadana social, aparece en la fase del Estado del bienestar y otorga a los sujetos un conjunto de beneficios sociales como lo es la seguridad, la vivienda, la salud.

Los jóvenes, aunque, ya han sido definidos como sujetos de derecho bajo su condición de ciudadanos y aun existiendo la noción de estas tres dimensiones de ciudadanía sigue implicando un conjunto de desigualdades e injusticias. No son tomados en cuenta en la participación para la resolución de sus problemáticas estructurales o para los problemas que se deben o no subir a la agenda pública; no se toman en cuenta su participación para la creación de políticas públicas dirigidos hacia ellos; sin olvidar que la lógica de las economías neoliberales y su adelgazamiento de la centralidad del Estado ha terminado de reducir el acceso a servicios públicos, además de su elevada victimización por su capacidad de transformación y de cambio social.

Más allá de estos componentes formales de la ciudadanía, (civil, política y social) se debe debatir dentro de los territorios de la exclusión y de la inclusión pero estos procesos se encuentran anclados por la seguridad y el control, sumando a esto las precariedades estructurales que se ven reflejadas de manera objetiva en la vida cotidiana de los jóvenes. Así, el trabajo y la escuela siguen siendo instituciones centrales para la producción de la vida social y la democracia electoral ha sido un sistema que ha impulsado –bajos sus propias lógicas- transformaciones en la sociedad pero esto no tenido un impacto en los jóvenes, debido a que se perciben con *“una tendencia a valorarlos como un dato dado, desplazando todo el peso del análisis (o de la intervención) hacia lo que de*

*manera provisoria llamare la incorporación a como dé lugar*". (Reguillo, 2013; 138)

Esta estrategia de incorporar a los jóvenes *a como dé lugar* como solución, solo termino pactando con un modelo adultocéntrico dejándolos en una visión instrumentalizada de "educación-trabajo-ciudadanía". Reguillo (2013) propone el concepto de "*inclusión desigual*" que permite desestabilizar la oposición binarias de exclusión/inclusión debido a que "*ser ciudadano, más allá de emisión individual del voto, equivale a fundirse (y desaparecer) en un sistema sectorial poco propicio para la inclusión de la diferencia*" (Reguillo, 2005:47)

Pensar la ciudadanía desde la inclusión desigual permitiría a los sujetos juveniles ser reconocidos como ciudadanos con derechos, pero para ello es necesario ubicar a la ciudadanía en los territorios de la cultura. Siguiendo a Rosaldo Renato (2000) la ciudadanía ha sido un concepto excluyente porque ha sido parte de un proceso de diferenciación de los hombres privilegiados respecto a los demás. Por lo que se necesita una nueva política de ciudadanía que se defina en relación a la pertenencia donde su expansión no solo implique la relación Estado-ciudadano, sino también la relación ciudadano-ciudadano y tener en cuenta a los grupos sociales como los jóvenes porque son los que buscan reconocimiento al reivindicar sus derechos como diferencia cultural

De esta relación entre ciudadanía y cultura, ha surgido lo que Rosaldo Renato (2000) llama "*ciudadanía cultural*", que hace referencia a "*la consideración de las pertenencias y adscripciones de carácter cultural como componentes indisociables en la definición de ciudadanía*", (Reguillo, 2005; 48) tomando en cuenta el derecho a la organización, la expresión y sobre todo, a la participación pública. Esta categoría permitiría a los Estados nacionales tomar en cuenta a las y los jóvenes no solo skaters, sino también a diversas culturas juveniles, respetando y darle voz a sus derechos como ciudadanos, volverlos visibles frente a los problemas que viven en su vida cotidiana, frente a los discursos de los medios comunicación y de diferentes instituciones sociales y de tratar de construir mejores de opciones de futuro para estos jóvenes atendiendo sus necesidades básicas, materiales y simbólicas



## Capítulo 3

### ***Estrategias y dispositivos metodológicos.***

Esta investigación se aborda desde el paradigma hermenéutico porque *“atribuye mayor peso a la interpretación que los sujetos dan a los hechos”* (Orozco & Rodríguez, 2012; 80), lo que se buscó fue la comprensión a profundidad sobre el proceso por el cual se genera la producción social del sentido político desde la subjetividad de los sujetos.

Tiene una metodología cualitativa debido a que *“es un proceso de indagación en el que investigador accede, a través de interpretaciones comprensivas y sucesivas, a las relaciones de significado que los sujetos atribuyen a un fenómeno”* (Orozco & Rodríguez, 2012; 116). Se eligió esta metodología porque busca comprender e interpretar las maneras en que manifiestan su subjetividad desde los territorios que ocupan e intervienen, en la manera en que configuración de sus cuerpos y los usos y apropiaciones simbólicas de las biopolíticas del mercado y estado.

La información se levantó desde un punto de vista emic porque *“apunta a ver las representaciones enunciadas y explicadas desde las perspectiva del nativo o actor natural de un determinado contexto sociocultural”* (Orozco & Rodríguez, 2012; 80), esto implica la comprender y el tener en cuenta las interpretaciones que los sujetos tienen de sus representaciones, símbolos, sistemas de valores, significados, sentidos y narrativas pero desde el punto de vista del sujeto. Como método tiene un enfoque etnográfico debido a que a partir de él *“se aprende el modo de vida de una unidad social concreta. A través de la etnografía se persigue la descripción o reconstrucción analítica de carácter interpretativo de la cultura, formas de vida y la estructura social grupo investigado”* (Rodríguez, et al., 1996; 44)

Definí como observables; 1) diálogos y narrativas de los jóvenes skaters; 2) Eventos y situaciones sociales y; 3) la participación de plataformas digitales. A su vez, las materialidades: 1) Narrativas ancladas en la constitución del yo y experiencias biográficas dentro de la práctica; 2) acciones, movilizaciones,

espacios de práctica, cuerpos, roles, relaciones, instrumentos tecnológicos; y 3) la participación de jóvenes y de la revista *UrbeSkate* en Facebook.

De esta manera, se definió las técnicas por las cuales se levantó la información. La primera técnica, fue la observación participante porque me permitió *“dar cuenta de los fenómenos sociales a partir de la observación de contextos y situaciones en que se generan los procesos sociales”* (Sánchez Serrano, 2013: 95) como registro de la información se utilizó el diario de campo y fotografías; la segunda, son las entrevistas a profundidad con enfoque biográfico y lo que me interesó de este tipo de entrevista es que me permite ir a profundidad en sus experiencias y a su vez, analizar narraciones orientados a contextos situados y argumentaciones a partir de sus experiencias desde que comenzaron a realizar la práctica hasta el momento; la tercera herramienta, es la etnografía virtual y se realizó con el fin de analizar cómo el mercado y los sujetos juveniles hacen uso, experimentan y producen sentidos alrededor de la tecnología y el internet. *“Una etnografía de internet puede observar con detalle las formas en que se experimenta el uso de una tecnología.”* (Hine, 2004)

Lo anterior, se puede resumir en el siguiente cuadro que hace explícito el proceso por el cual se obtuvieron los observables y por consiguiente las técnicas metodológicas requeridas para responder a la pregunta de investigación. De los conceptos primarios y secundarios implicaron categorías como sujetos y acciones sociales, representaciones y símbolos, técnicas de resistencia y negociación, sentidos y narrativas pero al realizar la segmentación y codificación de la información recopilada en el trabajo de campo a partir de un proceso inductivo (González, 1998) se cambiaron las categorías a: *escena skater*, representaciones y símbolos sobre el cuerpo, territorio, mercado, conflicto y lo político (esto se explica en el apartado 3.4 de este capítulo). Es necesario destacar que los conceptos presentados contienen todas o parte de las categorías, por lo que no determinan cada uno de los conceptos.

<b>Sentido político</b>					
<b>Conceptos principales</b>	<b>Conceptos secundarios</b>	<b>Categorías</b>	<b>Observables</b>	<b>Materialidades</b>	<b>Técnicas metodológicas</b>

Agencia	Poder	<i>Escena skater</i>	Diálogos y de los jóvenes skaters	Narrativas ancladas en la constitución del yo y experiencias biográficas dentro de la práctica	Entrevistas episódicas con enfoque biográfico
Práctica social	Identidad	Representaciones y símbolos sobre el cuerpo			
Procesos de subjetivación	Invención del territorio	Territorio	Eventos y situaciones sociales	Acciones, lugares de práctica, movilizaciones, concursos, cuerpos, instrumentos tecnológicos, roles y relaciones.	Observación participante
		Mercado			
	Cuerpo	Conflicto	Participación en plataformas digitales	Revista local <i>UrbeSkate</i> en Facebook.	Etnografía virtual
Micropolítica	Ciudadanía cultural	Lo político			

Tabla de coherencia teórico/metodológica.

### 3.1.- Universo y muestra de estudio.

Se eligieron 5 lugares para el levantamiento de la información; el corredor cultural Chapultepec, parque Revolución, *skatepark* Loma Bonita, *skatepark* Montenegro y la revista digital *UrbeSkate* con la finalidad de analizar y contrastar contextos sociales, espacios en donde se desarrolla la práctica, usos del cuerpo y sujetos.

El universo de esta investigación es difícil de contener, puesto que no existe una estadística o algún sistema en el que se muestre el número de jóvenes

que practican *skateboarding* en la Zona Metropolitana de Guadalajara, por lo que el muestro que se realizó fue a conveniencia debido a las limitaciones de tiempo por la culminación del posgrado.

Los criterios de selección para los sujetos empíricos fueron: 1) que tuvieran trayectorias biográficas y experiencias prolongadas dentro de lo que se llama la *escena del skateboarding*; 2) que fueron mayores de edad, puesto que en el trabajo exploratorio los más jóvenes respondían de manera cortante y con poca profundidad; 3) y se tomó en consideración que fueran de ambos géneros.

La muestra se delimita a los jóvenes, como sujetos de estudio y no a niños y adultos –aunque estos también formen parte de la *escena*-. Para el análisis se tomaron a 6 jóvenes *skaters* de ambos sexos (4 hombres y 2 mujeres) que se encuentran vinculados a la *escena*, así como el diario de campo digitalizado producto de las observaciones participantes y se contempló el criterio de saturación.

### 3.2.- Trabajo exploratorio.

La ruta metodológica antes presentada, es resultado del primer acercamiento empírico a campo y tuvo la finalidad de analizar si las técnicas metodológicas tomadas en su momento eran las correctas. Por ello, he de mencionar que a partir del trabajo exploratorio fue necesario realizar ajustes en el guion de observación, se cambió el tipo de entrevista a una más abierta y se consideró realizar etnografía virtual.

La etapa exploratoria se desarrolló los días del 24 al 26 de febrero del 2017 en el corredor cultural Chapultepec. Se utilizó como herramienta la observación participante y las entrevistas semiestructurada; por un lado, la observación participante me permitió conocer las interacciones dentro del grupo de *skaters* y el entorno en donde se desarrolla su contexto social. Además, me permitió conocer características como las formas de ser del grupo, la manera en que se relacionan con los otros, por lo que no se consideraron cambios al guion.

El guion de observación que se utilizó incluyó 4 ejes. El primero es sujetos, se utilizó para ver la cantidad de jóvenes, al igual que por género, si se dividían en grupos, cuáles eran sus roles, sus diálogos y relaciones; la segunda es espacio, tenía que ver con los usos del espacio, características del entorno,

actividades y problemáticas; el tercero es cuerpo, que tenía como objetivo identificar indumentaria, accesorios, usos de tatuajes y perforaciones, el dolor y las emociones; por último, los dispositivos de sociabilidad, se utilizó para identificar instrumentos complementarios como el uso de lap tops, tipos de patineta, utilización de celulares y cámaras fotográficas y de video, y la utilización de drogas.

En este primer acercamiento piloto al realizar las entrevistas semiestructuradas me permitió conocer la manera en que interpretan la práctica desde el género, el espacio, el cuerpo y a partir de las problemáticas en la relación amigo/enemigo, por lo que se obtuvo categorías nativas. Se tuvo que mejorar el guion y cambiar el enfoque debido a que los informantes en ocasiones solo daban respuesta cortantes y de poca profundidad, por lo que elegí entrevistas a profundidad con enfoque biográfico. Este tipo de entrevistas me ayudó a ahondar en las narraciones sobre las experiencias que han tenido a lo largo de su historia como *skaters* y sobre las relaciones que han establecido a partir de ahí con sus pares y con las instituciones sociales.

Se diseñó un guion que contenía un apartado de perfil y cinco ejes; en el perfil se colocaron datos personales como edad, género, escolaridad y ocupación; el primer eje, fue llamado práctica social, se preguntó acerca cómo llega la práctica a su vida, el tiempo que lleva practicándolo, lo que les gusta y lo que no, sobre la música que escuchan en los personal y grupal, perspectivas sobre el uso de drogas y drogas recurrentes; el segundo eje, fue género en donde se realizaron preguntas como si es una práctica que se considera para hombres o no, por qué hay menos mujeres, como realizan la práctica hombres y mujeres, si hay mujeres patinando en el lugar, sobre agrupaciones, diferencias al realizar la práctica entre hombre y mujer; el tercer eje, fue sobre espacio y se recurrió a preguntas como el tiempo que llevan en el lugar, los usos, por qué ese lugar y no otro, las características que debe presentar un lugar para patinarlo, lugares en la ciudad donde se patina, tiempo dedicado a la práctica, la historia del grupo y sobre otros grupos de la ciudad.

El cuarto eje, fue sobre el cuerpo y hace referencia hacia las caídas, el dolor, las emociones, la manera en que visten y diferencias en sus compañeros, significado de tatuajes y perforaciones y la opinión que tienen maestros, padres y jefes laborales, así como su opinión al respecto; el quinto y último eje, fue

llamado amigo / enemigo y se enfocaba hacia preguntas sobre las problemáticas de patinar en la calle, que apoyos han tenido y de quienes, cómo han resuelto los problemas, si antes tenían los mismo problemas, perspectivas de problemáticas a futuro, diálogos con policías, el trato de policía a skater, perspectiva del skater sobre las actitudes de policías, a donde los arrestan y cuáles serían las condiciones para que estos problemas acabaran. (Anexo 2)

Se llevó a cabo los días 25 entre las 4 a las 9 am y el 25 de febrero desde las 2 pm a las 9 pm y se reunieron 15 entrevistas de entre 15 a 35 minutos de las cuales, se tomaron un total de 9 bajo por la profundidad de cada uno de los ejes y calidad del discurso.

Se desarrolló un cuadro de los perfiles de los 9 informantes:

Nombre	Función	Genero	Edad	Escolaridad	Ocupación.
Ollie	Skater de Chapultepec.	Masculino	26 años	Ingeniería química	Estudia y trabaja.
Flip	Skater de Chapultepec.	Femenino	17 años	Preparatoria	Estudia y trabaja
Heel	Skater de Chapultepec.	Masculino	29 años	Preparatoria	Trabaja y es sponsor.
Back	Skater de Chapultepec.	Masculino	22 años	Licenciatura	Estudia.
From	Skater de Chapultepec.	Masculino	25 años	Licenciatura	Trabaja
Shove it	Skater de Chapultepec.	Masculino	35 años	Preparatoria	Trabaja en negocio propio.
Varial	Skater de Chapultepec.	Masculino	20 años	Licenciatura	Estudia y trabaja

Hard	Skater de Chapultepec.	Masculino	17 años	Secundaria	No estudia, no trabaja.
Manual.	Skater de Chapultepec.	Masculino	18 años	Preparatoria	Trabaja.

Tabla de perfiles de los colaboradores del trabajo exploratorio.

Y se encontraron las siguientes categorías nativas:

Categorías nativas		
1	Escena skater	<i>Es el concepto que guarda el skateboarding (ollie).</i> Está constituido por una moda, por una tendencia y por ciertas marcas y se manifiestan por eventos y dinámicas.
2	Spot	Es un lugar dinámico en el que se puede patinar (ollie).  - Hay spot en la es calle: Estos spots son más riesgosos, aumentan la adrenalina (ollie). Es un spot natural y son más llamativos porque son más difíciles (Heel) por las condiciones en las que se encuentras (arboles, botes de basura, mal estado del piso)  - Hay spots en los parques Los spots del parque pues es especial para patinar, hay piso especial, los acabados son especiales ahora si como para llegar a destruirlos con la patineta (ollie)
3	Skate street	-Patinar en los espacios urbanos principalmente en escalones, barandales, desniveles o lugar con piso en buen estado
4	Skate vertical	-Patinar en algunos espacios de skateparks como bowls o tazones, U's, medias y un cuartos de U's.
5	Línea	-Forma de nombrar a las actitudes de los skaters.
6	Sponsor	-Joven skate que es patrocinado por alguna marca y realiza video partes. -Marca o tienda que patrocina a un joven skate.
7	Escuela	-Forma de nombrar a las generaciones de skate. Ejemplo; vieja escuela y la nueva escuela.

Tabla de categorías nativas.

### 3.3.- Trabajo de campo.

El trabajo de campo y el acercamiento a los contextos sociales de los sujetos empíricos para la obtención de la información requerida para esta investigación fue entre el 21 de julio y el 7 de noviembre del 2017. Esta labor se desarrolló en tres fases:

#### 3.3.1.- Estrategia para la obtención de la información.

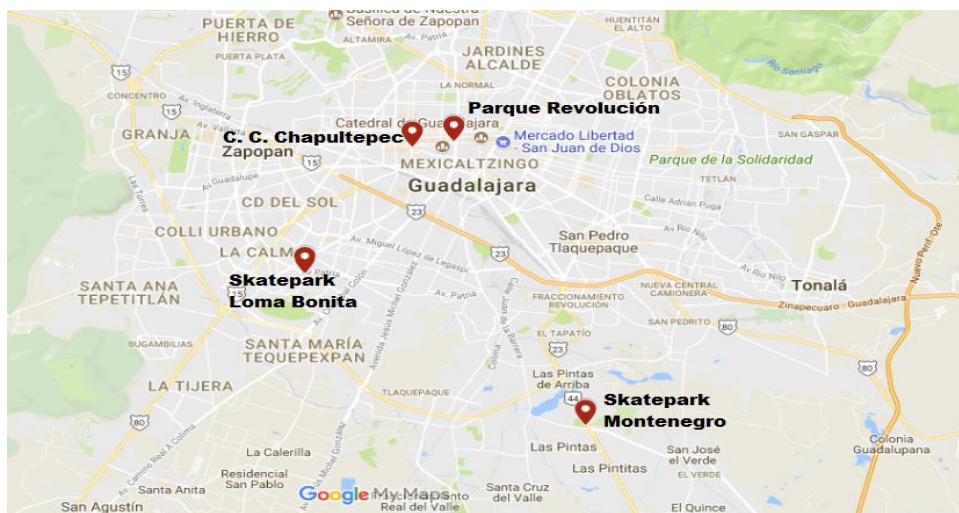
La primera fase, fue la observación participante y se compartió espacios, experiencias y discursos 69 horas en cuatro lugares de la Zona Metropolitana de Guadalajara. El primer lugar, fue en el corredor Cultural Chapultepec y se acudió a un evento promovido por la empresa *Vans* el 21 de junio llamado *Go skate day* que es una celebración anual a nivel mundial por el día del *skateboarding*, en donde se estuvo 9 horas; el segundo, fue en el parque Revolución o mejor conocido como parque *Rojo* que se encuentra en Guadalajara y se acudió los días 1-2 y 8-9 de julio en donde se estuvo un total de 20 horas; el tercero, fue en el *skatepark* Loma Bonita que se encuentra en Tlaquepaque, se acudió los días 10-11 y 17-18 de julio y se estuvo en el lugar 20 horas; el cuarto y último, fue en el *skatepark* Montenegro los días 4-5 y 11-13 de agosto que se encuentra en Tlaquepaque y se estuvo en el lugar 20 horas.

Durante el tiempo que estuve en campo observé a 581 *skaters* de entre los 11 a los 45 años, de los cuales 15 eran adultos y el resto era joven. De entre los 566 solo se identificaron alrededor de 38 mujeres y 528 hombres, por lo que es una práctica social de predominancia masculina. En este punto, es necesario destacar que algunos de los grupos y/o jóvenes se encontraron en uno o hasta tres espacios observados, lo cual no hago una distinción de ello.

Eran *skaters* –jóvenes y adultos- de distintos municipios de los ZMG pero también del estado en general como Puerto Vallarta o Ocotlán, incluyendo jóvenes que venían de otros estados como San Luis Potosí, Colima, Monterrey, Chihuahua, Sonora, Cd. de México y San Francisco, California, USA. El guion utilizado para estas observaciones participantes se puede encontrar en los anexos.



Esto se realizó con el propósito de comprender, analizar y contrastar entre los contextos, los sujetos, los espacios, los cuerpos y los usos de dispositivos tecnológicos. El trabajo exploratorio me sirvió para conocer parte de los sentidos que le atribuyen al espacio y la manera en que configuran sus cuerpos y sentó las bases para poner el foco en asuntos y categorías importantes para los sujetos empíricos.



Sitios de observación. Imagen capturada de Google Maps por el autor.

La segunda fase consta de las entrevistas a profundidad y se realizaron 6 entre el 23 de septiembre al 20 de octubre en lugares como el Corredor Cultural Chapultepec en Guadalajara, el *skatepark* San Jacinto en Guadalajara y el *skatepark* Montenegro en Tlaquepaque. Se tomó en consideración que los colaboradores decidieran en lugar de la entrevista con el fin de que se tuviera la confianza y la disponibilidad hacia la entrevista.

De manera sintética, el guion que se construyó para la elaboración de cada una de las entrevistas estuvo enfocado en conocer sus experiencias, los sentidos y funciones que le atribuyen a los espacios, a la manera en que construyen representaciones y símbolos al cuerpo, sus conflictos y apoyos y sus percepciones hacia la política tomando en cuenta categorías nativas como *escena* y *spot*. El guion de entrevista utilizado se puede encontrar en los anexos.

De esta manera, se pasó a realizar una tabla de caracterización de los colaboradores:

Caracterización de colaboradores								
No	Apodo	Edad	Genero	Escolaridad	Ocupación	Religión	Municipio	Barrio
1	Treflip	19 años	Masculino	Preparatoria	Empleado	Ninguna	Guadalajara	Las Huertas
2	Pulga	25 años	Masculino	Preparatoria	Skater profesional	Ninguna	Guadalajara	Lomas de Revolución
3	Shove it	25 años	Femenino	Preparatoria	Empleada y estudiante	Ninguna	Guadalajara	Hermosa Providencia
4	Flip	18 años	Femenino	Preparatoria	Estudiante	Católico	Tlajomulco de Zúñiga	Santa Fe
5	Imposible	21 años	Masculino	Preparatoria	Empleado y skater profesional	Católico	Guadalajara	Jardines del Nilo
6	Full Cap	26 años	Masculino	Licenciatura	Empleado y estudiante	Ninguna	Zapopan	Villas del Mirador

Tabla de perfiles de los colaboradores. Creación del autor.

La tercera fase del trabajo de campo fue la etnografía virtual. En este caso el 7 de noviembre del 2017 se tuvo el primer acercamiento a la plataforma de Facebook a la revista local y digital de *UrbeSkate*. Con ayuda de Netvizz se obtuvo los datos de la página (date page) de finales de septiembre y últimos del mes de octubre (29 de septiembre - 31 de octubre) con el fin de recopilar los datos y la información publicada durante el mes. El 14 de marzo del 2018 se realizó una tabla analítica en Word con el fin de identificar las unidades de sentido en cada una de las 34 publicaciones que se realizaron entre mes seleccionado.

