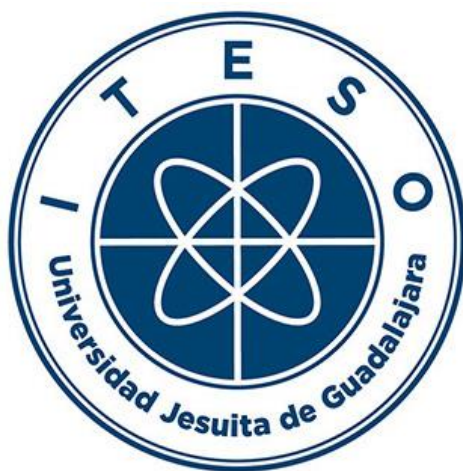


# **Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Occidente**

Reconocimiento de validez oficial de estudios de nivel superior según acuerdo secretarial 15018, publicado en el Diario Oficial de la Federación del 29 de noviembre de 1976.

Departamento de Estudios Socioculturales  
**Maestría en Comunicación de la Ciencia y la Cultura.**



**Identidades insurgentes en disputa por la ciudad:  
de la agencia juvenil al biopop en la producción social de las  
micropolíticas de la *escena skater* en la Zona Metropolitana de  
Guadalajara.**

---

**TESIS para obtener el GRADO de  
MAESTRO EN COMUNICACIÓN DE LA CIENCIA Y LA CULTURA**

Presenta: **LIC. HERMES ESTEBAN HERNÁNDEZ MAYORQUIN**

Directora: **DRA. ROSSANA REGUILLO CRUZ**

Tlaquepaque, Jalisco. Diciembre de 2018.

## **Agradecimientos**

A mis padres y hermanos por su apoyo incondicional.

A mi pequeño hijo y a su madre por acompañarme en este complejo -y para nada fácil- reto en mi vida.

A cada uno de los colaboradores que sin su apoyo, su tiempo, sus diálogos y experiencias no hubiese sido posible esta investigación.

Rossana Reguillo por acompañarme, por sus opiniones y sugerencias, por enseñarme que se vive desde el cuerpo toda investigación, por impulsarme a ser mejor.

Fernando Champion por leerme una y otra vez, por su tiempo, por sus ideas en torno a esta investigación y sugerencias, por acompañarme.

Yann Bona y Víctor Ábrego por haber aceptado participar en la aprobación y defensa del presente trabajo de investigación.

Raúl Rodríguez Jiménez de