Esta herramienta metodológica se pensó en dos momentos. El primero, hace referencia a tomar los datos de página de Facebook de la revista local y digital de *UrbeSkate* con fin de conocer la manera en representan lo que los jóvenes skaters llaman la *escena*, los territorios y los cuerpos juveniles; el segundo momento, se había pretendido hacer una descripción histórica acerca de 3 de las páginas de Facebook de los colaboradores que actualmente tienen patrocinio o son *sponsor* por partes de tiendas locales o marcas locales, nacionales e internacionales pero debido a cuestión de tiempo para la culminación del posgrado no se realizará.

### *3.3.2.- Organización y procesamiento de los datos.*

Los datos obtenidos en el trabajo de campo se encontraban en formato de notas escritas en cuaderno que se pasaron a formato digital, registros sonoros y grabaciones en audio digital, publicaciones en Facebook y su representación gráfica. Fueron organizados y procesados de la siguiente manera:

Las notas escritas en cuaderno producto del diario de campo realizado en las observaciones participantes fueron transcritas en un cuadro en Word y se pasaron a organizar por campos o ejes semánticos (Sujetos, cuerpo, territorio y dispositivos de socialidad) guiados por el objetivo de esta investigación. La naturaleza de las notas eran descriptivas y al pasarse a formato digital se pasó hacer reflexiones e inferencias personales y notas de naturaleza teórica. Es necesario señalar que en el cuadro de análisis no se agregó toda la información del cuaderno, debido a que los datos que se estaban obteniendo en el momento mostraban patrones.

Las notas descriptivas estuvieron acompañadas por fotografías que se tomaron como registró analítico con el fin de vislumbrar lo que la observación no permitió en su momento y los registros sonoros fruto de pequeñas entrevistas a sujetos empíricos clave se integró al cuadro de análisis según el campo semántico designado.

Las 6 grabaciones de audio de las entrevistas a profundidad se transcribieron en Word con la finalidad de mejorar la comprensión hacia los discursos y narrativas de los sujetos empíricos. Las transcripciones, al igual que la observación participante, se organizaron a partir de ejes semánticos (práctica social, espacio de práctica, cuerpo, gastos, conflictos y lo político) guiados por el objetivo de la investigación.

Las publicaciones se pasaron a un cuadro de análisis en Word en donde se conglomeraron las 34 publicaciones que se representan en fotografías y videos de jóvenes locales y de distintos estados de México, videos de concursos de marcas locales, nacionales e internacionales, así como carteles publicitario promocionando productos (camisetas, gorras, etc.) de la revista. En el caso del grafico representa la frecuencia con que las publicaciones crecieron en la red de Facebook y los metadatos que se tomaron de septiembre a octubre fue con

ayuda de netvizz y se pasó a diseñar en un software llamado Gephy que se utiliza para análisis de redes.

### 3.4- Sistematización, operatividad y análisis de la información.

Para la elaboración de la sistematización, operatividad y análisis de los datos cualitativos obtenidos a partir de las entrevistas a profundidad, de las observaciones participantes y de la etnografía virtual realizadas en el trabajo de campo me base en la propuesta de González (1998) quien propone un procedimiento de codificación a partir de un proceso inductivo.

Considere esta propuesta pertinente porque las categorías que se habían establecido a partir de los conceptos primarios y secundarios que conforma la teoría eran muy restringidas y no contenían en su totalidad las unidades de sentido identificadas en la información obtenida, por lo que se tomaron en cuenta nuevas categorías que surgieron a partir del proceso inductivo pero tomándose en cuenta las categorías que ya se habían estipulado desde el marco teórico.

González (1998) propone una sistematización de los datos a partir de 4 fases y operaciones:

- Conceptualizar: Ideas y/o pensamientos (unidades de análisis o de sentido).
- Categorizar: congregación de ideas y pensamiento en grupos que las contengan.
- Organizar: Visualización de la estructura de categorías
- Estructurar: Distribución, ordenamiento y coherencia de las partes del todo.

Dicho lo anterior, en un primer momento, se segmentó la información a partir de ideas en unidades de análisis (González, 1998) o unidades de sentido (Flick, 2012) de las cuales se encontraron 65 y se reconstruyó un diálogo entre las unidades que fueran constituyendo coherencia y sentido con respecto al objetivo y pregunta de esta investigación. En un segundo momento, después de identificar las 65 unidades de análisis en los textos analizados se pasaron a agrupar en 5 categorías rectoras (*Escena skater*, cuerpo, territorio, conflicto y lo político) en donde se les incluyeron subcategorías. En la tercera fase se

reconoció las relaciones lógicas entre las categorías y subcategorías y se pasó a la organización de las mismas. Por último, al organizar categorías y subcategorías se elaboró un diagrama en donde se expresa la estructura final de todo el proceso que se utilizó para encontrar una coherencia entre categorías, subcategorías y la teoría abordada en esta investigación. Y dio como resultado un diagrama por cada técnica metodológica utilizada, se presentan en los anexos.

Las categorías que surgieron a partir del proceso de codificación inductiva fueron:

- 1.) *Escena skater*, hace referencia directa a los modos en que se institucionalizan y dotan de significados a la práctica de manera colectiva;
- 2.) *Cuerpo*, se tomó en cuenta representaciones, valores simbólicos y símbolos que lo configuran;
- 3.) *Territorio*, que referencia a los modos en que operan, se apropian, organizan, escenifican y producen sentidos a los espacios urbanos de la ciudad;
- 4.) *Mercado*, es una categoría *in vivo* que se relaciona con el consumo, los imaginarios publicitarios y las formas en que cooptan a los jóvenes y, a su vez, los usos y apropiaciones simbólicas de los productos consumidos parte de los *skaters*;
- 5.) *Conflicto*, hace alusión a las fricciones y conflictos que se tiene con ciudadanía, seguridad pública y privada, con familia y otras adscripciones identitarias.
- 6.) *Lo político*, que se encuentra en relación directa con las percepciones de los jóvenes hacia el escenario político actual, hacia posibles formas de institucionalidad, la violencia urbana y acerca de sus derechos, obligaciones y responsabilidades como ciudadanos al ejercer su práctica en la vida urbana.

### 3.5.- Consideraciones éticas

Parte del contexto de esta investigación se ubica dentro de una discusión y debate, tanto en la academia como en foros políticos que es la cuestión del derecho a la ciudadanía. Esto en parte, se explica por la necesidad de renombrar

un conjunto de procesos de incorporación y reconocimiento social que no se agotan en la pertenencia a un territorio, en el derecho al voto y la seguridad social, sino que de manera creciente se articulan con la reivindicación de la diferencia cultural como palanca para impulsar la igualdad (Reguillo, 2013; 125)

De esta manera, como ya se mencionó en el marco teórico, los jóvenes se enfrentan a una serie de incertidumbres y precariedades sobre sus derechos laborales, sociales, políticos y culturales; en general se encuentran en un contexto de vulnerabilidad social. El conocimiento producido por este estudio, por un lado, podría tener efectos positivos para los jóvenes porque volvería visibles sus prácticas sociales, sus maneras de ver, sentir y pensar el mundo que los rodea; por otro lado, podría tener efectos negativos para la lógica dominante de las instituciones sociales que han vigilado, sancionado y estigmatizado a los jóvenes y sus prácticas sociales.

En general, al demostrar que estos jóvenes son sujetos que pueden constituir sentido político por ser capaces de movilizar una serie de recursos materiales como simbólicos para modificar, cambiar o transformar las reglas estructurales que las instituciones imponen pondría en evidencia las maneras en que actúan las instituciones y volvería visible la marginación, la exclusión y la represión de las que son víctima los jóvenes.

Considero importante salvaguardar la información de los informantes recabada para no afectar su integridad física y moral. En el trabajo de campo, los jóvenes no se negaban a dar información personal como el nombre pero consideré necesario ocultarlo por el usos de sustancias ilegales y legales en lugares públicos (que lo vuelve ilegal). Además, se hizo con el fin de que ellos se sintieran más seguros y con confianza con la presencia del investigador y a la hora de exponer sus ideas al entrevistarlos.

Por último, otro aspecto ético a considerar es que este estudio está financiado por fondos públicos por medio de una beca otorgada por CONACyT. En este sentido, el conocimiento generado por este trabajo de investigación quedara abierto al uso público para el uso que más le convenga a instituciones, sociedad civil, académicos y ciudadanos. Del mismo modo, he de destacar que mi estancia en la maestría, en parte fue por la beca otorgada por ITESO, por lo que me encuentro en compromiso con esta institución educativa y los conocimientos producidos por este estudio estarán a su disposición.

## Capítulo 4

### ***La escena skater: Identidades sobre ruedas en disputa por la urbe.***

Los jóvenes se estructuran o se instituyen en lo que se llama *escena del skateboarding* en donde participa y forma parte el mercado que son las tiendas, revistas y marcas locales, nacionales e internacionales dedicadas a la producción, circulación y venta de productos relacionados con la indumentaria y accesorios para la patineta. A su vez, la *escena* hace referencia al ambiente que se vive entre los grupos de *skaters*, las tendencias, los eventos y las distintas dinámicas que gesta el mercado apoyado por las instituciones gubernamentales dedicadas a la juventud.

Dentro de la *escena skater* se generan *procesos de identificación* (Giménez, 2007) tanto colectivos como individuales. En lo colectivo los sentidos de la práctica se relacionan en conocer el sistema lingüístico, realizar las actividades, conocer tiendas locales, conocer y vestir marcas e industrias (locales, nacionales e internacionales), asistir a eventos y concursos, formar parte del ambiente entre los grupos, patinar la calle y los *skateparks*, compartir experiencias, espacios y discursos que implica realizar la práctica y esto enmarca una serie de similitudes subjetivas entre los sujetos y tiene una gran importancia porque son las formas en que construyen simbólicamente un nosotros ante un ellos, son las formas en que marcan límites y diferencias de otras adscripciones identitarias y de su parte constitutiva: los adultos.

Los procesos de identidad colectiva consolidan la construcción de un nosotros los *skaters* y esto se relaciona con el agenciamiento juvenil, es decir, con las formas en que gestionan y movilizan una serie de recursos simbólicos y materiales para hacer posible los escenarios en donde se lleva a cabo su práctica. A su vez, esta gestión de recursos se ve representada en las maneras que le da usos y apropiaciones simbólicas a los productos producidos y ofertados por el mercado produciendo distintivas formas estéticas y corporales para reconocerse como colectivo, así como en las formas en que intervienen y habitan los espacios públicos para poder responder a las precariedades e incertidumbres estructurales de las que forman parte.

La identidad colectiva se consolida en la *escena* a partir del arraigo del concepto nativo que se tiene del *skateboarding*, del flujo de conocimientos subjetivamente compartidos entre los pares, del intercambio de saberes y experiencia en interacción comunicativa con los distintos escenarios donde se desarrollan sus rutinas sociales. La práctica es ejecutada de manera grupal y en las dinámicas que se producen en el grupo se genera un mutualismo y compañerismo, es decir, se generan procesos de integración social.

*“El grupo de pares opera como un ámbito de seguridad, como un cinturón de protección tanto frente la adversidad como frente a la ausencia de sentido”* (Reguillo, 2010; 414). Ya lo señalaba el estudio del antropólogo Xavier Camino (2013) quien indica que el *skateboarding* *“funciona como preventivo social ante posibles situaciones de exclusión en la medida en que todos los puntos de encuentro que configuran el campo social representan una fuente de identidad, de capital social y válvula de escape para sus practicantes”* (Camino, 2013; 35)

Al llevar su presencia y protagonismo a las calles de manera colectiva generan vínculos sociales en (entre) los grupos que integran la *escena*, es decir, es por medio del grupo que se enseñan nuevas habilidades y posiciones del cuerpo que tienen que ver con la motricidad de la práctica, se protegen del otro con quien tienen conflicto (otras adscripciones identitarias, ciudadanos, guardias de seguridad y policías), se prestan herramienta para el mantenimiento de la patineta e instrumentos tecnológicos (celulares, audífonos, cámaras fotográficas, cámaras de video), se regalan indumentaria y partes de la patineta, se comparte bebida y comida.

En lo individual, la identidad de cada sujeto se encuentra anclada directamente en la *escena* pero las y los jóvenes enfatizan diferencia, individualidad, pues la *“identidad [...] emerge y se afirma solo en confrontación con otra identidades en el proceso de interacción social”* (Gimenez, 2007:12) Así, la *escena* tiene dos características estructurales: por un lado, es intergrupal y, por otro, intragrupal.

Intergrupal porque está compuesta por todos los grupos que participan y componen la *escena* en la Zona Metropolitana de Guadalajara e intragrupal e intragrupal porque dentro de los grupos hay una hibridación cultural, es decir, hay otras adscripciones identitarias (punks, raperos, grafiteros, rastas) que realizan la práctica y además, entre los *skater* que no pertenecen a otra



adscripción tienen distintas orientaciones y diferencias en cuanto al gusto musical, la transformación corporal, el consumo de sustancias y sobre todo en la indumentaria en cuanto aquellos que utilizan ropa más holgada o suelta a aquellos que prefieren pantalones rectos o pegados al cuerpo pero la utilización de marcas locales, nacionales e internacionales median sus atuendos porque enfatizan similitudes.

El *skateboarding* como cultura juvenil se encuentra en constante reconfiguración por su diversidad identitaria y se pasa a (re)construir nuevas formas de agregación y organización con los pares. Así, sus expresiones simbólicas no se agotan ni en los accesorios, ni en sus formas estéticas y corporales, ni en la música, sino precisamente en la patineta y en los modos en que operan en los rincones de las ciudades. Esto les permite constituir un yo *skater* dentro de un nosotros la *escena*.

Una de las cuestiones importantes de la *escena* que se identificó fue la cuestión de la generación. Se identificaron distinciones en fines o las lógicas de la práctica, como lo comenta *Full Cap*:

*[...] de los 90 hacia abajo era como más precisión, era como un estilo más Cholo, ósea tu estilo de vestir incluso era incluso hasta más holgado [...], ósea andabas más guango y entonces, el de ahora pues no, ya la gente patina como con pantalones más entubados, es diferente estilo. Entonces, la vieja escuela permanece más a esa parte, incluso no nomás en la forma de vestir, sino también en los trucos, los trucos que ellos patinan son trucos muy sencillos [...] y ahorita ya no se hace lo mismo pero ahorita ya es volar cosas, ahorita es casi tirarse a matar se podría decir (risas), llegar y volar una jardinera, volar una casa, relear un carro (risas), es más Thrasher en ese sentido, es más tirado, es más desmadroso<sup>1</sup>*

Estas distinciones tienen que ver con las actitudes, comportamientos e imaginarios sociales que se adquieren cuando se ejecuta la práctica y se pertenece a la *escena*. Generaciones *skaters* anteriores los fines en la práctica era la precisión, tratar de realizarlas actividades de manera fluida y creativa a comparación de ahora que no se deja de lado la precisión, sino que se incorporara y forma parte de un modo de operan el espacio apropiado que pone

---

<sup>1</sup> Full Cap, joven *skater* de 26 años

al riesgo enfrente, ya que se busca sitios urbanos que contengan obstáculos y que signifiquen un reto para la adquisición de habilidades.

La *vieja escuela* hace referencia a *skaters* adultos y son los que con frecuencia se encuentran organizando eventos y concursos que se realizan tanto en los *skateparks* (con mayor regularidad) como en lugares públicos de la ciudad. Además son los dueños de tiendas y marcas locales y forman parte del mercado local. Y se identificó que en los eventos las marcas locales, principalmente, observan a jóvenes capaces de realizar las mejores *rutinas* –más adelante se hablara en qué consisten- y los cooptan para que representen, ya sea su tienda o marca deportiva ofreciendo apoyos en indumentaria, dinero, movilidad, etc. Por lo que se puede afirmar que los sentidos simbólicos de la práctica son también propagados generacionalmente porque la *vieja escuela* en tanto mercado también forma parte de la *escena*.

Lo anterior, me llevó a reflexionar que para que un joven logre permanecer a la *escena*, para que logre desarrollar una eficacia técnica y los saberes necesarios para poder realizar las actividades que dan forma a la práctica se necesita disposición en tiempo libre y ocio e implica estar renovando y estar comprando constantemente indumentaria, accesorios de la patineta, gastos médicos, por lo que se ocupa de un posicionamiento en un estrato socioeconómico determinando para solventar los gastos en consumo de bienes culturales y materiales.

Así pues, se identificó que estos jóvenes están anclados a un estrato socioeconómico medio y bajo debido a su constante consumo de bienes materiales como aparatos tecnológicos y electrónicos, accesorios, indumentaria, así como partes de la patineta pero estos consumos son diferenciados entre quienes tienen patrocinio y quienes no, entre quienes trabajan pero no estudian, entre quienes estudian pero no trabajan o hay quienes se encuentran en una situación más precarizada porque no estudian ni trabajan. Esta cultura juvenil, así como es múltiple y diversa también es en gran parte desigual.

*[...] el skate y deportes extremos [...] es como que la parte del ocio de los proletarios, [...] ósea, tenemos tiempo libre ¿Por qué? Quien sabe, nada más nos importa ganar un cierto dinero y comer y tener tiempo para salir a patinar y seguir haciendo lo que me*

*gusta y es una forma de ser libre socialmente [...] pero que se manifiesta mucho en la clase proletaria, en la clase media baja o si acaso, en la media alta.*<sup>2</sup>

Lo que resulta necesario tener en cuenta que hay jóvenes que se encuentran y viven en entornos propensos a la vulnerabilidad social, a la pobreza y a las distintas violencias. Aunque, el mutualismo y el compañerismo antes señalado que se genera dentro de los grupos *skaters* es de vital importancia en este punto, debido a que los jóvenes encuentran entre sus pares y en sus procesos de identificación colectiva vínculos de ayuda emocional y material que refuerza sus tejidos o lazos que componen sus procesos de integridad y sociabilidad en tanto *escena*.

Se identificó que los precios por patineta completa y son entre los \$1 200 y los \$ 2 200 y esto varía por la calidad y las marcas pero también cada pieza tiene un valor. Por ejemplo, solo la patineta (sin lija ni otro accesorio) cuesta entre los \$350 a los \$700, la *lija* entre los \$60 y \$100, las *llantas* entre \$300 a \$600, los *baleros* entre los \$200 y los \$600, *trucks* o ejes entre los \$450 y los \$1 200 y los *tornillos* entre los \$50 y los \$100.

Cada uno de los accesorios de la patineta tiene una durabilidad variada y entre los jóvenes que no tienen patrocinios por parte de tiendas o marcas en la mayoría de los casos se prestan y se regalan accesorios que ya no utilizan, por lo que no siempre compran cada uno de los artículos sino que los consiguen entre los grupos *skaters*. Se identificó que lo que más cambiaban era la patineta o *tabla* (sólo con lija sin ningún otro accesorio) y los tenis debido al constante desgaste.

En el caso de los dos colaboradores que tienen patrocinios. Por un lado, a *Pulga* lo apoyan con movilidad, con bienes materiales tanto en vestuario, accesorios para la patineta y equipo tecnológico para crear sus propias producciones visual y audiovisuales, así como un salario para cubrir sus necesidades y sus patrocinadores son internacionales, nacionales y locales como: *Red Bull*, *Fresh Army*, *Zenit Skateboards*, *Vulkan trucks* y *Armet*. Por otro lado, *Imposible* está patrocinado por marcas locales como *Zenit Skateboards*, *Fresh Army*, *Madafaker* y *Malafama Tattoo* y sólo lo apoyaban con movilidad y

---

<sup>2</sup> Full Cap, joven *skater* de 26 años

con bienes materiales reflejados en ciertos artículos de su indumentaria y accesorios para la patineta y tatuajes pero no recibía equipo tecnológico ni tampoco un salario para solventar sus necesidades básicas, por lo que hay desigualdades entre quienes están patrocinados por marcas internacionales a aquellos que solo están patrocinado por tiendas y marcas locales.

#### 4.1.- *La invención disidente del territorio: la producción simbólica del spot.*

Las y los jóvenes *skaters* intervienen la ciudad, claman sus cuerpos a las calles apropiándose de espacios urbanos -públicos y privados- y de espacios otorgados por el estado, popularmente llamados *skato pistas* o *skateparks* que se encuentran en distintos sitios de los municipios de la Zona Metropolitana de Guadalajara. A estos espacios apropiados son denominados como *spots* que son lugares en donde los jóvenes en conjugación con su imaginación y sus saberes en la práctica lo intervienen por medio de sus actividades y es a través de estas actividades que organizan y escenifican los espacios que utilizan.

Esto ha llevado consigo que los territorios juveniles *skaters* en la Zona Metropolitana de Guadalajara se amplifiquen y se expandan por todo rincón de la metrópoli. Llevando sus cuerpos en busca del riesgo, del peligro, en busca de ese *spot* que su composición permita realizar buenos *trucos*, *rutinas* y filmarlos para evidenciar como quieren ser reconocidos en el mundo, para evidenciar su capacidad de movilizar recursos materiales (patineta, celulares, cámara fotográficas y/ video) y simbólicos (estilo, socioestética y marcas corporales) para producir la ciudad desde sus anhelos y deseos.

Las actividades con las que organizan los espacios urbanos ocupados son *trucos de piso*, *trucos de grind*, *trucos de gap* y lo que llaman *rutinas* o *líneas*. Las *rutinas* se componen de dos o más *trucos* combinando *trucos de piso* con *trucos de grind* o *gap*. Los *trucos* en general están compuestos por eficacia técnica y una estética relacionada con movimientos motrices aprendidos en espacios y tiempos determinados. Entre más trayectoria en el tiempo tenga el joven realizando la práctica mayor altura y estética tendrán sus *trucos*.

El *estilo* es el grado máximo de los *trucos* y el objetivo principal de las y los jóvenes, en él se combina la estética corporal (indumentaria, marcas corporales –tatuajes, aretes, cicatrices-) con la eficacia técnica que denota

altura, distancia y precisión, así como la estética de los movimientos motrices que articulan y hacen posible el truco. Como se muestra en la siguiente imagen.



Foto 1 tomada por el autor. *Skatepark* Montenegro. Truco: Melon Gap

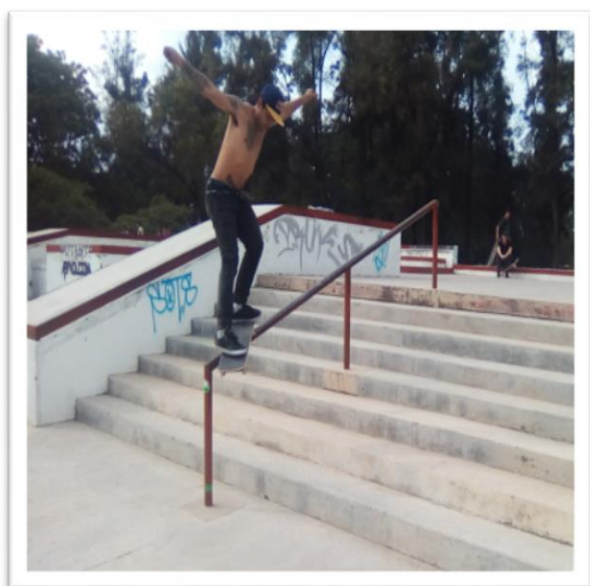
Las líneas azules representan la eficacia técnica. La línea vertical azul representa la altura; y la línea horizontal, hace referencia a la distancia y a la precisión. Las líneas naranjas indican la estética de los movimientos motrices que hacen posible los trucos que se le agrega la transformación corporal (tatuajes y perforaciones) y la estética de la indumentaria del sujeto.

Los *trucos de piso* (*ollie, flip, heelflip, varial y hard flip, varial e inward heel, treeflip, back o from side, pop shove it*) son aquellos que no tiene la intención de subir y/o desplazarse por una estructura -de concreto, madera, metal- que solo se realizan en el suelo.



Foto 2 tomada por el autor en el Corredor Cultural Chapultepec. Truco de piso: Ollie.

<sup>3</sup>Los *trucos de grind* (*feblee, smith grind, crooked grind, nosegrind, five-o, fifty-fifty*), son aquellos que tienen la intención de subir y desplazarse sobre una estructura y además, estos trucos representan un grado mayor de complejidad.



<sup>3</sup> Foto 3. Truco: Smith grind

Los *trucos de gap* consisten en realizar algún *truco de piso* y tomar con cualquiera de las dos manos la patineta en el aire, tal y como lo muestra la imagen que se utilizó para explicar lo que consiste en el *estilo*.

Se identificó que al elaborar estas actividades conforman las rutinas sociales con las que escenifican los espacios y con las que se desplazan por las calles de la ciudad. Los grupos

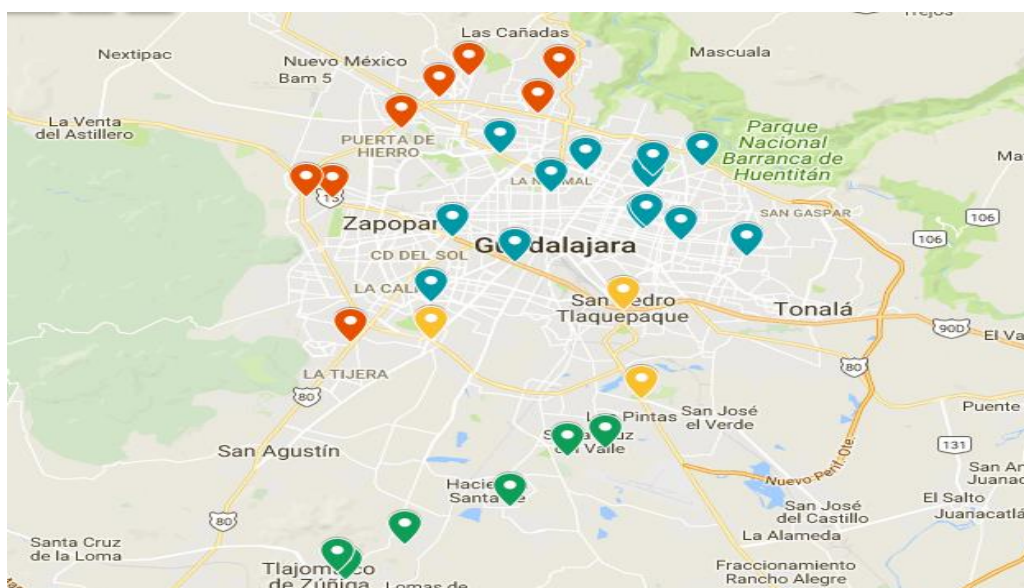
*skaters*, se encuentran imaginando el *spot*, es decir, con su creatividad en conjugación con su experiencia y sus saberes en la práctica montan un escenario social para los pares, pues no solo se utiliza el inmobiliario urbano a la mano sino que frecuentemente se ponen y/o se buscan obstáculos que van desde una pared a un charco de agua, desde colocar patinetas hasta poner botes de basura o basura incendiándose para realizar sus actividades.

Así, la invención del territorio pasa por las actividades que generan escenificaciones producto de las rutinas sociales que organizan el espacio en dos instancias urbanas: los *skateparks* y los espacios urbanos de la Zona metropolitana de Guadalajara

#### 4.1.1.- El *spot* como dispositivo: el *skatepark* como política pública

Las ciudades en México han sido testigos de las disputas y luchas vinculadas por la ocupación del espacio público por parte de grupos de *skaters*. Estas disputas por un lugar en la ciudad abrieron camino y condujeron a las propuestas que distintos partidos políticos e instituciones gubernamentales propondrían después para la instauración de espacios: los *skateparks*. A tal modo que hoy, según la revista *UrbeSkate* se han construido alrededor de 45 *skateparks* en todo el Estado de Jalisco y 33 se ubican en la zona metropolitana de Guadalajara.

En el siguiente mapa los *skateparks* marcados en verde se encuentran Tlajomulco de Zúñiga (6); los amarillos, en Tlaquepaque (3); los azules, en Guadalajara (12); y las naranjas, en Zapopan (7).



Ubicación de 28 *skateparks* en la Zona Metropolitana de Guadalajara. Mapa creado con información de la página *UrbeSkate*<sup>4</sup>.

Estos lugares son construidos con cemento o en otros casos con metal o madera. En dichas construcciones se podrían dividir en secciones: una, donde lo que suele incluir lo que son *medias U's* (forma de medio tubo), *bowl*s (son tazones con formas de piscinas), *pools* (piscinas), *mini ramps* (medio tubo) donde se desarrolla una tendencia o modo de ejecutar la práctica llamado *vertical*, aquí se pueden encontrar con mucha mayor frecuencia lo que conocen como “*la vieja escuela*” (*skaters* adultos), así como jóvenes.



Foto 4. *Skatepark*: Loma Bonita. Sección: *Mini ramp*.

Otras de las secciones, suele tener elementos urbanos como escaleras (altas y bajas), barandales (largos y cortos), “*cajones*” o plataformas de madera o concreto de distintas dimensiones, rampas de 45° y 60° y *funbox* (pirámides donde se suele combina rampas con bardas o barandales) que es en donde se realiza el estilo callejero, donde se suelen ubicar los jóvenes. En algunos *skatepark* solo hay alguna de estas secciones o suelen haber una combinación entre ambas.

---

<http://www.urbeskate.com/parques.php>





Foto 5. *Skatepark*: Montenegro. Sección: *Street* o *callejero*.

En los *skateparks* se identificó cuatro grupos que operan y organizan de manera distinta el espacio lo que genera conflictos, disputas y contradicciones. Estos grupos son los jóvenes *skaters* (patineta), *bikers* (bicicleta), *rollers* (patines) y *scooters* (patín del diablo). A pesar de que su convivencia es poca y esporádica, mantienen una serie de similitudes como la indumentaria por el uso de marcas, gustos musicales, uso de sustancias (legales e ilegales) pero también la agregación a estos grupos de jóvenes con llevan un posicionamiento de clase por los elevados precios de accesorios y su constante consumo de bienes materiales.

En estos escenarios es donde se interactúa con otras adscripciones y se identificó diferenciaciones tanto sus fines como en sus actividades. Cada grupo suelen tener su lugar dentro del *skatepark*, por lo regular solo utilizan ciertas zonas y no el espacio en su totalidad. Estas delimitaciones entre los grupos o adscripciones les es necesaria porque constituyen delimitaciones, consolidando un nosotros y un ellos indispensable dado que a partir de ahí marcan sus diferencias como grupos juveniles.

Además, se observaron dos tipos de zonas, tanto en los *skateparks* como en los *spots* de la ciudad: por un lado, las zonas de comunicación y sociabilidad y por otro, las zonas de interacción y ejecución de habilidad. La primera zona es llamada así por ser los sitios de descanso, donde se fuma y se bebe, donde intercambian información, experiencias en la práctica y en la vida cotidiana,

donde se utilizan celulares para conectarse a las redes sociales para subir fotos y videos, etc.



Foto 6 .Zona de comunicación y socialidad del *skaterpak* Loma Bonita. Foto 7

La segunda zona lleva ese nombre debido que dentro de las secciones son los lugares de interacción con los otros grupos (*Bikers, scooters* y *rollers*) y por ende, es el lugar donde se desarrollan sus habilidades, *trucos* y *rutinas* adquiriendo una serie de técnicas para mejorar su experiencia en la práctica que hacen posible el establecimiento de lo que llaman *estilo*, característica fundamental de todo *skater* –tanto vieja como “nueva” escuela-.

En las zonas de interacción y ejecución de habilidades se experimentan las disputas por los *spots* o sitios específicos de los *skateparks*. Los *spots* de los *skateparks* son sitios delimitados (por poner un ejemplo, las escaleras o un barandal) y estas pugnas suelen ocurrir porque cada grupo juvenil (*skaters, bikers, scooters, rollers*) organiza de forma distinta el espacio. A demás de que sus instrumentos tienen distintas dimensiones en tamaño y peso, hay diferenciación en trucos y habilidades, así como los procesos por los cuales se identifican con el espacio, con el cuerpo y con los otros.

Se identificó un proceso de *doble estructuración* (Giddens, 1984), es decir, estos sitios en tanto política pública constriñe a los jóvenes porque hay una limitación o una contención de sus formas de ser y estar en los espacios, por lo

que representan dispositivos tecnológicos de contención de la acción social juvenil. Entendiendo por dispositivo “*una red de elementos heterogéneos que al coaccionar favorecen ciertos principios ordenadores o [...] cualquier cosa que de algún modo tiene la capacidad de capturar, orientar, determinar, interceptar, moderar, controlar, asegurar los gestos, conductas, opiniones y discursos de los seres vivos*”. (Agamben, 2011)

Esto sucede porque los *skateparks* limitan e influyen en las formas en que operan y organizan los espacios. Sus elementos espaciales con los que se compone en tanto infraestructura son heterogéneos favorecen y facilitan realizar la práctica, por lo que hay una mayor prolongación de uso y además, en algunos el tiempo de uso del lugar está ligado con los horarios de los parques recreativos en los que se encuentran y están constantemente vigilados por policías municipales y guardias de seguridad. Esto favorece a las políticas de seguridad pública debido a que tienen garantizado que parte de los y las jóvenes no se encontraran en la calle y no representaran un aparente “peligro” para la vía pública y la vida urbana.

Por otro lado, a pesar de la contención del dispositivo los habilita con recursos debido a que está construido especialmente para la práctica del *skateboarding* permitiéndoles tomar más experiencia, saberes y conocimiento adquiriendo más capacidad técnica y simbólica, es decir, al tener un piso liso, inmobiliario urbano, una distribución de los lugares y espacio para realizar la práctica, los jóvenes obtienen recursos técnicos que les permite subir su *nivel* y experiencia porque mejora su eficacia técnica y la estética de sus movimientos motrices que da lugar a trucos y habilidades que conforman el *estilo*. Así pues, es *estilo* es una expresión simbólica que conjuga una serie de elementos estéticos e individuales, es un recurso simbólico con el cual construir un yo..

Esta habilitación es generada a partir de subjetivar el espacio, es decir, es el producto de manifestar los sentidos de la práctica en un espacio que se le es otorgado como una política pública, como un apoyo institucional y se vuelven sitios de socialidad con los pares y pasa a formar parte de la vida cotidiana de los sujetos, pasa a formar parte de la maneras en que expresa la intersubjetividad la *escena skater*.

Las y los jóvenes han encontrado desde estos sitios formas de visibilidad y reconocimiento colectivo, pues “*los dispositivos deben siempre implicar*

*procesos de subjetivación, debe producir su sujetos*". (Agamben, 2011) Estos saberes y conocimientos técnicos/simbólicos adquiridos en los *skateparks* son las actividades que se realizan en los lugares urbanos, si bien ya lo comentaba *Bigspin* profesional mexicano del equipo *Vans* en el evento del *Go Skate Day* promovido por la empresa *Vans*, quien remitía a que *"un skaters va hacer en la calle lo que práctica en los skateparks"*<sup>5</sup>

De este modo, el patinar de manera colectiva y generar procesos de integración social, al tomar recursos técnico/simbólicos obtenidos y desarrollados en los *skateparks* motivan a los agentes juveniles a reivindicar su cuerpo en las calles de la ciudad por medio del desacato y la insubordinación pero, a su vez, los ayuda desarrollar una *"seguridad ontológica, en donde se sitúan los controles de básicos de angustia y confianza"* (Giddens, 1984) que es de vital importancia para lograr y llevar a cabo sus actividades y rutinas sociales en la vida cotidiana.

4.1.2.- *El skater se queda en la calle ¡siempre!*: el protagonismo *skater* y la producción de ciudad.

El protagonismo urbano de los jóvenes *skaters* forma parte de la dinámica con las que respira la ciudad. La calle y todos sus elementos urbanos han sido una fuente de acción para el desacato y la insubordinación, debido a que van vagando por la ciudad, apropiándose del espacio público en cualquier lugar, evitado la inmovilidad, abriendo espacios de acción política (Daza, 2008:182)

La característica fundamental de su protagonismo urbano es su carácter de nómada que a su paso va transformando el espacio público urbano, desde sus imaginarios y normas van haciendo posible sus propios escenarios por lo que cada calle de la ciudad se convierte en un espacio político temporal, en un espacio para disputar ciudad. Estos escenarios sociales son conocidos como *spots* y son sitios delimitados que tienen ciertos rasgos característicos del inmobiliario urbano de las ciudades (paredes, escaleras, pasamanos, rampas para discapacitado, maseteros, etc.).

---

<sup>5</sup> Entrevista etnográfica a *Big-Spin*, *skater* profesional del equipo *Vans*

Su nomadismo urbano los lleva a conocer cada rincón de la ciudad, a pesar del acoso y los estigmas los jóvenes “*no están dispuestos a renunciar a la ciudad en conjunto, no hay fronteras simbólicas suficientes para contenerlos en un espacio delimitado*” (Reguillo, 2000: 120). Así pues, el *spot* urbano es de vital importancia porque representa un desafío por los conflictos, un reto para demostrar el dominio sobre el instrumento (patineta), llevar el cuerpo al riesgo para generar y propagar sentidos al transformar las normas sociales de los espacios públicos intervenidos y ocupados.

Participar, inventar y producir simbólicamente los *spots* es una táctica de empoderamiento porque representa una “*zona temporalmente autónoma*” (Hakim, 1999), que “*no solo existe más allá del control sino también más allá de definiciones, más allá de miradas y nombres [...] más allá de las entendederas del Estado, más allá de la capacidad de ver del Estado*” (Hakim, 1999; 20). Bajo esta autonomía temporal –temporal por problemas y conflictos con los que cohabitan en la urbe- producen las condiciones que hacen posible los *spots* porque es el medio por donde se expresa el agenciamiento colectivo, es decir, es al espacio apropiado e intervenido al que se le transforma las reglas, funciones y sentidos estructurales emanados de las instancias gubernamentales y la administración pública.

En este sentido, al inventar los *spots* producen ciudad a través de sus formas identitarias y al hacerlo los ayuda a experimentarlas, mapearlas y a ubicar más *spots* en donde se toma en cuenta las malas y buenas condiciones de la infraestructura urbana que incrementa (o no) la dificultad y el riesgo de intervenirlos y además de que se buscan sitios con altura, con distancia y con una serie de obstáculos para hacerle frente al miedo. En este sentido, hacen uso de términos nativos para designar parte de su actitud en los lugares apropiados como: *detonado* y *manchado*. Por un lado, cuando un joven *detona* un *spot* hace referencia a que realiza *rutinas* y *trucos* sin miedo, sin miedo a caerse, lastimarse o golpearse, sin miedo a que lo corran o lo arresten: y por otro lado, cuando un joven *mancha* el *spot* hace referencia al *nivel* y el *estilo* con el que realiza trucos con gran altura y estética en los lugares intervenidos de la ciudad.

En el devenir cotidiano de la ciudad, los jóvenes están constantemente imaginando la ciudad, visualizándola a través y desde la práctica y los lleva a

*spotear* la ciudad. Así, la invención se hace verbo para la acción, para intervenir y construir sentidos con las rutinas sociales que componen sus actividades, para llevar el cuerpo a nuevos riesgos, para inventar sentidos colectivos que sean capaces de generar procesos de identificación para manifestar resistencia a las violencias de la ciudad. Esta manifestación de resistencia urbana “*consiste en pequeñas y constantes rupturas ante el poder dominante*” (Deza, 2008: 182) que sujeta y ordena urbanísticamente la producción de la ciudad en su conjunto.

La ciudad al ser intervenida y apropiada colectivamente con el ruido de los golpes de la patineta contra el asfalto, la sangre y el sudor manchando el suelo, los gritos de enojo y emoción, el humor y el olor transforman el espacio de la ciudad en *spot*, un lugar el cual ocupar e intervenir a través del desgaste, del deterioro, de la destrucción. En este sentido, Jesús Martín-Barbero<sup>6</sup> indica que “*los jóvenes no están preocupados por construir porque no es oficio, lo que ven es todo lo que hay que destruir para poder hacer una sociedad nueva*” (Jesús Martín-Barbero, 2014) más justa, más incluyente.

La destrucción o el desgaste pasa a formar parte de los *modus operandi* con los cuales construyen el *spot* y producen ciudad desde su subjetividad. Reconocen que el *skateboarding* es una práctica social de acción y de impacto que desgasta no solo el inmobiliario urbano del cual se apropian, sino que también hay un daño directo en la salud física del cuerpo, así como de la indumentaria (por las caídas, golpes y lesiones) y del instrumento debido al constante roce entre este y el inmobiliario urbano. De este modo, el desgaste conlleva consigo un proceso reflexivo en los sujetos sobre el cuidado y la preocupación de sí mismos.

Las formas en las que operan e intervienen y hacen posible los *spots* pasan a ser filmados como manera de evidenciar no solo su dominio en distintos puntos de la ciudad, sino como una forma de generar autoreconocimiento colectivo para promover otras formas de prestigio juvenil. Razón por la que hay un constante uso de instrumentos tecnológicos como celular, cámaras fotográficas y de video para realizar producciones visuales (fotografías) y audiovisuales (videos)

---

<sup>6</sup> <https://www.youtube.com/watch?v=VdvwSHvEob0&t=628s>. Entrevista realizada por CLACSO Tv a Jesús Martín-Barbero: "Los jóvenes siguen queriendo ser ciudadanos, pero de otro planeta"

Sus modos de organización y socialidad están ligados al uso de redes sociales y es por medio de plataformas digitales (WhatsApp, Facebook e Instagram, etc.) por los cuales se vinculan y se ponen de acuerdo, ya sea para acudir a los *skateparks* que son lugares en donde se encuentran sus pares y otras adscripciones juveniles o la calle que representa zonas más complejas por sus composición urbanística, con mayor interacción y dificultad por su encuentro con el otro (adultos) que es de vital importancia para la afirmación de quienes son en el mundo.

Se identificó que el uso de fotografías tiene un lado lúdico y otro ligado a la profesionalización y mercantilización de la práctica (al igual que la producción de videos). Por un lado, es un medio para demostrar la estética del *estilo* individual de cada patinar, debido a que por medio de ella que se muestra a otros *skaters* y a los otros lo que se es capaz de hacer con la patineta. Por otro lado, la fotografía es utilizada como un símbolo de prestigio, ya que las industrias culturales (tiendas, marcas y revistas locales, nacionales e internacionales) las utilizan como una interfaz para dar a conocer a la escena nacional e internacional y la capacidad que tienen de intervenir la ciudad sus patrocinados.

Las producciones audiovisuales –de igual manera la fotografía– representadas en videos son y han sido a lo largo de la historia del *skateboarding* una parte importante de la cultura *skater*. Por un lado, se encuentran el video clip y por otro, la videoparte. Ambos tienen como objetivo darse a conocer tanto a sus pares como a los otros (ciudadanos, adultos, otros grupos juveniles, etc.) y estos son propagados en las redes sociales como una forma de autoreconocimiento (al igual que la fotografía) y de dar a conocer su capacidad de operar el espacio y demostrar su habilidad para crear *rutinas* tanto de los *skateparks* como el del espacio urbano.

Los videoclips tienen un fin más lúdico enfocado en la diversión, el compartir el tiempo libre con sus pares y han sido utilizados como una forma de reconocimiento, de diversión, motivación y como una memoria del sujeto pero también como una forma de llevar su identidad colectiva e individual a las redes sociales debido a que con él se demuestra los recursos técnicos y simbólicos tomados en las calles y en los *skateparks*, lo que implica que están dedicados tanto para aquellos que realizan la práctica, como para los otros (otros grupos juveniles y adultos).

Las video partes o *sponsor me* tienen como objetivo conseguir un patrocinador y en ellos (tanto el clip como la video parte) se graban *trucos* y *rutinas* (conjunto de *trucos*) y se mandan tanto a las marcas como a las tiendas locales para conseguir apoyo. Estos apoyos se ven representados en facilitar la movilidad debido a que las marcas llevan a los jóvenes patrocinados a distintas ciudades tanto a nivel regional, nacional e internacional; con instrumentos tecnológicos, las marcas regularmente tienen sus propios *filmmers* y sus equipamientos tecnológicos; con bienes materiales tanto para la indumentaria como para la patineta; y en algunos casos, con ayuda económica para solventar sus necesidades básicas.

En los videos en general, a pesar de que también se filman o se graban tanto *rutinas* como *trucos* en los *skateparks*, lo que se busca principalmente (aunque, no es su fin último) es la calle para realizarlos y esto sucede porque la ciudad ofrece una serie de visualizaciones urbanas que en el *skatepark* no permite. Estas visualizaciones urbanas tienen que ver con lugares céntricos, lugares urbanos de gran concentración de capital económico y simbólico como lo es el centro histórico de Guadalajara, el corredor cultural Chapultepec, el parque Revolución, entre otros.

Aunque, también los colaboradores señalaban que en las colonias había grupos *skaters* que patinaban en lugares abandonados, canchas, escuelas, almacenes o lugares que tiene una estética deteriorada, inmobiliarios que no representan un capital simbólico como tal. Estas agrupaciones *skaters* socializan estos espacios, los escenifican y más que “*problemas de convivencia ayudan a convertir espacios fragilizados en espacios seguros, en puntos de encuentro y fuentes de capital social*”. (Camino, 2013).

Al tomar e intervenir la calle, al inventar los escenarios que hacen posible sus actividades es cuando surgen fricciones, conflictos y se exponen a las violencias urbanas.

#### 4.1.2.1.- De fricciones y conflictos a las violencias urbanas.

Los principales conflictos que tienen las y los jóvenes *skaters* son por ocupar e intervenir zonas del espacio urbano que no se permite realizar la práctica y además, el ruido es una constante por la cual la ciudadanía habla a la



policía para que los corran o los desplacen del lugar. A esto se le suma, la portación y el frecuente consumo de drogas legales e ilegales (alcohol, cigarro y marihuana) de manera libre por parte de los *skaters*, así como grafitear y dejar marcas negras por la cera que utilizan para realizar sus actividades sobre la infraestructura urbana.

Frecuentemente se les adjetiva de manera negativa y esto sin duda descredita su identidad individual y la manera en que son reconocidos colectivamente. Un ejemplo claro de esta situación es el de las mujeres *skaters* que frecuentemente tienen fricciones principalmente con su familia debido a que la práctica es percibida como única y exclusivamente masculina tanto en apariencia como en ejecución, se les recomienda que tomen actitudes de una persona adulta y se les adjetiva como destructores e invasores del espacio público. Por lo que las pugnas para el caso de las mujeres comienzan desde el seno familiar, a diferencia de los hombres que tiene más aceptación aunque se les haga las mismas adjetivaciones negativas.

Sin embargo, a pesar de los estigmas las y los jóvenes encuentran en la práctica y en el grupo un lugar desde donde resistir, desde donde construir un yo desde un nosotros debido a que la práctica del *skateboarding* promueve procesos de decisión sobre la propia vida, decisiones sobre sí mismo. Por ejemplo, se le pregunto a *Shove it* una joven *skater* de 25 años acerca de qué pensaba de las opiniones negativas que se le hacía por patinar por parte de adultos y hacía referencia a que:

*Pues me vale madre, a fin de cuentas es lo que la gente piensa y lo que me debe de importar es lo que yo pienso, realmente pues yo me mantengo, [...] yo me pago mis propias cosas, yo soy una persona independiente*

En este sentido las y los jóvenes al intervenir la calle son proclives a las violencias de la ciudad y a la poca negociación por el espacio público y urbano por parte de seguridad pública por no ser legítimas sus acciones y sus comportamientos. La actitud de los agentes de seguridad pública municipal y estatal regularmente es prepotente, poco negociable y de manera constante hay un abuso de autoridad y de poder debido a que se reprime las formas de ser *skater* por el constante asedio. “*La policía ha encontrado una ‘amenaza’ para la*

*vida tranquila que debe prevalecer en Guadalajara, [...] han sido detenidos por portar algo tan peligroso como una tabla con cuatro pequeñas ruedas, y andar”* (Marcial, 2008: 84).

*[...] ellos (los policías) llegan prepotentes desde el principio porque a lo mejor su falsa idea de crear autoridad, algunos se quitan ese papel pero otros se quedan como que con eso [...], genera mucho incomodidad porque ellos viven de nuestros recursos, o sea ellos deberían más bien explicarnos como deberemos aplicar las leyes más que simplemente como reprimir nuestras ideas<sup>7</sup>*

La violencia se representa no solo por las pugnas verbales que se tienen con la ciudadanía cuando los corren de los espacios urbanos, sino que en ocasiones se llega a la violencia física debido a que hay peleas y disputas físicas con guardias de seguridad privada, con seguridad pública (municipal) y adultos en general (ciudadanía) y esto sucede principalmente por la poca negociación, pues se le expulsa de los lugares por medio de insultos, agresiones físicas, se les trata de quitar la patineta o sus pertenencias y hasta en ocasiones, son amenazados con armas de fuego.

*“[...] con los individuos de la calle, con los peatones, con la vialidad y con las autoridades se da la violencia en todos los sentidos”<sup>8</sup>*

En los peores casos son frecuentemente vigilados y asediados por la policía por su apariencia física y corporal, los cuales constantemente les revisan sus pertenencias, los agreden verbalmente, cuando hay una actitud negativa por parte de los jóvenes regularmente hay amenazas a la integridad del joven o se les echan droga para culparlos y arrestarlos. Al arrestarlos los amenazan, los extorsionan, les quitan sus pertenencias como el dinero, los celulares e incluso la patineta y en ocasiones no los llevan a las comandancias, sino que los llevan a lugares lejanos del lugar en donde los arrestaron para que ya no vuelvan o hay negociación por medio del soborno.

En los mejores casos los agentes policiales les dicen que se retiren del lugar por ser lugares urbanos de gran concentración de turistas o privados, que

---

<sup>7</sup> Pulga, joven skater profesional de 25 años

<sup>8</sup> Full Cap, joven skater de 26 años

se vayan a los espacios creados para la práctica (*skateparks*) que para eso se construyeron y en algunos casos hay una negociación poca y muy esporádica entre la ciudadanía, la policía y los skaters, al patinar ciertos tiempos determinados el espacio mientras estén presentes los policías, por lo que seguridad pública no solo tiene el legítimo uso de violencia física y simbólica sobre los jóvenes, sino también delimitan y controla el tiempo de uso de los espacios urbanos de la ciudad.

Esto demuestra la gran intolerancia que se tiene hacia la práctica y que les restringen el derecho a la ciudad, entendido como “*más que un derecho de acceso individual o colectivo a los recursos que esta almacena o protege; es un derecho a cambiar y reinventar la ciudad de acuerdo con nuestros deseos*”. (Harvey, 2012:20) Los *skater* reivindican un tipo de poder instituyente y configurador sobre el proceso de urbanización dominante porque han tenido la libertad, el tiempo libre, el ocio y la convicción de no quedarse inmóviles, la convicción de no renunciar a la ciudad, por ello representan una resistencia urbana porque se suprime las formas de ser *skater*. *Full Cap*, al preguntarle que si al *skateboarding* se le puede considerar como resistencia, señalaba que:

*“En conjunto se puede considerar como una resistencia pero lo único [...] por lo que lucha sería por esa libertad de deporte”.*<sup>9</sup>

A su vez, hay pocos intereses de negociación por parte del brazo armado del estado y de las instituciones gubernamentales por ignorar y en cierto sentido, legitimar las acciones de seguridad pública por su precaria acción para solventar los conflictos *skater* - policía. En este sentido, la policía pone sus propias reglas del juego, colocan sobre la mesa sus propias políticas ante estos jóvenes y esto se ve reflejado en las formas en que los reprimen y excluyen.

La policía en tanto agente del Estado, es el garante de la seguridad y el cuidado de la vida de los ciudadanos pero debido a los estigmas sociales y adjetivaciones son constantemente vigilados y asimilados como el enemigo de lo público por transgredir las normas de la vida urbana. Así, la policía en tanto representante del poder soberano es capaz de incidir en la vida misma de los

---

<sup>9</sup> *Full cap*, joven *skater* de 26 años

sujetos y sus acciones se vuelven biopolítica porque *“la policía se hace ahora política y el cuidado de la vida coincide contra el enemigo”* (Agamben, 1998) de los valores y normas hegemónicos que rigen y orientan la organización de la ciudad.

Las tácticas skaters para la resolución de los problemas son por una parte la negociación. Se entabla conversación con la ciudadanía, con los guardias de seguridad de los espacios privados y en ciertos momentos, con la policía. En la mayoría de los casos prefieren el desacato y la opción de correr se vuelve viable debido a que saben las implicaciones que se tiene al momento de ser arrestados por la policía municipal y/o estatal o en otros casos simplemente desobedecer se vuelve un opción, cuando los echan del lugar se van y en otro momento del día regresan al mismo sitio sobre todo cuando se está filmando o grabando algún video clip o video parte.

Se identificó que en el pasado se tenían más problemas y conflictos debido a que los estigmas eran mayores pero tras la implementación de los *skateparks* alrededor de la Zona Metropolitana de Guadalajara redujo las problemáticas pero desde su percepción en el futuro los problemas seguirán, pues *“el skate sigue (y seguirá) en la calle, ¡siempre!”*<sup>10</sup>. Así, el territorio de principal por el que se disputa es la calle, debido a que es precisamente la ciudad en tanto *spot* un productor de sentidos disidentes ya que promueven nuevas formas de participación política, nuevas formas de habitar la urbe y de ser en el mundo.

*“[...] hay muchos skateparks y siento que los skateparks los hacen [...] para no molestar en otros lados pero nosotros los skates pues nos interesa patinar calle”*<sup>11</sup>

De esta manera, otro tipo de violencia que se identificó en los escenarios en donde se lleva a cabo la práctica es el consumo de droga y el vínculo con el narcotráfico. Se identificó que el uso constante y lúdico de drogas es frecuente en la mayoría de los grupos que integran la *escena del skateboarding* y se encuentra relacionado con la cuestión de la diversión, de la fiesta, del *desmadre*.

---

<sup>10</sup> *Full Cap*, joven skater de 26 años

<sup>11</sup> *Flip*, joven mujer y skater profesional de 18 años

*“El tipo de drogas que normalmente se utiliza pues es la marihuana, a mí en los personal me gusta el LSD y entonces, nos gusta la loquera, compramos pastillas, entramos a antros, nos aventamos dos tres noches y nos vamos a Ajijic a patinar, nos vamos Colima y hacemos desmadre. El mundo de la drogas es mucho, la mayoría loqueamos”.<sup>12</sup>*

El consumo de drogas se articula con el desgaste de la salud integral del cuerpo que con lleva un procesos reflexivo del cuidado de sí mismo –cuestiones que se hablarán más adelante-. Y esto se articula con los conflictos que se tiene con seguridad pública porque lo hacen de maneras visible y sin vergüenza alguna, es decir, fuman o beben cerveza en los *spots* sin esconderse y esto legitima las “revisiones de rutina” por parte de los agentes policiacos, por eso los *skaters* se encuentran frecuentemente cuidándose de sí mismos.

*De hecho, algo que es importante también es que tus compañeros que empiezan patinando se meten al mundo de la drogas porque sabemos que el skate y las drogas es un paralelismo, entran al mundo de la drogas y empiezan a loquear mucho, dejan de patinar, pierden nivel en la escena y en el skate y se apagan, desaparecen y no solo aquí en México, también en Estados Unidos<sup>13</sup>*

No sólo se tiene problemáticas por el consumo libre con la policía en general, sino que también existen o se componen ciertas líneas tangenciales que penetran y vinculan la *escena* con el narcotráfico, debido a que hay jóvenes que se vuelven *dealers* o vendedores y esto perjudica directamente en las trayectorias biográficas dentro de la práctica. Al preguntarle a *Full Cap* que tipo de problemáticas trae la droga a los jóvenes que practican skateboarding señalaba que:

*“[...] te rompe la práctica y el conflicto social, el conflicto con la venta de drogas, la cuestión del narcotráfico o digo, varios compas que se salen de patinar se meten a vender, los agarra la maña y aparecen en Lázaro Cárdenas sin manitas, sin carita”<sup>14</sup>*

---

<sup>12</sup> *Full Cap*, joven *skater* de 26 años

<sup>13</sup> *Full Cap*, joven *skater* de 26 años

<sup>14</sup> *Full Cap*, joven *skater* de 26 años

De esta manera, las violencias urbanas a las que están expuestos las y los jóvenes *skaters* pasan por la legitimación del uso de sustancias legales e ilegales y los vínculos (aunque sean pocos y esporádicos) con el narcotráfico, las constantes adjetivaciones y estigmas, los conflictos con ciudadanía y seguridad pública más las precariedades estructurales como la insuficiencia laboral y los trabajos mal remunerados, las fricciones y pocas negociaciones con la familia, la dificultad para para culminar la preparatoria y/o lograr culminar una carrera universitaria. Violencias con las que construyen sus biografías y con las que conviven en el transcurso de la vida cotidiana en la ciudad.

En consecuencia, la invención del territorio *skater* en la zona metropolitana de Guadalajara es constituida desde el *skatepark* al espacio público y urbano. Los *skateparks* en tanto política pública representan una dualidad estructural, es decir, representa un dispositivo de contención de la acción social *skater* por las cualidades constrictivas que la conforman pero, a su vez, habilita a los jóvenes debido a las condiciones espaciales en la cual se encuentra formado y esto otorga recursos técnico-simbólicos a los jóvenes representados en conocimientos, saberes y habilidades adquiridos en el tiempo y el espacio para desarrollar un *estilo* indispensable para los procesos de identificación colectiva e individual.

Por otra parte, los jóvenes y su nomadismo urbano los lleva a reclamar su cuerpo en la calle y producen desde sus anhelos y sueños la ciudad porque el *spot* urbano representa una zona donde se produce autonomía porque se instauran las políticas *skaters* –aunque sea temporalmente- y a su vez, es desafío y es reto no solo por las políticas policiales que enfatizan la prohibición de uso del espacio urbano y las fricciones que se tiene con ciudadanía y la familia, sino por las condiciones en las que se encuentra la infraestructura urbana y además, es el lugar en donde se converge con el otro, en donde se logra la visibilidad pública y el reconocimiento grupal.

El *spot* urbano es una propiedad estructural de la *escena skater* en tanto institución, en tanto estructura porque los grupos *skaters* al inventarlo y al producirlo simbólicamente reproducen las condiciones que hace posible su acción social por sus modos de organizar/ escenificar el espacio y de intervenirlo por medio de sus actividades en él. Y es a través de las actividades con las que

delimitan y construyen el *spot*, con las que transforman las reglas, funciones y sentidos estructurales que las instancias gubernamentales y administración pública asigna al espacio urbano y es producto de su capacidad de agencia y de la movilización de los recursos para crear sus propias formas de ser y estar la ciudad.

#### 4.1.3.- *La configuración del spot corporal: el yo cuerpo.*

Las y los jóvenes *skaters* deslizan su cuerpo en las calles de la ciudad para llevarlo a un desafío, un riesgo para la adquisición de nuevas habilidades. Dentro de la práctica se desarrolla un condicionamiento corporal que no solo se encuentra relacionado con la adquisición de una condición física (por el ejercicio), sino también por desarrollar una eficacia técnica que tiene que ver con la precisión, distancia y la toma de altura y a su vez, con el adquirir un serie de técnicas y saberes relacionados con los movimientos motrices que articulan los trucos con la estética. Esto se adquiere a partir de la inversión de tiempo libre y la dedicación hacia la práctica en los distintos espacios públicos.

Experimentan la práctica a partir de la prueba y el error porque dentro de las lógicas o sentidos de la práctica del *skateboarding* se buscan constantemente lugares que contengan una serie de rasgos espaciales (escaleras, barandales, paredes, banquetas, bancas, etc.) pero integrando una serie de particularidades (el estado físico de infraestructura, altura, distancia y una serie de obstáculos) que llevan a los jóvenes a estar buscando frecuentemente el riesgo para mejorar y adquirir constantemente nuevas habilidades que lo llevan al joven a desarrollar un *estilo*.

Así pues, al llevar al cuerpo tanto a la calle de la ciudad como a los *skateparks* surgen una serie de accidentes y errores que dañan directamente la corporalidad de las y los jóvenes y por ello, la práctica del *skateboarding* se encuentra ligada al dolor, las emociones y al desgaste de la salud física del cuerpo. Por un lado, las lesiones fuertes como esguinces y/o quebraduras de huesos y el dolor que con lleva ha impedido patinar a los jóvenes durante periodos largos de tiempo que van desde semanas a meses y esto repercute directamente en sus habilidades, debido a que se pierde la experiencia, se pierde condición física, el nivel de la eficacia técnica y de los movimientos motrices.

Hay quienes a pesar del dolor, de los intentos fallidos y errores, las caídas, los esguinces e incluso de las quebraduras no pretenden dejar de patinar, como el caso de *Imposible* que es un joven *skater* profesional de 21 años quien se quebró el brazo en cuatro partes y duro alrededor de 6 meses sin patinar y al preguntarle si el dolor alguna vez la ha impedido patinar, remitía que:

*La verdad, yo creo que me motiva un poco más el saber que... que pasan cosas como estas... pero menos mal que fue algo menos grave, o sea fue mi brazo y yo sé que esta culero pero sé que pronto con la rehabilitación quedo al cien y puedo seguir patinando y solamente el miedo es mental.*<sup>15</sup>

Las y los jóvenes saben que se van caer, que se van a lastimar, que se pueden fracturar o quebrar algún hueso porque son cuestiones que pasan a diario en su vida cotidiana como *skater*. A pesar de ser conscientes del dolor que implica día a día practicar *skateboarding* siguen insistiendo en mejorar sus habilidades y *trucos* para dominar mejores y más complejos *spots*, por lo que el dolor no es un mecanismo que los sujeta o que contiene su acción social, sino por el contrario el hecho de saber que tienen límites corporales los motiva.

*[...] aunque te siga doliendo, la verdad te ganan las ganas por irte a pegar en tu 'madre' y te 'vale madre' y te sale y aunque te siga picando el tobillo, le sigues "dando" (patinando) pero si es necesario guardar un poquito de reposo he... hay mucha gente que no lo hace, tengo 'compas' que los operaron de la apéndice y que les 'vale madre' y siguen patinando (risas) a la semana y la verdad, no les ha ido mal, son buenos skaters pero son aferrados.*<sup>16</sup>

Así, la motivación es un punto importante debido a que de ella dependen las rutinas sociales con las que hacen posibles sus actividades en los escenarios de encuentro e interacción con sus pares y con el otro en la vida urbana. La motivación se encuentra ligada no solo a los límites corporales, sino también el hacer cosas que les parecía imposibles o difíciles, al patinar de manera colectiva, al ambiente que se vive entre los grupos, el que se compartan espacios con *skaters* que tiene *nivel*, el *ganarle al spot* que implica volver al lugar en donde se

---

<sup>15</sup> *Imposible*, joven *skater* profesional de 21 años

<sup>16</sup> *Full Cap*, joven *skater* de 26 años



lesionaron y hacer el *truco* que se quería, en la forma que se quería sin importar si la lesión vuelve.

*Lo que te motiva [...] es la energía de querer lograr las cosas, es una inquietud, es querer hacer algo, ósea yo veo la televisión o en una video de Thrasher o en lo que sea, veo que 'pegan' un truco en esto (señala la banca donde estábamos sentados) o que brincan un cubo de cemento de los del centro, lo brincan de 'flip' y entonces, yo quiero hacerlo, quiero ver que se siente, esa inquietud es la motivación principal.*<sup>17</sup>

*"A pesar de que te esguinzaste en ese spot y pasan cuatro meses, te curas y sientes como que en esos cuatro meses, sientes como una furia por ese spot y al llegar otra vez y 'caerlo' y es cuando ya llegas, brincas lo caes y dices ¡chale, no manches! y jno!, es una sensación inolvidable caer ese truco donde te llegaste a lesionar".*<sup>18</sup>

De este modo, hay una serie de cuidados hacia el cuerpo que los jóvenes deben de tener. Estos cuidados de sí tienen que ver con la buena alimentación, con el ejercitarse físicamente, calentar antes de patinar y a su vez, conforme van tomando experiencia van aprendiendo cómo caer, cómo meter las manos o rodar de determinadas maneras para que el impacto no sea "tan" doloroso o fuerte en donde influye el estado de ánimo del joven, la posición del cuerpo sobre la patineta, la experiencia y el *nivel* del sujeto. Estas habilidades se desarrollan para asimilar y lidiar con el dolor con el fin de protegerse a sí mismo.

Así, al reconocer que es una práctica de impacto de acción que desgasta no solo el espacios urbanos, sino también la fisiología y la salud del cuerpo, la indumentaria, el instrumento (patineta) y tomando en cuenta los cuidados para la protección de sí, la práctica del *skateboarding* opera como una *tecnología del yo* (Foucault, 1990), aquella que "permite a los individuos efectuar, por cuenta propia o con la ayuda de los otros, cierto número de operaciones sobre su cuerpo y su alma, pensamientos, conducta o cualquier forma de ser, obteniendo así una transformación de sí mismos" (Foucault, 1990; 48).

Las operaciones colectivas sobre el cuerpo se relacionan con las formas de la indumentaria y se identificó que dentro de la *escena skate* se desarrollan dos tipos de estilo: el corporal y con el que se patina. Por un lado, hay diferentes

---

<sup>17</sup> *Full Cap, joven skater de 26 años*

<sup>18</sup> *Tree Flip, joven skater de 19 años*

estilos de vestir y de transformar su corporalidad, debido a que hay jóvenes de otras adscripciones identitarias que también realizan *skateboarding*, es decir, hay rastas, punks, raperos, grafiteros que también son *skaters* pero todos denotando una similitud: el uso de marcas y de sus productos ofertados por el mercado *skater*, como ya se hizo mención.

*[...] hay gente que viste, no sé, visten "gansta" o no sé, no te podría explicar es muy difícil porque no hay nombres en los estilos ¿me entiendes? A lo mejor hay banda que son punks y patinan, ósea, o banda que es como que más fresona y patina, en específico no sé cómo explicarte que haya una moda o un estilo pues, o sea en si el skate es como a ti te gusta vestir y tu patina* <sup>19</sup>

Así pues, la práctica del *skateboarding* representa un mecanismo que coacciona otras culturas juveniles donde la vestimenta depende mucho de si se forma parte de otra adscripción identitaria y se patina a diferencia de aquellos que solo son *skaters*. Estas diferencias son visibles en aquellos que visten con ropa más holgada o ropa más ceñida, en como portan su cabello y la música que escuchan, elementos que integran al estilo corporal incluyendo transformaciones de la corporalidad (cicatrices, tatuajes, perforaciones). Sin embargo, los intereses principales es tener una vestimenta cómoda por el constante movimiento, que sea de calidad y resistente por las constantes caídas producto de los errores y además, la patineta tiene por encima una lija que constantemente está desgastando los tenis.

Por otro lado, hay diferentes estilos de patinar relacionados con los tendencias de ejecutar la práctica, es decir, unos prefieren patinar más *spots* con gran altura, rieles largos o *gaps* -que son *spots* donde su característica principal es que son espacios largos y altos- (un ejemplo de un *gap* podrían ser una escaleras con 10 escalones); otros prefieren patinar en los *skateparks* debido a que ahí se encuentran *bowls* o media *U's*; mientras que otros se enfocan más en mejorar su técnica realizando *trucos de piso*, buscando espacios con pisos lisos, maseteros o bancas con poca altura

---

<sup>19</sup> *Imposible*, joven *skater* profesional de 21 años

[...] ósea el estilo (que) a mí me gusta mucho patinar barandales pues o gaps así cosas altas y ese es un estilo ¿no? Y hay gente que son muy técnicas y nomas le dan al técnico, ósea trucos, puros cajones, ósea es gente técnica o que le “da” al bowl, que son transiciones, ósea este es otro tipo de estilo<sup>20</sup>

Con respecto a transformaciones corporales, los usos de perforaciones y tatuajes solamente uno de los seis colaboradores no estaba perforado, ni tatuado. Cinco de los colaboradores que portaban tatuajes y eran referidos a películas, a fórmulas de física cuántica, ojos representando filosofía, a bandas musicales, a libros, fechas de nacimiento y fechas de muertes de familiares cercanos, conejos, flores. En lugares como en los brazos, tórax, abdomen, cuello, costillas, espalda, piernas y manos.



Fotos 7 y 8. Tatuajes de colaboradores

Los significados están referidos a gustos personales, al *skateboarding*, experiencias y situaciones vividas que se quieren recordar, a conocimientos y saberes académicos, apreciaciones y posicionamientos ideológicos hacia la vida, así como actitudes. Se muestran como forma de orgullo, como una toma de decisión sobre sí mismo y sobre la propia vida, pues es en los *spots* la piel configurada se muestra y se vuelve una forma de expresión y libertad. A pesar de que pocos de los tatuajes hacían referencia a la práctica se pueden observar

---

<sup>20</sup> *Imposible*, joven *skater* profesional de 21 años

que están enfocados más cuestiones empíricas y subjetivas del sujeto que denotan autonomía y diferencia dentro del grupo, para denotar individualidad frente al colectivo.

*[...] el primero me lo hice a los 17 años y ahora tengo 25, o sea fíjate casi diez años con algo en mi piel que yo sé que no se me va a quitar pero no es algo así de que ni me moleste, ni me frustre y ni me dé como miedo o lo que sea, más bien los porto con orgullo*  
21

*“[...] siento que la cuestión de los tatuajes, es una cuestión personal y no tanto del ambiente a el que te perteneces y sé que hay gente que lo hace como para convivir o para tener algo, para pertenecer a un grupo pero poco a poco te vas dando cuenta que deben de ser para ti ¿Por qué? Porque es tu cuerpo”.<sup>22</sup>*

Sin embargo, para las y los jóvenes el tatuaje aún sigue implicando juicios desde las ideas y posturas conservadoras, aunque cada vez es más aceptada esta práctica cultural. Por una parte, se señala que hay personas que los miran de manera despectiva y además, comentarios de amigos y de sus padres señalan que están mal, que no encontraran un “buen empleo”, que no tienen funcionalidad, que se ven sucios, por lo que sigue representando prejuicios los cuales se les presentan frente a ellos al estar en interacción con el otro en la vida urbana. En la cuestión laboral unos hacían referencia a que no tenían problemas por portarlos y en otros, prefieren cubrirlos o vestir de determinadas formas para que no se hagan visibles a pesar de no tener problemas directos.

Y los mismo pasa con la portación de perforaciones. Solo dos de los colaboradores tenían y eran mujeres. Ambas tenían uno llamado *nostril* que se encuentra en la pared frontal derecha de la nariz y ambas tenían perforados ambos lóbulos de las orejas a diferencia de que una tenía *expansiones* y la otra no, solo *arracadas*. Así pues, son constantemente criticadas principalmente por la familia, ya que les críticas principales son por el aspecto y se les indica que no lograran encontrar un “empleo profesional”.

Las motivaciones principales para perforarse es el gusto y no hay significados aparentes -a diferencia de los tatuajes- en donde las críticas que se

---

<sup>21</sup> *Pulga*, joven *skater* profesional de 25 años

<sup>22</sup> *Full Cap*, joven *skater* de 26 años

la han hecho han creado que una de ellas halla decidido quitarse alguna perforación. Por lo que se puede analizar que en el caso de las mujeres debido a la disputa que se tiene con padres y con la familia en general hay una incidencia frente la toma de su cuerpo.

Aunque, por otra parte, el uso de tatuajes, perforaciones, el optar por un estilo de vestir y de patinar promueve procesos emocionales de independencia y libertad frente al grupo y los adultos. Los jóvenes encuentran en la práctica ser libres, libertad para tomar y desplazarse por la ciudad, libertad para decidir sobre sí mismo, libertad para hacer lo que otros no hacen. *Pulga*, al mencionar que es importante que las personas se den cuenta del poder que tienen, se le pregunto que si los *skaters* tenían poder, remitiendo que:

*Pues poder personal porque aquí estamos hablando de que nosotros manejamos libertad personal [...] libertad de nuestras emociones, libertad de nuestro pensamiento y como lo ejercemos todo el tiempo es como cualquier musculo que se ejercita, es algo que lo tienes muy presente y que es muy difícil que te cambien, está muy arraigado en ti.*<sup>23</sup>

La libertad no solo surge como una emoción, sino como una manera de decidir sobre sí mismo, de lograr ser y hacer lo que se decide, a pesar de las fricciones y los conflictos urbanos. Así, la libertad que otorga la práctica se integra a los procesos de configuración por los cuales constituyen su estética física y corporal generando tácticas para la identificación colectiva e individual, debido a que hay una conquista del propia ser y de cómo se quiere ser visible públicamente en la sociedad.

Los *skater* en tanto agentes, han tenido la capacidad de liberarse de lo instituido y ahora son ellos quienes deciden sobre la autonomía de su geocorporalidad (cuerpo) haciéndole frente a las normas y valores de las instituciones sociales que definen y defienden lo establecido porque en los límites de los cuerpos juveniles rigen sus propias políticas, son los que deciden sobre la soberanía de sus propias trayectorias biografías y de este modo, objetivan un yo.

---

<sup>23</sup> *Pulga*, joven *skater* profesional de 25 años

*Pues la verdad no me importa mucho lo que opinen en el aspecto de que no estoy haciendo nada malo y es mi cuerpo y que soy una persona responsable y muy consciente de mis actos. No les gusta a ellos pero a mí me gusta y sin embargo, yo estoy consciente de los pros y las contras que pueden suceder pero [...] pues, o sea... los respeto pero es mi cuerpo, tomo mis propias decisiones.* <sup>24</sup>

*Yo me visto como me quiero vestir, hago lo que sea con mi cuerpo... igual con mis papás tuve conflictos porque me descubrieron los tatuajes y a mi mamá le di una explicación y mamá agarro otra idea*<sup>25</sup>

Así pues, al no ser exclusivo de la cultura juvenil del *skateboarding* la cuestión de los tatuajes y perforaciones se identificó que poco a poco se va integrando a la *escena skater*. Los colaboradores hacen referencia a que se va integrando a la cultura *underground* o *callejera* –culturas juveniles que tiene su centro la urbe como *skateboarding*, *graffiti*, *bm*x, *rollers*, *etc.*- que se ha ido normalizado en las y los jóvenes en general en la Zona Metropolitana de Guadalajara, debido a que en la actualidad cualquiera que esté en una adscripción identitaria realiza estas prácticas socioculturales. Los colaboradores mantienen el supuesto de que el hecho de que se valla integrando a la *escena* y que más jóvenes se coloquen tatuajes y perforaciones sobre sus cuerpos reduce la discriminación hacia ellos. Discriminación e intolerancia que comienza desde los discursos y prácticas del estado y sus instancias gubernamentales, del seno familiar, de los sistemas educativos (medios y superiores), de los medios de comunicación digitales y tradicionales, del mercado laboral y de los ciudadanos -los otros-

*En nuestra sociedad yo creo que también refleja cómo un poco de que queremos un poco llamar la atención pero no de una manera negativa por que el skate es lo mismo, o sea el skate es una manera de llamar la atención pero el skate ahora mismo siento que crece porque tiene un poco de estética ¿no? Entonces, también el piercing y el tatuaje es estética y ahí es donde manifiestas el arte, es donde está el lienzo.*<sup>26</sup>

---

<sup>24</sup> *Shove it*, joven mujer *skater* de 25 años

<sup>25</sup> *Imposible*, joven *skater* profesional de 21 años

<sup>26</sup> *Pulga*, joven *skater* profesional de 25 años

[...] en cada quien si se desarrollan 'modillas' como eso de 'rayarse' pero dentro del marco del skateboarding no, cada quien decide qué hacer con su cuerpo y ya, lo que sí es moda es el nivel del skateboarding, es el nivel de patinar.<sup>27</sup>

En consecuencia, el cuerpo de los y las jóvenes *skaters* se configura por el desarrollo de un condicionamiento corporal requerido para ejecutar la práctica promoviendo una preocupación y cuidado de sí mismos, debido al deterioro de lo corporal producto de la constante búsqueda de *spots* con particularidades más complejas y arriesgadas, así como de la prueba/ error para la adquisición de nuevos conocimientos y saberes relacionados con la eficacia técnica y la estética de los movimientos motrices. Razón por la que el *skateboarding* en tanto práctica social establecida en un espacio y tiempo determinados realizada por agentes juveniles es una tecnología del yo porque promueve una serie de operaciones sobre el cuerpo que se encuentran relacionadas con procesos de cuidados, preocupaciones y decisiones sobre sí mismos.

Y a su vez, la configuración transita por la transformación corporal principalmente por las cicatrices que son el resultado del deterioro corporal las cuales se presentan como una evidencia simbólica de que se pertenece a la *escena skater* y además, tanto tatuajes como perforaciones permiten a los y las jóvenes tomar decisiones sobre sí mismos, sobre sus propios cuerpos y vidas, utilizándolo como una táctica de empoderamiento para manifestar su subjetividad, lo que les permite constituirse como sujetos de acción y de discursos para construir sus propias y autónomas biografías corporales para constituir un yo (*skater*) dentro de un nosotros (*la escena*).

#### 4.3- El mercado y las políticas de consumo en el spot/ red: la revista digital *UrbeSkate* en Facebook.

El Neoliberalismo y sus implementaciones en la liberalización de la economía, el libre comercio, la enorme reducción de los gastos públicos y la poca intervención del estado en la economía en general, ha traído consigo que el mercado y sus lógicas jueguen un papel constituyente en las relaciones y las dinámicas sociales

---

<sup>27</sup>Full Cap, joven *skater* de 26 años

en las que los actores sociales se encuentran inmersos y los *skaters* no son la excepción.

El uso frecuente de distintas tecnologías como celulares, cámaras fotográficas, cámaras de video y su constante participación e interacción en distintas redes sociales (Facebook, Twitter, Instagram, etc.) tanto con su pares, así como con otras adscripciones y con la alteridad (adultos) ha llevado que gran parte de las producciones visuales (fotografías) y audiovisuales (tanto videopartes como videoclips) creadas por los jóvenes sean propagados por medio de estas plataformas digitales como una manera de buscar el reconocimiento grupal y la visibilidad pública.

En estas redes sociales no solo participan las y los jóvenes *skaters* que pertenecen a la *escena*, sino también su parte constituyente: el mercado. Tiendas locales dedicadas a la venta de artículos y accesorios, entre ellas *skate shops* y *tattoo shops*; industrias como marcas y revistas locales, nacionales e internacionales se encuentran constantemente subiendo videos, fotografías, entrevistas, difusión de concursos y eventos a nivel internacional y slogans publicitarios, entre otras cosas como es el caso de la revista *UrbeSkate* en la Zona Metropolitana de Guadalajara.

La revista *UrbeSkate* tiene 159, 996 *likes* y 159, 084 seguidores. Se identificó que gran parte de las publicaciones realizadas en el mes de octubre del 2017 remitían a la *escena* nacional mostrando fotografías y videopartes de jóvenes de otros estados del país como Aguascalientes, Chihuahua, San Luis Potosí, Coahuila, Ciudad de México, Baja California Norte, Veracruz, Morelos y Monterrey. Las publicaciones de la escena local e internacional fueron más esporádicas y se identificó que hay un desdibujamiento entre las fronteras de lo local y lo global por que se muestran las manera en la que la cultura urbana *skate* se mundializa y se propagan sus formas de vestir, el sistema lingüístico, la búsqueda de los lugares y sus particularidades, las producciones audiovisuales, el aspirar para ser un *skater* profesional, etcétera.

Se muestran videos de competencias internacionales y equipos de *skaters* profesionales de marcas deportivas como *Adidas Skateboarding*, *Nike Skateboarding* y *Supra*, todas marcas Estadounidenses. A su vez, videopartes de marcas nacionales como *X Insane* de Aguascalientes y equipos como *Crap Crew* de Tijuana, Baja California, *Paranoia Skateboards* y *Monkey Skateboards*



de Nuevo León, Monterrey y también se muestran marcas de la Zona Metropolitana de Guadalajara como *Virtud* y *Beat Skateboards*

Así mismo, la revista pide y recibe fotografías y videos de jóvenes que no tienen *sponsor* o patrocinio para mostrarlos en su página web y en Facebook como un medio para la difusión de la práctica. Sin embargo, el mercado aparece como una constante tanto en los bienes materiales y culturales referidos a la indumentaria y a la patineta. Por parte de los jóvenes, se busca participar y el estar en interacción con estos sitios en las redes sociales, así como con las tiendas y las marcas (locales y nacionales) de mayor prestigio porque uno de los sentidos de la práctica es buscar el reconocimiento entre los pares, reconocimiento en la *escena* y el mercado forma parte de ella.

Se identificó que la utilización por parte de la revista de estas plataformas digitales como Facebook es una extensión simbólica de lo que pasa en la ciudad, en los *spots* urbanos y en los *skateparks*, por lo que la revista está constituida como un mecanismo para reproducir los sentidos emanados y propagados en la vida cotidiana y urbana.

Se puede observar las maneras en que el mercado coacciona y constriñe a los jóvenes utilizando los saberes y conocimientos que han obtenido a los largo de sus trayectorias histórico-biográficas dentro de la *escena*, por lo que se identificó el impacto que las lógicas del mercado y sus políticas han tenido sobre sus cuerpos y en sus formas de ser y habitar la ciudad.

Las políticas del consumo tienen incidencia en los procesos por los que configuran su cuerpo. Se ven representadas en las maneras en que fabrica estéticas corporales y las indumentarias de la *escena skater* por medio de los productos que producen, ofertan y venden y que los jóvenes están constantemente comprando y consumiendo por el desgaste que implica realizar la práctica y además, la ropa y los accesorios de la patineta “*cumple un papel central para reconocer a los iguales u distanciarse de los otros*” (Reguillo, 2013; 63).

Así mismo, estas lógicas también se expresan al tomar el *estilo* (forma técnica y estética con la que ejecuta la práctica) de las y los jóvenes para crear videos y fotografías en distintos lugares de la ciudad, del país o del mundo con la finalidad de hacer publicidad. El *estilo* es un recurso técnico/ simbólico que los

jóvenes desarrollan y es buscado por las tiendas y marcas para incorporarlos a sus equipos de patinadores para promocionar y ofertar los bienes materiales.

A demás, el mercado opera no sólo dentro de sus procesos de identificación colectiva, sino también en los imaginarios sociales de los jóvenes acerca de la práctica por medio de slogans publicitarios, pues *Sin dolor no hay sabor* hace referencia directa a las dificultades, a las emociones, al dolor que con lleva los constantes errores y a esa actitud perseverante, obstinada e intrépida que trae consigo intervenir y producir el *spot*.

Otro ejemplo que se puede identificó es el caso de la revista Estadounidense *Thrasher* y su lema *Skate and Destroy* que “[...] ha sido la revista que más impacto ha tenido en la escena del skateboarding” (*Full Cap*, joven *skater* de 26 años) y ha influenciado a los grupos *skaters* de la Zona Metropolitana de Guadalajara, debido a que las y los jóvenes buscan usar los productos producidos y ofertados buscando reproducir las actitudes y comportamientos en los *spots* peculiaridades que realizan los *skaters* profesionales que patrocina la revista. Al preguntarle a *Pulga* sobre el significado del slogan *Skate and Destroy*, señalaba que:

[...] es como una ‘onda’ muy ‘gringa’, muy de Estados Unidos, a ellos le gusta estar ahí de ‘fucking a run’ ¿no? Les gusta estar ahí como quemando cosas y rompiéndolas.<sup>28</sup>

Así pues, se puede afirmar que dentro del proceso por el cual producen socialmente sentido político los agentes juveniles *skaters* hay una gran incidencia por una parte de las *biopolíticas del consumo* (Reguillo, 2013) vinculadas con las distintas instituciones gubernamentales de los municipios que componen la Zona Metropolitana dedicadas a la juventud pero por otra parte, las y los *skaters* han popularizado los usos y las apropiaciones simbólicas que hacen a los bienes culturales y materiales producidos y ofertados por el *mercado skate*.

Razón por la que se consideró pertinente la creación del concepto de **biopop** para analizar y poner en discusión las relaciones de negociación y tensión entre las biopolíticas del mercado vinculadas con el estado y los usos y

---

<sup>28</sup> *Pulga*, joven *skater* profesional de 25 años

apropiaciones simbólicas que los agentes hacen del consumo del mercado *skate* para reafirmarse como *escena* y como *skater*. Se hablará a continuación.

## Capítulo 5

### ***Biopop: la (re)politización juvenil de las biopolíticas del mercado en vínculo con el Estado.***

*“Una de las características esenciales de la biopolítica moderna es su necesidad de volver a definir en cada momento el umbral que articula y separa lo que está adentro y lo que está afuera de la vida”.*

G. Agamben, 1998

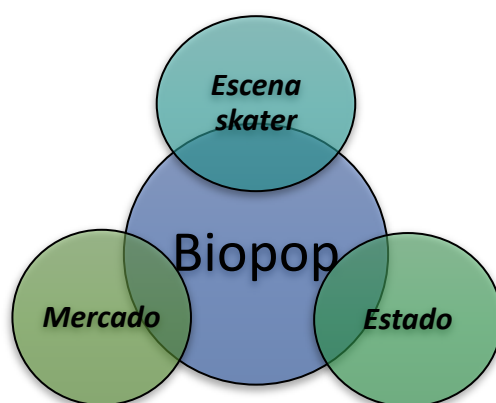
*“El espacio de reflexión sobre el consumo es el espacio de las prácticas cotidianas en cuanto lugar de interiorización muda de la desigualdad social desde la relación con el propio cuerpo hasta el uso del tiempo, el hábitat y la consciencia de lo posible en cada vida”*

J. Martín-Barbero, 1987

El concepto de *biopop* hace referencia a una mediación comunicativa que opera desde el campo de lo cultural para analizar y desentrañar las relaciones de poder entre las biopolíticas del mercado en vínculo con el estado y la popularización de la biopolítica por parte de los jóvenes *skaters* y se inspira en el concepto de *mediación* de Jesús Martín Barbero (1984).

Martín-Barbero en su obra de mayor reconocimiento académico *“De los medios a las mediaciones. Comunicación, cultura y hegemonía”* publicada en 1984 hace una fuerte crítica a la razón del pensamiento dualista y señala que la mediación es lo que hay **entre** los medios y la gente, no es lo que está a un lado o al otro, sino la relación constituyente que hay entre la estructura social (Medios) y el agente (gente). Así, Martín-Barbero (1987) pone énfasis en cómo los receptores transforman los mensajes emitidos por los medios, al apropiarse de ellos producen nuevos significados desdoblándose en nuevas prácticas sociales y acciones.

En este sentido, el concepto de *biopop* que propongo no pone su atención en lo que el mercado y el estado hace con los jóvenes en tanto *escena*, ni lo que los jóvenes hacen con los productos del mercado y los sitios otorgados por el estado, sino que pone el énfasis en las relaciones de poder o en la relación de negociación/ tensión que hay **entre** el mercado *skater* y su vínculo con las instancias gubernamentales y la popularización de los usos y apropiaciones simbólicas que los agentes juveniles -institucionalizados en la *escena*- producen a los productos ofertados por el mercado y a los sitios otorgados por el estado.



Mediación en la que opera el biopop.

Así pues, se habla de una vinculación entre el mercado *skater* (tiendas locales y marcas locales, nacionales e internacionales) y las instancias gubernamentales dedicadas la juventud porque trabajan de la mano y se co-determinan. Por un lado, el mercado *skater* oferta imaginarios y representaciones sociales a partir del consumo, es decir, a partir slogans publicitarios, de los bienes materiales que produce y oferta, de la gestión de eventos, concursos y al patrocinar a jóvenes *skaters* que tiene un grado elevado de experiencia, *nivel* y condicionamiento corporal utilizando sus cuerpos y su estética, los recursos técnico/ simbólicos que articulan actividades y habilidades para crear publicidad.

Por otro lado, las instituciones gubernamentales por medio de programas y/o políticas públicas construyen *skateparks*, lo que también se encuentra relacionado con la biopolítica por su efecto de contención de la acción social y son los lugares en donde las tiendas y marcas (mercado) hacen eventos y estos

eventos son apoyados con dinero público que, a su vez, los gobiernos los utilizan como forma de legitimar sus “apoyos” a los jóvenes en general. A demás, el hecho de que al *skateboarding* se haya integrado en las olimpiadas ha llevado a las que los gobiernos de México a crear *Los Juegos Populares Nacionales* con la intención de crear una selección de jóvenes (hombres y mujeres) para hacer una especie de “selección mexicana *skater*”, por lo que ha habido cada vez más intervención del estado dentro de la *escena* junto con tiendas y marcas para gestar evento y concursos.

De este modo, las y los jóvenes *skaters* al realizar una práctica social completamente corporal están sumergidos en una biopolítica pero si algo caracteriza a los jóvenes insertos en la *escena* y en las lógicas juveniles del *skateboarding* es su capacidad para transformar e invertir las lógicas de los poderes hegemónicos e institucionales para hacerlos operar en el sentido inverso.

*5.1.- La popularización de los usos y apropiaciones simbólicas de la biopolítica: la construcción social del prestigio juvenil.*

*Ahí donde la economía y la política formales han fracasado en su intento de incorporar a los jóvenes, se fortalecen los sentidos de pertenencia y se configura un nuevo actor político mediante un conjunto de prácticas culturales, cuyo sentido no se agota en la lógica del mercado.*

*R. Reguillo, 2013*

Las biopolíticas del consumo son producidas a partir de imaginarios sociales que se representan en slogans publicitarios, ilustraciones e imágenes para atraer la atención, para elevar e incidir en el consumo de las y los jóvenes que forman parte de la *escena skater*. Por ejemplo, los slogans de *Skate and Destroy* que surge de la revista estadounidense *Thrasher* y *Sin dolor no hay sabor* de la revista mexicana *UrbeSkate* se vuelven populares dentro de los grupos de la *escena* porque forman parte de su cotidianidad en la ciudad y hacen referencia a una serie de actitudes de cómo el *skate* debe ser en la calles y señalan la gran dificultad que tienen para realizar *trucos* y habilidades tanto en los *spots* urbanos y los *skateparks*.



Imagen 1 y 2. Ilustraciones de la revista *UrbeSkate* y de la revista *Thrasher*

Y estos slogan son apropiados simbólicamente por los jóvenes debido a ser *Thrasher* -siguiendo el slogan de *Skate and Destroy*- denota un actitud energética, arriesgada, combativa y disidente donde el desacato se hace presente en los espacios y esto es con frecuencia es símbolo de orgullo, de reconocimiento y motivación dentro de la *escena skater*, pues ser *Thrasher* implica brincar *spots* con gran altura, con gran distancia, patinar techos de casas, paredes, barandales altos y largos, patinar donde no es permitido, consumir drogas y meterse en problemas con la policía, es decir, tienen una connotación de gran importancia para las y los jóvenes ser parte y tener esa actitud porque da reconocimiento ante el grupo y además, estas actitudes y comportamientos en los espacios públicos se encuentran relacionada con la diversión y el *desmadre*.

*El desmadre me refiero a realmente la fiesta, [...] el uso de drogas, [...] los conflictos, la violencia y a eso me refiero con el desmadre pero normalmente lo utilizo para decir fiesta. Ósea, realmente es fiesta, es droga, es ser como thrasher, el termino thrasher es ser algo así.<sup>29</sup>*

A su vez, hay una *dualidad estructural* (Giddens, 1984) en las políticas del mercado. Las videopartes o *sponsor me* tienen como objetivo conseguir un *sponsor*, un patrocinador y se mandan tanto a las marcas como a las tiendas locales para conseguir apoyo. Por lo que se identificó que el mercado al patrocinar a los jóvenes, por un lado, constriñen a los sujetos debido a que son utilizados para construir una imagen publicitaria tomando el cuerpo de los jóvenes junto con sus recursos técnicos y simbólicos (*estilo*) para ofertar y producir una imagen de cómo se debe ser *skaters* y vender los productos que producen, ahí es donde se expresa a toda luz la biopolítica de mercado.

Por otro lado, los habilita al proporcionarles apoyos y recursos como movilidad, en algunas (pocas) ocasiones con dinero para solventar sus necesidades básicas, con bienes materiales-culturales tanto para la patineta como para su indumentaria que son indispensables para la práctica por el constante desgaste y a sus elevados precios. Esto les ayuda a solventar los gastos y además, para los jóvenes tener un *sponsor* o un patrocinador es signo de prestigio porque demuestra su *nivel* y su capacidad para intervenir la ciudad.

La industria cultural (revistas, marcas y tiendas locales, nacionales e internacionales) produce todo tipo de accesorios tanto para la indumentaria (calzado, camisetas, camisas, pantalones, gorras y gorros para ambos sexos), como para la patineta (herramienta, baleros, ejes o *trucks*, lija, tabla, elevadores, estampas de marcas, llantas y tornillos) y estos bienes materiales y culturales denotan similitudes en los distintos grupos de la *escena skater*. Estos productos se pueden encontrar en tiendas *skaters*, así como en tiendas de ropa que no están dedicadas a la práctica, por lo cual hay una enorme oferta de bienes que se anclan alrededor del *skateboarding*.

---

<sup>29</sup> .Full Cap, joven *skater* de 26 años

Este conjunto de bienes culturales y materiales se ofertan para diseñar el cuerpo, lo que da forma a representaciones y atributos sobre la corporalidad pero estos productos son resignificados, siguiendo a De Certeau (1996), convirtiendo el lugar común del consumo, en un lugar significado. *“Las identidades juveniles reinventan los productos ofrecidos por el mercado para imprimirles, a través de pequeños o grandes cambios, un sentido que fortalece la asociación objeto-símbolo-identidad”* (Reguillo, 2013; 77) El portar las marcas (industrias) en sus vestimentas y la patineta en sí, pasan a ser el emblema identitario central de los jóvenes.

De esta manera, los agentes juveniles *skaters* transforman y transgreden las lógicas con las que fueron producidos los productos ofertados por el mercado. Estos bienes pasan a formar parte constitutiva de la adscripción *skater* y es partir de la movilización de estos recursos materiales y simbólicos que generan procesos de identificación colectiva e individual, debido a que *“el consumo no es solo reproducción de fuerzas, sino también es reproducción de sentidos: lugar de una lucha que no se agota en la posesión de los objetos, pues pasa aún más decisivamente por los usos que le dan forma social y en los que se inscriben demandas y dispositivos de acción”* (Martín-Barbero, 1987:231)

El desgaste aparece como una manifestación de prestigio social y de reconocimiento entre las y los jóvenes. El deterioro de la infraestructura urbana, de la indumentaria, de la patineta e incluso de la corporalidad producto de la prueba y el error por el ejercicio que implica la práctica aparece como un dispositivo de acción porque es a través del desgaste por donde se producen y reproducen socialmente los sentidos que dé el emanan, imprimiendo así su *“huella significativa”* (De Certeau, 1996) a los productos consumidos y a los *spots* ocupados e intervenidos en la ciudad.

De esta manera, el desgaste de los *spots* pasa a ser la marca simbólica del estamos aquí y demarca la delimitación de sus territorios en la ciudad y en los *skateparks*; el desgaste de la indumentaria y de la patineta no es sólo tiempo invertido en la práctica, sino que precisamente es un marca de distinción simbólica con el cual se es *skater* y no *longboard* (jóvenes que utilizan patinetas más largas, utilizadas frecuentemente para trasladarse de un sitio a otro) u otra adscripción; y el desgaste corporal se articula directamente con las cicatrices que demarca la trayectoria biografía y corporal del joven dentro de la práctica.



Así, el desgaste (en palabra *skaters* la *destrucción*) representa un trazo simbólico con el cual reconocerse como colectivo, con el cual establecer límites entre nosotros y ellos.

En las transformaciones corporales a pesar de que también son permeadas por el mercado -principalmente el tatuaje porque en algunos casos se tatúan logos de revistas o de marcas- no solo son maneras de enmarcar autonomía sobre sí mismo y constituir un yo, sino también son formas de construir prestigio social en la *escena skater* debido a que se muestra la piel configurada y transformada como seña de orgullo y pasa a formar parte de la individualidad del sujeto, lo que refuerza su identidad individual y a su vez, la identidad colectiva.

En consecuencia, hay una popularización de las biopolíticas ya que hay un importante y elevado grado de reconocimiento y aceptación en términos intersubjetivos dentro de la *escena skater*. En este sentido, buscan tener esa actitud combativa y arriesgada parte de ser *Thrasher* donde la disidencia y desacato se objetivan; utilizar los bienes materiales y culturales como fuente de identificación colectiva e individual para construir presencia; asimilar el deterioro o la *destrucción* no solo como un imaginario, sino como una representación que se vuelve palpable en el espacio, en su corporalidad y en su patineta; transformar el espacio de consumo en un dispositivo para la acción social para afirmar pertenecía, membresía y producir diferenciados modos de prestigio juvenil.

Así, surge una biopopularización de las lógicas del mercado y el estado. Entendiendo por biopopularización la forma en que los agentes juveniles gestionan el yo a partir de la apropiación simbólica mediante huellas significantes e identitarias de todo objeto y espacio consumido y que es incorporado a sus biografías como *skaters* y a los modos en que se estructuran como *escena*. Las biopolíticas pasan a ser parte constituyente de la pertenencia a la *escena*, se articulan en la configuración de sus cuerpos como una forma de consolidar sus procesos de identificación para afirmar la pertenecía y a su vez, se ve reflejado en las formas de operar e inventar sus territorios porque en esta negociación-tensión definen y dan forma objetiva a sus comportamientos, actitudes y sus formas de estar/ escenificar los *spots*.

## 5.2.- Micropolítica skater: (re) apropiándose del yo.

### 5.2.1.- El Desencanto político.

Para las y los jóvenes *skaters* el gobierno en sí mismo refleja corrupción y desconfianza. Sus opiniones se orientan por los robos tanto de impuestos como de construcciones que se hacen en la ciudad y hacen referencia de que dentro del gobierno hay gente mediocre, que son pobres de cultura y que no tienen educación, que son las mismas personas de siempre y que no hay gente nueva que propongan cosas positivas, por lo que hay una enorme desencanto hacia los representantes políticos, hacia las formas en que se toman las decisiones públicas y en la manera en que se hace política.

De igual manera, mantienen opiniones negativas acerca de los partidos políticos indicando que no funcionan y que representan maquinarias políticas o de mercadotecnia que no aportan nada en la sociedad. Perciben que al participar en elecciones electorales no eligen a nadie porque los políticos imponen su propia “dedocracia” y que no hacen lo que proponen. A su vez, no hay interés por la situación política de Guadalajara, ni tampoco en formar parte de algún partido político. Como el caso de *Tree Flip* un joven *skater* de 19 años que al preguntarle que si por qué no les interesa la situación política local, remite a:

*La verdad no se de eso, yo trato de no fijarme en eso y vivir el día a día, patinar diario si puedo. No trato de enfocarme [...] pero si llevo oír que los políticos nomas andan robando y todo eso y la verdad, yo pienso que es pura estafa con esos cabrones<sup>30</sup>*

Otra de la cuestiones que se pudo observar es que se muestran indiferentes para votar en las elecciones, 4 de los colaboradores dijeron que no les interesaba, 1 de ellos no lo sabe y otro comentario que sí, aunque de manera sarcástica indicó que “[...] no sé quién sea el que menos robe (risas) pero sí” (*Full Cap*, joven *skater* de 26 años) o en el caso de *Tree Flip* al preguntarle porque no les interesaba votar señaló que “pues preferiría trabajar e irme a patinar con mis compas (risas) que andar votando por esos cabrones”<sup>31</sup>

---

<sup>30</sup> *Tree Flip*, joven *skater* de 19 años

<sup>31</sup> *Tree flip*, joven *skater* de 19 años

Sin embargo, han recibido apoyo por parte del gobierno y de partidos políticos activando parques, abriendo nuevos *skateparks*, apoyando eventos y competencias, realizando campamentos y dando talleres de *skateboarding* como en el caso de Tlajomulco de Zúñiga. Aunque, los partidos políticos y los gobiernos piden a los jóvenes recaudar firmas entre quienes estén interesados en construir el espacio (*skatepark*), una vez recaudada las firmas pasan a realizarlo. Para el caso de la gestión de *skateparks*, señalan que esta permeado de corrupción debido a que en ocasiones se tiene problemas debido a que los trabajos en estos lugares no son los correctos, no son construidos con materiales de buena calidad para que se mantenga y funcionen según la necesidad de la práctica.

### 5.3.1.- El déficit de la ciudadanía *skater*.

En cuanto a la condición de ciudadanía, los sujetos se enfrentan a una serie de restricciones y por lo tanto, existe un déficit en cuanto a que hay una escases de derechos que les son necesarios para la construcción de sus biografías.

En lo urbano, al volverse palpable u objetivos los abusos de la política policial, la condición de ciudadanía es violentada porque cuando surgen los conflictos entre estos jóvenes y los agentes de seguridad pública se les trata de manera prepotente y en ocasiones, la confrontación y la violencia se hace presente. Esto se ha vuelto legitimo por las adjetivaciones negativas que se les han hecho por parte de medios de comunicación y las instituciones gubernamentales quienes los han criminalizado y ha propiciado el uso de la fuerza por parte de la policía para el desalojo de los diferentes espacios apropiados con las justificación de que se tiene lugares (*skatepaks*) para la práctica restringiéndoles el derecho a la ciudad.

En lo político, los jóvenes al expresar desencanto y desconfianza –como ya se hizo mención- no muestran interés en participar en estas esferas políticas habituales ni ejercer su ciudadanía por medio del voto en elecciones o en cargos públicos. Su protagonismo en las calles de la ciudad denota una ciudadanía insumisa con intenciones que no son la toma de poder, sino de propiciar otras formas de participar, otras formas de ser y estar en el mundo para mantenerse

activo en la constitución de la sociedad. “*Los excluidos han [...] denunciado la incapacidad de este modelo para incorporar la diferencia sin convertirla en desigualdad*” (Reguillo, 2013: 115)

En lo social, la ciudadanía *skater* ha sido afectada por las incertidumbres y precariedades estructurales de las que forman parte los jóvenes en general en México. Al compartir espacios, experiencias y diálogos con *skaters* se enfatizaba una serie de problemáticas como el hecho de no poder reingresar a la preparatoria o el no poder ingresar a una carrera universitaria. En la mayoría de los casos identificados, no han logrado ingresar a la universidad porque no alcanzaron cupo o por falta de ingresos monetarios. En otros casos inclusive hay una dificultad para que terminen la preparatoria, al platicar con un joven *skater* en Plaza Revolución quien me hizo una pregunta a manera de chiste y señalaba... “¿Sabes cuál es el mejor truco de un *skater*?... *terminar la prepa (risas) y esto es en serio (afirmándolo)*” (Diario de campo, observación participante en parque Revolución) este chiste más allá de si causa o no risa, muestra gran parte de la realidad y de la precariedades e incertidumbres con las cuales se objetivan en sus vidas cotidianas.

Otro tipo de problemáticas eran las fricciones o disputas que se tenía con la familia. Estas problemáticas se relacionan con las restricciones que les ponían sus padres en cuanto a usos de tiempo libre y ocio, sobre sus amistades, en cuanto a sus decisiones sobre el cuerpo y sobre todo a su aspecto físico y estético. En el caso de las mujeres, la disputa comienza desde el seno familiar, ya que la práctica es percibida como únicamente masculina tanto en estética como en ejecución, por lo que han encontrado en la práctica y en el grupo de pares un espacio para hacer frente a la adversidad y poder gestar y objetivar el yo.

Así mismo, se hace mención del difícil acceso al empleo en general, ya sea bien remunerados o no, por lo que en algunos casos los lleva a adquirir ocupaciones laborales donde el trabajo es forzado y las remuneraciones son bajas en donde no existen los pretextos para no ejercerlo, ya que hay necesidades familiares, escolares y para solventar sus propios gastos (necesidades básicas y los gastos por consumo de productos culturales que con lleva practicar *skateboarding*).

Así, en su mayoría no gozan de ciertos beneficios sociales que amparan el bienestar social debido a que hay faltas de empleo, malas remuneraciones y el trabajo forzoso; la dificultad para entrar a los sistemas educativos (preparatoria y universidad) y culminar sus estudios; la inseguridad y las violencias urbanas; en algunos casos, hay vulnerabilidad social; y además, no se toma en cuenta su participación para la creación de políticas públicas dirigidos hacia ellos o en otros casos se “toman en cuenta” sólo en la recaudación de firmas para la construcción de nuevos parques.

Las lógicas de la democracia neoliberal ha adelgazado la centralidad que tenía el Estado y ha terminado por reducir el acceso a servicios públicos que son de vital importancia para la construcción de futuro y esto se ve reflejado de manera objetiva en sus vidas como jóvenes. Así, el derecho ciudadano de los *skaters* se vincula con la marginación y la exclusión por no pertenecer a un estatuto de cualidades y características estipuladas por los grupos adultos y las instituciones que comandan el Estado nacional.

En lo cultural, a pesar de los esfuerzos que se han hecho en México en materia de derechos culturales para estos jóvenes no son una aparente realidad. Desde los gobiernos municipales de la Zona Metropolitana de Guadalajara se han gestado apoyos para la construcción de *skateparks*, para la creación y difusión de eventos y concursos o en algunos casos como en Tlajomulco de Zúñiga se han impartido talleres y campamentos pero las y los *skaters* en tanto diferencia cultural aún siguen implicando una aparente amenaza para la vida pública y esto se puede observar en los conflictos que tienen con ciudadanía, con seguridad pública y privada que han pretendido suprimir y han estigmatizado las formas de organizar, operar y habitar los espacios públicos de la ciudad.

Al preguntarle a *Full Cap* que si alguna vez se había sentido excluido de algún lugar de la ciudad por patinar, indicaba que:

*[...] por patinar estas excluido por el ruido que hace, por la cuestión física. Otra, hay un concepto erróneo que yo creo que es del pasado, de los 90 que indica que los patinadores son jóvenes vagos, morros de la calle y ese pensamiento, ese pensamiento yo creo que es cultural, es del pasado y hay que venirlo disolviendo porque no se ha entendido que es un deporte y piensan que vamos a romper casas que si lo hacemos*

*pues pero no es con esa intención [...] pero si te sientes excluido porque existe ese concepto.*<sup>32</sup>

Sin embargo, los colaboradores indican que las fricciones y conflictos que tienen en la ciudad son por la falta de institucionalidad y la falta de un líder por el cual tomar decisiones en conjunto, debido que la práctica no se le ha considerado como deporte legítimo por parte de la sociedad y señalan que el hecho de que se halla integrado a las olimpiadas beneficiaría a la *escena* en el sentido de que tendría más legitimación la práctica y se llegaría a considerar como un deporte institucionalizado pero que, a su vez, le quitaba libertad e identidad a la práctica.

*[...], el skateboarding a nivel olimpiada le quita... esta 'chido' y está 'perro' porque impulsa al público, impulsa a la gente, impulsa a la marcas y toda la cultura se va para arriba pero por otra parte le quita un poco de identidad y la identidad se define por eso, por ser diverso, por ser skateboarding Thrasher como lo acabo de mencionar, de ser Flatground y entonces, le quita esa parte.*<sup>33</sup>

Pero a pesar de que se institucionalice o no la práctica, a pesar de que sea percibida como un deporte seguirá implicando fricciones y conflictos porque la práctica no se agota en los *skateparks* y lo que se le disputa es la calle. Su protagonismo urbano reclama las calles para la acción y han venido a sustituir la figura pasiva de la ciudadanía juvenil a una de carácter activa, nómada e insumisa que toma la cultura como un arma para modificar las lógicas y las reglas estructurales para hacer posible los escenarios sociales en donde se establecen sus actividades.

El carácter activo de la ciudadanía *skater* pone de frente el cuerpo para reivindicar el derecho para habitar y hacer ciudad desde su subjetividad. Esto evidencia que existe un desanclaje y desencanto juvenil hacia las instituciones sociales, a pesar de las constantes fricciones y conflictos urbanos han encontrado maneras para construir sus biografías desde lo colectivo, posicionamientos ante la vida adulta para estipular quiénes son y por qué hacen lo que hacen marcando autonomía y decisión sobre sí. Este desanclaje fija las

---

<sup>32</sup> *Full Cap*, joven *skater* de 26 años

<sup>33</sup> *Full Cap*, joven *skater* de 26 años

huellas sobre cómo se van emancipando del orden instituido y sobre cómo van instaurando sus propias políticas ante sus cuerpos, sus territorios y sus vidas.

De esta manera, el déficit de la ciudadanía *skater* se ve representada y se objetiva en la falta de protección y la seguridad social, en la restricción del derecho a la ciudad, en las incertidumbres estructurales que afectan sus vidas cotidianas y a sus biografías, en la elevada criminalización y estigmatización por parte de las instituciones sociales por su apariencia y modos de operar los espacios urbanos. A pesar de los golpes hacia su condición de ciudadanía han sido capaces de construir un presente entre la negociación y la disputa por la urbe.

En la ciudad, los sujetos son conscientes de los derechos y responsabilidades que tienen al patinar en la calle y en los *skateparks*. Los derechos de cualquier peatón o ciudadano, derecho a utilizar el espacio público de la ciudad, de transformar su corporalidad si así lo desean y esto no debe implicar estigmas. Reconocen que sus responsabilidades son hacia consigo mismo y hacia con los otros, es decir, hay un cuidado del otro debido a que practicar *skateboarding* es estar en relación con el cuerpo, el espacio y los otros (el ciudadano).

Como *escena* local han establecido una serie de cambios sociales como el hecho de que cada vez más apoye el gobierno y los partidos políticos en hacer *skateparks*. Esto ha ayudado a que sea más visible y legítima la práctica pero también se ha convertido en un estilo de vida para muchos jóvenes y los colaboradores consideran que esto promueve que las personas reconozcan al *skateboarding* como un deporte. En lo individual, consideran que los cambios sociales no vienen tanto desde la práctica, sino que tienen que ver con valores éticos que como individuos realizan hacia los otros, como respetar a las personas, tratarlas con igualdad, respetar espacios públicos y privados, así como no tirar basura, etcétera.

### 5.2.2.- *La producción social de sentido político.*

Con lo que respecta a los escenarios de la esfera política representativa no se muestran apáticos, saben lo que pasa y se informan pero se muestran desinteresados y desconfiados en participar en los recintos políticos tradicionales (partidos políticos, votaciones electorales, instancias

gubernamentales, sindicatos, cargos públicos, etc.) y mantienen una serie de opiniones negativas hacia la política institucional como prueba de su desencanto. Por lo que puedo afirmar que cada vez más rechazan las formas tradicionales en la que se hace política y se toman las decisiones públicas.

El rechazo y el desinterés por las formas de participación política tradicional está ligado a lo que Beck (1999) llama la *“política de la antipolítica juvenil”* que desobedece a la política institucionalizada e invierte sus lógicas para hacerlas operar en sentido opuesto. Así, sus intereses se encuentran ligados a la diversión, en el disfrute del tiempo libre y el ocio en grupo, en vivir la experiencia de la ciudad y de los *skateparks*, en obtener los conocimientos y saberes necesarios para estacar en la *escena*, etcétera.

Así, la disputa por la ciudad está anclada en lo político dado que no se sujeta en la *lucha “material de distribución que monopoliza la atención pública [...]”*, sino en la *“lucha inmaterial de distribución por bienes escasos y apenas compensables en dinero, tales como la tranquilidad, el tiempo libre, el compromiso autodeterminado, el deseo de aventuras, el intercambio con los otros, etc.”* (Beck, 1999; 16-17)

Las y los *skaters* al producir simbólicamente el *spot* como una zona de autonomía temporal al transformar las reglas, funciones y sentidos estructurales del espacio público y urbano como una invención de los territorios de la ciudad *“en respuesta a las exclusiones, los valores, los símbolos y las formas de comunicación”* (Reguillo, 2013; 115); al configurar sus cuerpos a través y desde la práctica, así como transformar su corporalidad como manifestación de sus subjetividad y objetivar su yo; al utilizar el consumo en el mercado *skater* para fortalecer su procesos de identidad (individual y colectiva) y generar nuevas significaciones a partir de los usos y apropiaciones simbólicas de los bienes materiales muestran su capacidad para participar e incidir en lo político cotidiano, en el lugar donde se vive subjetivamente las políticas del estado y del mercado.

Los jóvenes *skaters* han utilizado a la cultura como campo de propagación de sentidos disidentes y diferenciados como ancla para la participación pública y política. Pues, la cultura emerge como un espacio estratégico en donde se negocia, se disputa y se imputa el cómo estar juntos; nuestro orden deseado; y también como el lugar en donde anidan hibridaciones, prácticas, memorias,



simbologías, experiencias, estilos y se experimentan nuevos modos de subjetivación (Salazar, 2012;18)

El sentido político producido por las y los jóvenes *skaters* es producto de las relaciones de poder en las que se encuentran inmersos, ya que a partir de su posicionamiento y su capacidad de negociar/disputar en esta tensión se logra distinguir su condición de politicidad. Así, las políticas *skater* operan en espacios delimitados de la vida cotidiana o en otras palabras, son micropolíticas juveniles aquellas que confiere a “*la agencia juvenil y su potencial de cambio*” (Reguillo, 2013; 15-16) que se objetiva en el yo patino, en el yo cuerpo, en el yo destruyo y se edifican tanto en sus biografías corporales como en sus territorios por la urbe.

### 5.3.- Reflexiones finales:

Esta investigación mantenía la hipótesis de que los agentes juveniles *skaters* constituyen su práctica social en tácticas de empoderamiento y resistencia para transformar las reglas estructurales de los espacios públicos reinventando sus sentidos, al configurar sus cuerpos bajo ciertas características corporales y estéticas produciendo sentidos en el terreno de lo sociopolítico. Por consiguiente, no se había tomado en cuenta la capacidad de incidencia de las lógicas del mercado como factor constituyente de la *escena*.

Solo ponía su foco en las formas que utilizaban e inventaban los sentidos del espacio apropiado y los procesos de configuración del cuerpo para constituir a la práctica del *skateboarding* en tácticas ligadas al empoderamiento por su expresión de agencia y a la resistencia en la medida en que muestran oposición a los mecanismos de control y vigilancia instaurados por el poder instituido. A pesar de que en el andamiaje teórico y conceptual el mercado se había abordado nunca tuvo su centro e incluso se tomó en cuenta una vez realizado el análisis de los datos.

En un primer momento, al encontrar que el mercado en convergencia con el estado jugaba un papel preponderante y constituyente se pensó que no había tales procesos de empoderamiento y de resistencia porque estudios previos indicaban que el sistema de consumo ofrece a los jóvenes una imagen pero su

mercantilización y deportivización desactivaban la transgresión de la práctica (Camino, 2013) pero esta investigación descarta esta afirmación.

La pregunta centro de esta investigación es: ¿De qué manera los agentes juveniles *skaters* producen socialmente sentido político? Sostengo que la manera por la cual los agentes *skaters* producen socialmente sentido políticos o micropolíticas es, en primera instancia, a partir de la gestión y movilización de recursos materiales y simbólicos para construir procesos de identificación colectiva e individual para estructurarse en lo que llaman la *escena*, donde el mercado y el estado juegan un lugar constituyente.

El biopop da lugar a la popularización juvenil de las biopolíticas del mercado y el estado, es decir, las políticas institucionales sufren transformaciones al imprimirles huellas significantes e identitarias y pasan a formar parte de la biografías de las y los jóvenes en tanto *skaters* con la finalidad de reafirmarse como *escena*. Así, las micropolíticas *skaters* están mediadas y articuladas por la agencia y el biopop, y se expresan en la invención de sus territorios y en la configuración de sus cuerpos.

Por un lado, los *skaters* han utilizado las calles y espacios públicos de la metrópoli como un campo para acción. Su organización en los distintos espacios públicos urbanos y en los *skateparks* ha construido refugios simbólicos para el establecimiento de ciertas formas de estar juntos para resistir a las exclusiones generadas por los estigmas, adjetivaciones, conflictos y violencias urbanas. Las formas en que inventan simbólicamente los territorios urbanos -prueba de su protagonismo- son elementos claves para comprender su nomadismo callejero por el cual producen la ciudad.

Así, los territorios *skaters* pasan por la *dualidad estructural* (Giddens, 1984) de los *skateparks* a la producción simbólica del *spot* urbano como una *zona de autonomía temporal* (Hakim, 1999). En el primero, a pesar de ser un dispositivo de contención de la acción social, los sujetos han expandido y amplificado los lugares en donde se desarrolla sus procesos de integración y socialidad, y además, los elementos arquitectónicos de estos espacios otorgados están condicionados para la práctica lo que permite desarrollar recursos técnico/simbólicos representados en conocimientos, saberes y experiencia con los cuales intervenir otros lugares, especialmente la calle.

En el caso del *spot* urbano funciona como un contradispositivo y representa una propiedad estructural de la *escena* en tanto estructura porque al originarlo reproducen las condiciones que hace posible al *skateboarding* como práctica social. La autonomía del *spot* se instaura en el establecimiento de las políticas *skaters* en el aquí y ahora, al constituir sus límites territoriales a partir de las marcas desgaste en la infraestructura urbana prueba de su resistencia por la ciudad funciona como un trazo simbólico del estamos aquí.

El *spot* es delimitado por las actividades con las que organizan y escenifica. Son intervenidos con serie de actitudes, conductas y comportamientos apropiados de los imaginarios publicitarios del mercado y transformados para disputar por los *spots* de la urbe. Estos imaginarios son promovidos por el mercado y pasan a formar parte de la vida cotidiana de las y los *skaters*, debido a que se aspira a ser *thrasher* en la calle, se busca una serie de sitios que representen el desafío y el riesgo diario para filmar videos, tomar fotografías y propagarlas en las diferentes redes sociales como una memoria del sujeto, como una manera de formar parte y participar en la *escena skater* desde lo digital para reproducir los sentidos que se generan en la ciudad.

El nomadismo urbano *skater* en la ciudad, va configurándose con esa actitud intrépida, persistente y combativa que se expresa en las actividades con las que delimitan los *spots* y son precisamente estas actividades por donde producen su empoderamiento, es decir, es a partir de ellas que expresan su agenciamiento y se transforma las reglas, funciones y sentidos estructurales que son instituidos por las instancias gubernamentales y la administración pública, promoviendo otras maneras de habitar la ciudad desde un anclaje cultural para invertir las lógicas de los poderes hegemónicos que ordenan el mundo social.

Por otro lado, el *skateboarding* en tanto práctica social ordenada en tiempo y espacio es una tecnología del yo porque promueve una serie de operaciones sobre el cuerpo que se encuentran relacionadas con procesos de cuidados, preocupaciones y decisiones sobre sí mismos. El proceso de configuración del cuerpo de los sujetos *skaters* pasa por la adquisición y el posterior desarrollo de un condicionamiento corporal requerido para la ejecución de la práctica, lo que promueve un cuidado de sí mismos debido al deterioro de la corporalidad producto de la constante búsqueda de *spots* con particularidades más riesgosos y complejos, así como de la constante prueba/ error para adquirir

conocimientos y saberes para subir el *nivel* de la eficacia técnica y perfeccionar la estética de los movimientos motrices para obtener un *estilo* con el que se enfatiza un yo (*skater*) a partir de un nosotros (la *escena*).

El usar y apropiarse simbólicamente de los productos producidos y ofertados por el mercado como la vestimenta y accesorios para la patineta pone a prueba su capacidad para invertir las lógicas del mercado. Estos bienes materiales y culturales son (re)significados porque son de vital importancia para la construcción de un nosotros y movilizan estos recursos materiales y simbólicos para consolidar sus procesos de identificación colectiva e individual en donde el desgaste –tanto de la patineta como de la vestimenta- pasa a ser –de igual manera que el desgaste del inmobiliario urbano- un trazo simbólico con el cual se demuestra que se es *skater*

A su vez, la configuración pasa por las transformaciones corporales principalmente por las cicatrices que son el resultado del deterioro corporal las cuales se presentan como prueba de su historia dentro de la *escena skater* y además, tanto tatuajes como perforaciones permiten a los y las jóvenes tomar decisiones sobre sí mismos, decisiones sobre la soberanía de sus propias biografías. El cuerpo representa una táctica de empoderamiento porque es el *spot* en donde los jóvenes *skater* han manifestado su subjetividad, lo que les permite constituirse como sujetos de acción y de discursos para tomar autonomía y decisión sobre su propia vida.

En este sentido, es a través del biopop que han expandido sus territorios a los municipios de la Zona Metropolitana de Guadalajara porque a pesar de la contención y el control de los *skateparks* se han convertido en lugares en donde se convive con los pares, en donde converge la intersubjetividad de la *escena*. Al expresar su agenciamiento colectivo para producir simbólicamente los *spots* como zona de autonomía temporal e intervenirlos con esa actitud energética, combativa, arriesgada y disidente donde el desacato se hace presente, sin importar las consecuencias o los conflictos.

El biopop también ha mediado la configuración de los cuerpos de las y los *skaters*. Los jóvenes en el proceso de configuración de lo corporal constituyen al *skateboarding* una tecnología que objetiva el yo y se compone del condicionamiento corporal necesario para el desarrollo de la práctica, de las transformaciones corporales producto de manifestar su subjetividad sobre la piel,

la popularización de usos y apropiaciones simbólicas de los bienes materiales y culturales producidos por el mercado transformando las biopolíticas del consumo en un dispositivo para la acción al imprimir sus propias huellas significantes e identitarias a todo objeto y espacio consumido.

De esta manera, los agentes juveniles dan forma a sus universos simbólicos y muestran rechazo, desinterés y desconfianza hacia la política y los recintos tradicionales desde donde se toman decisiones públicas y se despliega “*la política de la antipolítica juvenil*” (Beck, 1999) que no obedece a la política institucional y colocan sobre la mesa otras alternativas a lo establecido “*y acaban, finalmente, disputando a los administradores del-bien-de-la-comunidad el monopolio de la definición del-bien-de-la-comunidad*” (Beck, 1999: 13)

Las micropolíticas *skaters* se van articulando desde los espacios en donde los jóvenes viven subjetivamente la objetividad de las prácticas políticas institucionales y operan en espacios delimitados de la vida cotidiana, es decir, en los usos populares que le dan los *skateparks*, en las pugnas y conflictos por los *spots* urbanos, en la configuración de sus cuerpos y en los modos de popularizar las biopolíticas del mercado como forma de reafirmarse como colectivo y consolidar sus procesos de identificación. Así, las micropolíticas son producidas al inventar los territorios de la ciudad y al configurar el cuerpo porque han invertido y modificado el sentido con el que operan las biopolíticas institucionales –como consecuencia del biopop- estableciendo los medios por los cuales se expresa la subjetividad y objetivan el yo.

El protagonismo urbano de los jóvenes y sus cualidades de nómadas que a su paso van participando, van inventando y ampliando sus propios territorios, han mostrado la incapacidad de las democracias neoliberales de aportar respuestas a las desigualdades, incertidumbres y precariedades estructurales que median los contextos sociales en los que desarrollan su vida cotidiana.

A demás su visibilidad pública como estrategia para disputar por la urbe, los modos en que intervienen y significan la piel a partir de transformaciones corporales como símbolo de presencia ante la sociedad, las maneras que llevan su cuerpo al riesgo y al peligro a través de las practica y la popularización de las apropiaciones simbólicas de los bienes de consumos -representados en la vestimenta y en la patineta- cargadas de huellas identitarias conjugan un agente político que ha sabido construir un presente que, a su vez, reivindica ciudadanía

en una sociedad donde la intolerancia hacia la diferencia cultural se encuentra normalizada..

Las y los jóvenes *skaters* forman parte de la diversidad cultural de la Zona Metropolitana de Guadalajara y han sido (y siguen siendo) una diferencia cultural pero esto ha implicado exclusiones, estigmas, adjetivaciones negativas, es decir, una serie de factores o elementos que muestran la gran intolerancia y discriminación que las instituciones sociales y los ciudadanos tienen hacia cierto tipo de adscripción y prácticas juveniles, por lo que su condición de ciudadanos ha sido constantemente restringida y abreviada.

Lo que resulta necesario es que el Estado junto con sus organismos gubernamentales comiencen a pensar nuevas formas de incorporar a los jóvenes más allá de la participación en elecciones electorales o de la emisión del voto, más allá de la recopilación de firmas por parte de las y los jóvenes para la construcción de *skaterparks* incluso aún más de talleres y de campamentos porque la democracia neoliberal en la actualidad ha sido un sistema poco dispuesto y pertinente para la inclusión de las distintas minorías y diferencias culturales.

Es imprescindible y de vital importancia pensar a la ciudadanía juvenil no como un receptor pasivo, sino como una condición activa que se conjuga y responde desde diversos anclajes culturales y prácticas sociales. Razón por la que se puede tomar en cuenta la "*inclusión desigual*" (Reguillo, 2013) como alternativa y poner la ciudadanía en el plano de lo cultural para considerar a los jóvenes desde sus pertenencias y adscripciones que se encuentran articuladas en distintos anclajes culturales, donde es necesario tomar en cuenta el derecho a la organización, la expresión y sobre todo, a la participación pública.

Esta investigación aporta al estado de la cuestión porque explica la manera en que los agentes juveniles vuelven una práctica social (en este caso el *skateboarding*) en tácticas de empoderamiento y resistencia, por lo que rompe con la idea de que la incidencia del mercado desactiva la capacidad de transgresión y de disidencia del actuar juvenil y, a su vez, muestra la forma en que los jóvenes promueven nuevos tipos de poder para la producción ciudad y la manera en que incorporan el sistema de consumo del mercado *skater* como

un dispositivo para la acción. Los hallazgos pueden ser utilizados para futuros trabajos académicos relacionados con los jóvenes y su poder de agencia, *skateboarding* como práctica social, invenciones del territorio, proceso de configuración corporal y micropolítica juvenil.

Biopop es un concepto potente para estudios previos de culturas juveniles y prácticas sociales emergentes ligadas con el deportes extremos como los son los *bikers*, *scooter*, *rollers*, *motocross*, etcétera. Al realizar el trabajo de campo se identificó que hay similitudes entre *skaters* y estas otras adscripciones, debido al constante consumo de bienes materiales y la utilización de marcas en sus vestimentas y en los accesorios de los instrumentos que utilizan y por tanto, el mercado juega un papel central en sus formas de ser y de construir sus propios mundos simbólicos. Este concepto es una mediación comunicativa que opera desde el campo de lo cultural, trasciende el pensamiento de la razón dualista y permite analizar lo que se construye entre las relaciones de fuerza de biopolíticas institucionales y las formas en que los jóvenes las y las integran a su vida cotidiana.

### 5.3.1.- Alcances y límites.

Entre los límites de esta investigación se encontró: al estar realizando el análisis se encontró una categoría que no se tomaron en cuenta la investigación y fueron las emociones. Las emociones son un dato que no se habían abordado ni teórica ni conceptualmente, razón por la que no se llegó a una profundidad pero en campo se observó que juegan un papel importante debido a que la práctica es meramente corporal y por lo tanto las emociones trastocan las formas en que el *skateboarding* se transforma en un estilo de vida para muchos jóvenes no solo en la Zona Metropolitana de Guadalajara, sino en el mundo.

Otra categoría que considero importante pero que debido al tiempo no se desarrollo fue la cuestión del género. A pesar de que la práctica en la Zona Metropolitana de Guadalajara es predominantemente masculina, las mujeres *skaters* han encontrado en la práctica un espacio de congregación, protección y de empoderamiento, ya que se identificó que rompen con las convenciones tradicionales de lo que una mujer debe o no hacer. Han sido unas agentes capaces de gestar y movilizar recursos para adquirir y pugnar reconocimiento

colectivo, aun cuando persiste machismo dentro de los grupos que componen la *escena*.

No se realizó la segunda parte de la etnografía virtual que consistían en hacer una descripción de 3 páginas de Facebook que pertenecen a los colaboradores y que actualmente tienen patrocinio por partes de tiendas o marcas locales, nacionales e internacionales pero debido a la cuestión de tiempo para la culminación del posgrado no se realizó y por lo tanto, no se pudo analizar las formas en que los sujetos empíricos se apropian, experimentan y producen socialmente sentidos desde la tecnología y el internet, especialmente en la red social de Facebook.



## 6.- Bibliografía

- Agamben, G. (1998). *HOMO SACER. El poder soberano y la nuda vida*. España: Giulio Einaudi editore.
- Agamben, G. (2011). ¿Qué es el dispositivo? *Sociológica*, 249-264.
- Alpizar, L., & Bernal, M. (2003). La construcción social de las juventudes. *CIDPA*, 105-123.
- Arce Cortes, T. (2008). Subculturas, contraculturas, tribus urbanas y culturas juveniles: ¿Homogenización o diferenciación? *Revista Argentina de Sociología*, 257 - 271.
- Beck, U. (2002). *Los hijos de la libertad*. Cd. de México: Fondo de Cultura Económica.
- Bonvillani, A. (2017). Sentidos políticos del estar juntos; jóvenes, grupalidades, politicidad. *De Prácticas y discursos. UNC.*, 1-21.
- Bourdieu, P. (1984). La juventud es mas que una palabra. En P. Bourdieu, *Sociología y Cultura* (págs. 119-127). México: Editorial Grijalbo.
- Brunet, I., & Pizzi, A. (2003). Condiciones de vida y construcción de identidades juveniles. El caso de los jóvenes pobres y excluidos. *Revista Mexicana de Sociología*, 647-674.
- Brunet, I., & Pizzi, A. (2014). La delimitación sociologica de la juventud. *CIBPA Valparaiso*, 11-36.
- Camino, X. (2008). Reinterpretando la ciudad: la cultura skaters y las calles de Barcelona. *Educación física y deporte*, 54-65.
- Camino, X. (2013). *La irrupción de la cultura skater en el espacio público de Barcelona*. Doctorado en antropología urbana.
- Castells, M. (2009). *Comunicación y poder*. Madrid, España: Alianza editorial.
- Cortazar Orozco, R. (2012). Jóvenes del street. Apropiaciones espaciales y construcción de identidad colectiva del skater en Medellín.
- Daza, A. (2008). Resistencia juvenil como manifestación de la política no tradicional. *Universidad central - Colombia*, 175-183.
- De Certeau, M. (1996). *La invención de lo cotidiano. 1 Artes de hacer*. Instituto Tecnológico de Estudios Superiores de Occidente.
- Eliécer, J. (2008). Participación política juvenil como políticas del acontecimiento. *Revista Argentina de Sociología*, 148-168.
- Feixa, C. (1998). *De jóvenes, bandas y tribus*. Barcelona, España: Editorial Ariel, S. A.
- Flick, U. (2007). *Introducción a la investigación cualitativa*. Madrid, España: Ediciones Morata, S. L.
- Fonseca, J. (2015). La importancia de la apropiación de los espacios públicos en ciudades. *Revista de tecnología y sociedad.*, 1-12.
- Foucault, M. (1990). *Tecnologías del yo. Y otros textos afines*. Barcelona, España.: Ediciones Paidós Ibérica, S. A.

- Giddens, A. (1984). *La constitución de la sociedad. Bases para la teoría de la estructuración*. Buenos Aires, Argentina: Amorrortu editores.
- Giménez, G. (2005). La cultura como identidad y la identidad como cultura. *III Encuentro internacional de promotores y gestores culturales*.
- Giménez, G. (1997). Materiales para una teoría de las identidades sociales. *Frontera Norte*, 9-28.
- Giménez, G. (2007). *Estudios sobre la cultura y las identidades sociales*. México: Consejo Nacional para la Cultura y las Artes.
- Hakim, B. (1999). T. A. Z: La zona temporalmente autónoma (Y II). *Nomadas*, 10-23.
- Hannerz, U. (1986). *Exploración de la ciudad*. México, D. F.: Fondo de Cultura Económica.
- Harvey, D. (2012). *CIUDADES REBELDES. Del derecho de la ciudad a la revolución urbana*. Madrid, España: Ediciones Akal, S. A.
- Hebdige, D. (2004). *Subcultura, el significado del estilo*. Barcelona, España: Paidós.
- Hine, C. (2004). *Etnografía virtual*. Barcelona, España: Editorial UOC.
- Hurtado, R., Jaramillo, G., & Ocampo, P. (2004). Deporte extremo como práctica social y posibilidad de adscripción identitaria en jóvenes urbanos. *Revista digital*.
- Instituto Mexicano de la Juventud. (2012). *Encuesta Nacional de Valores en Juventud. Secretaría del Desarrollo Social*.
- Instituto Mexicano de la Juventud. (2013). *Diagnóstico de la situación de los jóvenes en México*.
- Instituto Mexicano de la Juventud. (2014-2018). *Programa Nacional de Juventud*.
- Instituto Nacional de Estadística y Geografía. (10 de Agosto de 2017). Obtenido de INEGI: [http://www.inegi.org.mx/saladeprensa/aproposito/2016/juventud2016\\_0.pdf](http://www.inegi.org.mx/saladeprensa/aproposito/2016/juventud2016_0.pdf)
- Instituto Nacional de Estadística y Geografía. (Agosto de 2016). *Los jóvenes en Jalisco*. Obtenido de INEGI: <http://www.inegi.org.mx/contenido/noticias16.08.12%20DiaJuventud.pdf>
- Le Breton, D. (2002). *Antropología del cuerpo y modernidad. Nueva visión*.
- Le Breton, D. (2002). *Sociología del cuerpo. Nueva visión*.
- Le Breton, D. (2011). *Adiós al cuerpo. Una teoría del cuerpo en el extremo contemporáneo*. México: La Cifra Editorial.
- Le Breton, D. (2013). *El tatuaje*. Madrid, España: Casimiro libros.
- Lechner, N. (1990). *Los patios interiores de la democracia*. Santiago, Chile: Fondo de Cultura Económica.
- Lechner, N. (2002). *Las sombras del mañana. La dimensión subjetiva de la política*. Santiago, Chile.: LOM Ediciones.
- Marcial, R. (2008). Jóvenes en diversidad: culturas juveniles en Guadalajara (México). *Comunicacao, Mídia e Consumo*, 71-92.

- Márquez, I., & García, T. (2015). La cultura skate en las sociedades contemporáneas: una aproximación etnográfica de la ciudad de Madrid. *Revista de Metodología de las Ciencias Sociales.*, 133-158.
- Marshall, T. (1965). *Class, citizenship, and social development*. Nueva York: Anchor Books.
- Martín-Barbero, J. (1987). *De los medios a las mediaciones. Comunicación, cultura y hegemonía*. Barcelona, España: Editorial Gustavo Gili, S. A.
- Martínez, P., & Muñoz, G. (2004). La construcción social del cuerpo en las sociedades contemporáneas. *Universidad de Coruña. Departamento de sociología y ciencias políticas.*, 127-152.
- Mata Verdejo, D. (2002). Deporte: cultura y contracultura. Un estudio a través del modelo de los horizontes deportivos culturales. *Apuntes: Educación física y deporte.*, 6-16.
- Monsiváis Carrillo, C. (2004). *Vislumbrar ciudadanía. Jóvenes y cultura política en la frontera del noroeste de México*. Tijuana, Baja California: Colegio de la Frontera Norte.
- Mouffe, C. (1999). *El retorno de lo político. Comunidad, ciudadanía, pluralismo, democracia radical*. Barcelona, España: Paidós.
- Mouffe, C. (2007). *En torno a lo político*. Buenos Aires, Argentina: Fondo de Cultura Económica.
- Muñoz, D., & Martínez, J. (2007). Aproximaciones conceptuales a las políticas juveniles: desmodernización, anticipación moral y política de la vida. *Universitas humanística*, 67-91.
- Nateras Domínguez, A. (2012). Los usos públicos del cuerpo alterado en jóvenes urbanos. *Polis*, 1-16.
- Nateras Domínguez, A. (Cd. de México). Adscripciones identitarias juveniles: tiempo y espacio social. *El cotidiano. UAM, unidad Azcapotzalco*, 17-23.
- Ollin. Jóvenes en Movimiento, A. C. (2015-2016). *Índice Nacional de Participación Juvenil*. México, D.F.
- Orozco Gómez, G., & Gónzales Reyes, R. (2012). *Una coartada metodológica. Abordajes cualitativos en la investigación en comunicación, medios y audiencias*. Distrito Federal, México: Productora de contenidos culturales.
- Patillo, G. (2009). La juventud: una construcción socio-histórica de Occidente. *Revista científica de Guillermo de Ockham*, 75-90.
- Piña Mendoza, C. (2004). *Cuerpos posibles... cuerpos modificados. Tatuajes y perforaciones en jóvenes urbanos*. Cd. de México, México: Instituto Mexicano de la Juventud.
- Quinteros Urquieta, C. (2017). El derecho a la ciudad: nuevos ciudadanos, re significaciones y luchas de los skaters en Viña del Mar. *Revista del Departamento de Geografía, UNC.*, 111-129.
- Reguillo, R. (2000). *Emergencia de culturas juveniles. Estrategias del desencanto*. Bogotá, Colombia: Edit Norma.
- Reguillo, R. (2000). Las culturas juveniles: un campo de estudio; breve agenda para la discusión. *Universidad de Guadalajara, departamento de estudios de la comunicación.*, 103-118.

- Reguillo, R. (2003). Ciudadanías juveniles en América Latina. *CIPA Viña del Mar*, 11-30.
- Reguillo, R. (2005). *Horizontes fragmentados. Comunicación, cultura, pospolítica. El (des)orden global y sus figuras*. Tlaquepaque, Jalisco: Instituto Tecnológico de Estudios Superiores de Occidente.
- Reguillo, R. (2005). Leviatán desafiado. Los jóvenes frente al Estado mexicano. En A. Aziz, & J. Sanchez, *El Estado mexicano: herencias y cambios. Sociedad civil y diversidad* (págs. 197-228). México: Centro de Investigaciones y Estudios Superiores en Antropología Social.
- Reguillo, R. (2010). La condición juvenil en el México contemporáneo. Biografías, incertidumbres y lugares. En C. R. R., *Los jóvenes en México* (págs. 395-428). México, D.F.: Fondo de Cultura Económica.
- Reguillo, R. (2012). Navegaciones errantes. De música, jóvenes y redes: de Facebook a YouTube. *Nueva época.*, 135-171.
- Reguillo, R. (2013). *Culturas juveniles. Formas políticas del desencanto*. Buenos Aires, Argentina: Siglo Veintiuno Editores S. A.
- Rosaldo, R. (2000). La pertenencia no es un lujo: procesos de ciudadanía cultural dentro de una sociedad multicultural. *Centro de Investigaciones y Estudios Superiores en Antropología social*, 1-13.
- Rosanvallon, P. (2007). *La contrademocracia. La política en la era de la desconfianza*. Buenos Aires, Argentina: Ediciones Manantial SRL.
- Salazar, M. (2012). Políticas del Underground. *Universitas humanistica*, 173-200.
- Sánchez Serrano, R. (2013). La observación participante como escenario y configuración de la diversidad de significados. En M. Tarres, *Observar, escuchar y comprender, sobre la tradición cualitativa en la investigación social*. (págs. 93-123). México: Facultad Latinoamericana de Ciencias Sociales.
- Saraví, J. (s.f.). El skate: una práctica corporal entre lo lúdico y lo deportivo. *Instituto de investigaciones en humanidades y ciencias sociales.*, 1-9.
- Saraví, R. (2007). Jóvenes, skater y ciudad: entre el juego y el deporte. *Educación física y deporte*.
- Saraví, R. (2009). El skate como una práctica juvenil. ¿Es posible su ubicación dentro del concepto de deporte? *XXVII Congreso de la Asociación Latinoamericana de Sociología*, 1-10.
- Saraví, R. (2011). La lógica interna del skate juvenil informal (ciudad de la Plata, Argentina). *XIV Seminario Internacional y II Latinoamericano de Praxiología.*, 1-19.
- Saraví, R. (2012). *Skate, espacios urbanos y jóvenes en la ciudad de la Plata*. Tesis de Maestría en Educación corporal.
- Saraví, R. (2012). Skate, varones y mujeres en el espacio público de la ciudad de la Plata. Algunos aportes para pensar en las nuevas prácticas deportivas desde la perspectiva del género. *Rvista ALESDE*, 44-53.
- Saraví, R. (2014). Cuerpos skaters. Una investigación en la ciudad de la Plata. *II Jornadas Internacionales " Sociedades contemporáneas, subjetividad y educación"*, 1-12.

- Saravi, R. (2015). Práctica del skate, ciudadanía y participación política en jóvenes platenses. *De Prácticas y discursos*, 1-21.
- Secretaría del Desarrollo Social. (2017). *Diagnostico. Programa E016: Articulación de políticas públicas integrales de juventud*. Instituto Mexicano de la Juventud.
- Silva, J. (2002). Juventud y tribus urbanas: en busca de la identidad. *Centro de Estudios Sociales*.
- Torres Maestro, I. (2015). *Autogestión de los Jóvenes Y. Alcances, limitaciones y aportes al postdesarrollo social*. Guadalajara, Jalisco: Universidad de Guadalajara. Centro universitario de Ciencias Sociales y Humanidades. Coordinación editorial.
- Valenzuela Fuentes, K. (2007). Colectivos juveniles: ¿Inmadurez política o afirmación de otras políticas posibles? *CIDPA Valparaíso*, 31-52.
- Vidal, T., & Pol, E. (2005). La apropiación del espacio: una propuesta teórica para comprender la vinculación entre las personas y los lugares. *Anuario de Psicología*, 281-297.

## **7.- Anexos.**

### *7.1.-Anexo 1: Guion de observación.*

Al realizar la observación participante se tuvo como objetivo realizar un primer acercamiento a los sujetos de estudio con el fin de hacer una caracterización de los jóvenes que practican skateboarding. Su estructura contiene cuatro apartados; el primero pondrá su foco de atención en los sujetos; el segundo, en el espacio donde se realiza la práctica; el tercero, el cuerpo; y por último, en dispositivos de socialización.

#### 1) Sujetos

- Cuántos son en total.
- Cuántas mujeres.
- Cuántos hombres.
- Cuántos grupos y sus diferencias.
- Qué roles juegan los sujetos.
- Sus diálogos.
- Relaciones con los otros y dinámicas.

#### 2) Espacio

- Usos del lugar.
- Cómo es el entorno.
- A demás del grupo, quiénes se encuentran en el espacio.
- Actividades que realizan además de patinar.
- Cuáles son los problemas que surgen y con quienes.
- Cómo se retiran del lugar.

### 3) Cuerpo

- Cómo es la indumentaria en hombres.
- Cómo es la indumentaria en mujeres.
- Cómo es su fisiología corporal.
- Utilización de tatuajes.
- Utilización de perforaciones.
- Dolor al ejecutar trucos fallidos.
- Emociones de trucos logrados.
- Actitudes.

### 4) Dispositivos de sociabilidad

- Que instrumentos complementarios llevan (un ejemplo, son grabadoras, auriculares.)
- Tipos de patinetas
- Utilización de celulares.
- Utilización de cámara de video y/o fotográficas.
- Utilización de drogas.

## 7.2.- Anexo 2: Guion de entrevista

Mi nombre es Hermes Esteban Hernández Mayorquin, me encuentro cursando la maestría en Comunicación de la ciencia y la cultura en el ITESO. Estoy levantando información para mi proyecto de tesis que lleva por nombre “Jóvenes de la escena skaters en la ZMG”, quería ver si puedo realizarte una entrevista. Los datos que me proporcionen serán utilizados sólo con fines académicos, se mantendrán en privacidad y no podrán ser usados con otro fin.

Perfil	
Apodo (nombre del truco)	
Edad	
Genero	
Escolaridad	
Ocupación	
Religión	
Municipio	
Barrio o colonia.	
Equipamiento	
Tecnológico	Instrumento
Computadora de escritorio	Tipo de patineta
Laptop	Marcas de accesorios
Tablet	Costos
Celular	Medidas
Cámara fotográfica	
Cámara de video	

### 1.- Preguntas de apertura

Hola, qué tal... ¿cómo estás?

¿Qué has hecho hoy?

Cuéntame... ¿Qué te gusta hacer?

¿Vas a la escuela (o trabajas)? ¿Cómo te va?

¿Cuál es el truco que más te ha gustado que haces y que has batallado al hacerlo?... Me podrías contar por qué...

## 2.- Practica social

Me podrías platicar acerca de cómo el skate llego a tu vida y desde cuando...

- ¿Qué ha significado la patineta para ti durante este tiempo? ¿Qué es lo que te motiva?

¿Qué es lo que más te gusta de la práctica?

- ¿Qué es lo que no te gusta?

¿Cuánto tiempo le dedicas a patinar a la semana? ¿y al día cuantas horas?

Me podrías explicar acerca de qué es la escena del skateboarding en Guadalajara

- ¿Cómo es la moda dentro del skate? ¿Cuáles son las tendencias?

¿Cuáles son las marcas que están alrededor de la escena de skate en Guadalajara?

- ¿Cómo son los eventos y que dinámicas hay? ¿Quiénes los organizan?

Me podrías platicar cómo es un día patinando en la ciudad.

Supe sobre una revista digital llamada Urbeskate y una tienda llamada Horda Skate que ayudo a que se solucionaran los problemas por patinar en Chapultepec ¿Sabes algo al respecto?

- ¿De qué manera han apoyado a la escena esas u otras organizaciones o tiendas?

¿Qué es un sponsor?

- ¿Qué es lo que se tiene que hacer para llegar a ser sponsor?, ¿Todos pueden serlo?
- ¿Cuáles son las diferencias ahora que eres sponsor a como no eres?
- ¿Qué has perdido, que has ganado?
- ¿Qué partes del mundo te ha permitido conocer?
- ¿Es lo mismo patinar en alguna de estas partes del mundo que en Guadalajara? ¿Por qué?
- ¿Puedes vivir de eso?,

¿Qué opinión tienes que el skateboarding se incluyera a las olimpiadas?

## 3.- Espacio de práctica



Me podrías explicar lo que es un Spot.

- ¿Qué características debe tener un lugar para patinarlo?

¿Qué es lo que más te ha gustado de patinar en el skatepark? ¿y de patinar en calle?

- ¿Qué no te ha gustado?

¿Qué lugares en la ciudad se pueden patinar?

-Que intenciones tienen cuando patinan en los lugares de la ciudad. (¿Qué buscan?)

¿Por qué el lema de Skate and Destroy?

¿Cómo organizan sus salidas a la ciudad?

¿Para qué se hacen videos clips?

- ¿Qué se realiza con ellos? Y ¿Tienen algún público en específico?

¿Tienes alguna videoparte tuya que me puedas compartir?

¿Cómo mantienen comunicación entres ustedes?

#### 4.- Cuerpo

En referencia a las caídas y golpes... ¿Cómo le haces para no caerte?

- ¿El dolor te impide patinar? ¿Por qué? ¿Cuáles son las lesiones más recurrentes? ¿Qué te motiva a seguir a pesar del dolor?

¿Cuáles son los cuidados debe tener un skater con su cuerpo?

¿Qué emociones te provoca patinar?

- A tus compañeros...

Me podrías platicar acerca cómo vistes tú y tus compañeros...

- Si hay diferencias ¿Cuáles y como son?

Si tiene tatuajes.... ¿Qué significados tienen tus tatuajes?

- ¿Qué es lo que te ha dicho tus padres por tenerlos?, ¿Qué es lo que te han dicho en la escuela?, ¿Has tenido problemas para conseguir empleo o para entrar a estudiar?

Si tiene perforaciones.... ¿Qué significados tienen tus aretes (piercings)?

- ¿Qué es lo que te ha dicho tus padres por tenerlos? ¿Qué es lo que te han dicho en la escuela? ¿Has tenido problemas para conseguir empleo o para entrar a estudiar?

¿Qué opinión tienes acerca de los tatuajes y aretes se han integrado a la escena del skate?

## 5.- Gastos

Me puedes platicar los precios acerca de los elementos de tu patineta.

- ¿Cada cuánto tiempo compras cada uno de los accesorios?

Me doy cuenta que tu vestimenta, en especial tus tenis están rotos de una parte.

¿La práctica deteriora tu ropa? ¿Por qué?

- ¿Cada cuánto compras ropa? ¿Qué es lo que más compras?

¿Cómo le haces para sustentar los gastos?

## 6.- Conflicto

¿Qué opiniones negativas por parte de adultos te han dicho por patinar?

- ¿Quiénes lo comentaron? Y ¿Qué opinas al respecto?

¿Qué problemas has tenido por patinar en las calle?

- ¿Qué problemas has tenido con otros grupos juveniles (bikers, scooters, etc)?

Cuéntame una historia acerca de alguno de los problemas que más recuerdes que has tenido en la calle por patinar o alguna historia de tus amigos.

Cuando surgen estas u otras problemáticas ¿Qué apoyo has tenido de personas o instituciones?

- ¿Cómo resuelven los problemas? ¿Antes tenían los mismos problemas que hoy?

¿Qué opinas tienes de los policías?

- ¿Cuáles han sido los motivos por los que han tenido problemas con la policía?

¿Crees que en el futuro sigan teniendo los mismos problemas? ¿Por qué?

¿Qué les dicen los policías cuando surgen estos problemas?

- a) ¿Cómo los tratan?

¿Qué piensas sobre su actitud?

- Si pudieras decirles algo, ¿Qué les dirías?

Si los arrestan. ¿A dónde los llevan?

- ¿Qué les hacen? Y ¿Qué les dicen?

¿Cuáles serían las condiciones ideales para que los problemas acaben?

## 8.- Lo político

Me podrías platicar acerca de lo que piensas del gobierno de nuestro país

¿Cuál es tu opinión acerca de la corrupción en México?

En general, me podrías platicar... ¿Qué opinión tienes acerca de los partidos políticos?

- ¿Por qué?

¿Qué apoyos por parte del gobierno o partidos políticos?

¿Sabes cómo se tomó la decisión para construir los parques?

- ¿Qué opinas al respecto? En dado caso de estar insatisfecho ¿Qué propondrías?

¿Y qué tal la situación política de aquí de Guadalajara?

- Si no le interesa... explícame, ¿Por qué no te interesa?

¿Has votado en las elecciones? ¿Vas a votar las próximas elecciones?

- Si no le interesa... explícame, ¿Por qué no te interesa?

¿Alguna vez has pensando en unirme a algún partido?

- Si, si... ¿Por qué?, Si no... ¿Por qué no? ¿Qué otras cosas prefieres hacer?

¿Qué tipos de derechos tienes al patinar?

- Cuando surgen problemas, ¿sientes que se han respetado tus derechos como ciudadano los policías?

¿Qué tipo de responsabilidades tiene un skater al patinar en la calle?

- ¿De qué se preocupa un skate al patinar en la calle.

¿Ustedes como grupo o como escena crees que puedan provocar cambios en la sociedad?

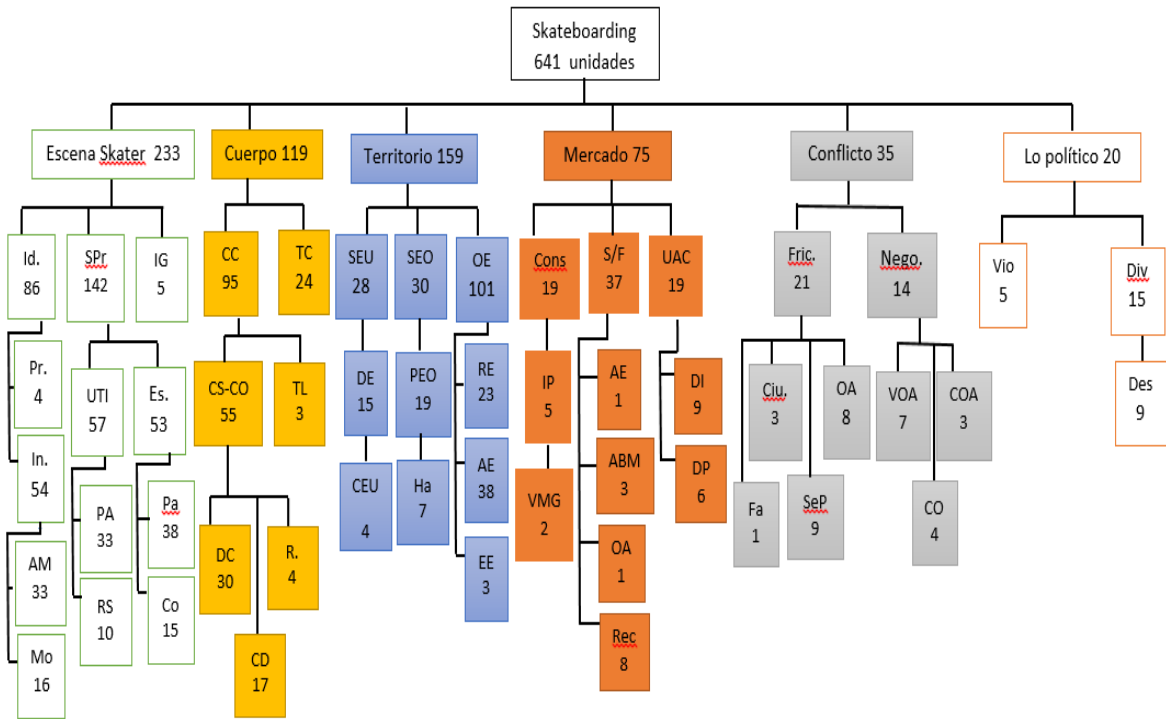
¿Tú como skater cómo puedes provocar cambios políticos?

- Si no... ¿Qué necesitarías para provocar cambios?

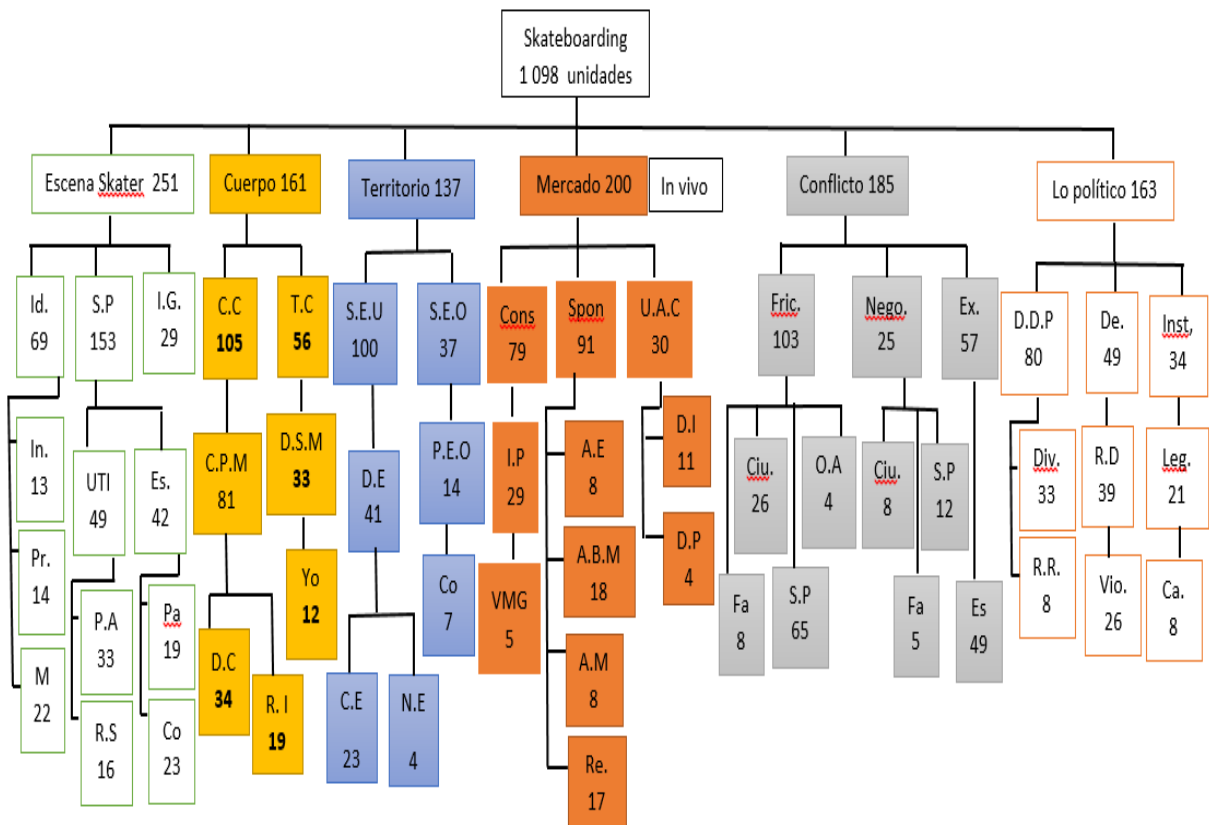
¿Qué piensas acerca del uso de drogas y el patinar?

¿Cuáles son las drogas más recurrentes que se consumen?

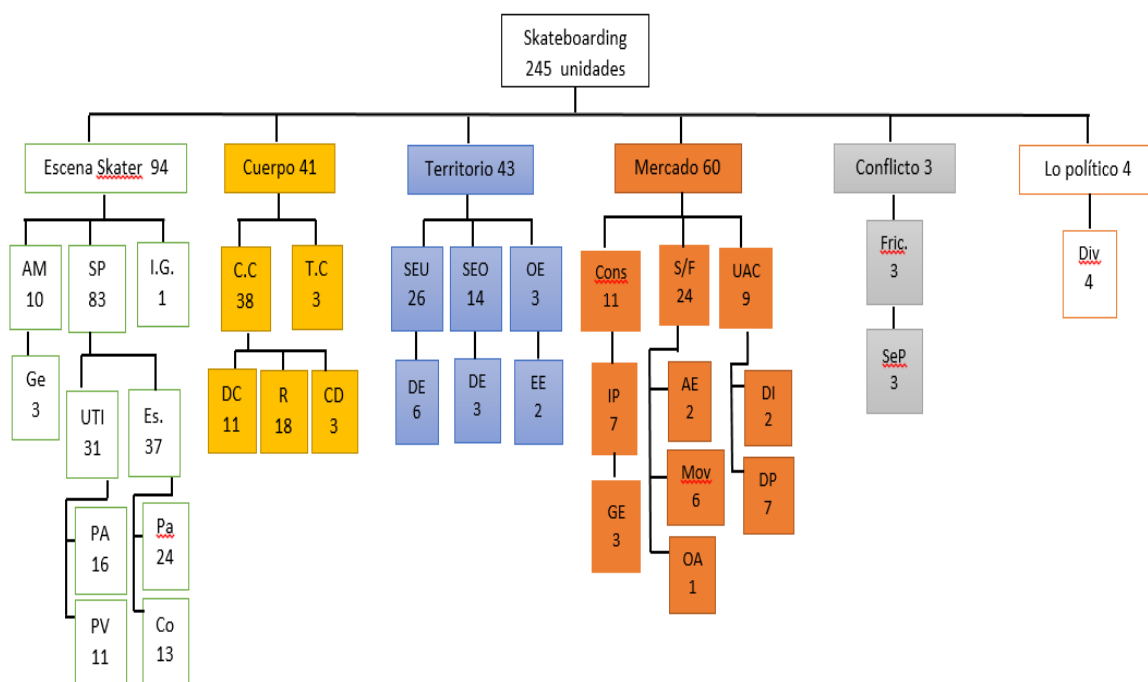
Anexo 3: Diagrama de codificación de las observaciones participantes.



Anexo 4: Diagrama de codificación de las entrevistas a profundidad.



Anexo 5: Diagrama de codificación de etnografía virtual.



Anexo 6: Abreviaturas de las unidades de sentido que estructuran los diagramas anteriores.

Unidades de sentido					
Escena skater		Cuerpo		Territorio	
Id.	Identificación	CC	Condicionamiento corporal	SEU	Sentido del espacio urbano
Pr.	Problemáticas	CO	Cuidado del otro	DE	Deterioro del espacio
In.	Inclusión	CPM	Cuidado y preocupación de sí	CE	Conflicto por espacio urbano
AM	Apoyo mutuo	DC	Deterioro de la corporalidad	NE	Negociación por espacio urbano
Mo	Motivación	R	Riesgo	SEO	Sentidos del espacio otorgado
SP	Sentido de la práctica	CD	Consumo de drogas	PEO	Problemáticas en espacio otorgado
UTI	Uso de instrumento tecnológico	TC	Transformación corporal	Co	Contención
PA	Producción audiovisuales y visuales	DSM	Decisión sobre sí	OE	Organización espacial
Es.	Estilo	Yo	Yo	RE	Rasgos espaciales
Pa	Estilo de patinar			AE	Actividades en el espacio
Co	Estilo corporal			EE	Escenificación espacial
IG	Incidencia del gobierno				
Ge.	Generación				

Unidades de sentido
---------------------

Mercado (in vivo)					
Mercado (in vivo)		Conflicto		Lo politico	
Con	Consumo	Fricc.	Fricciones	DDP	Desconfianza y disintieres por la política
IP	Imaginaris publicitarios	Fa	Fricción con familia	Div.	Diversión
VMG	Vinculación mercado/gobierno	Ciu	Fricción con ciudadanos	RR	Resistencia y reivindicaciones
Spon	Sponsor o patrocinado	SP	Fricción con seguridad publica	De	Derechos
AE	Apoyos económicos	OA	Fricciones con otras adscripciones	RD	Restricción de derechos
ABM	Apoyo con bienes materiales	Nego	Negociaciones	Vio.	Violencia
AM	Apoyo con movilidad	Fa	Negociaciones con familia	Ints	Institucionalidad
Re	Reconocimiento	Ciu.	Negociaciones con ciudadanos por el espacio	Leg	Legitimidad
UAC	Usos y apropiaciones del consumo	SP	Negociaciones con seguridad pública por espacio	Ca.	Cambios colectivos e individuales
DI	Deterioro de la indumentaria	VOA	Vinculación con otras adscripciones	Des	Desacato
DP	Deterioro de la patineta	COA	Conflicto con otras adscripciones		
		CO	Convivencia con el otro		
		Ex.	Exclusión		
		Es.	Estigma		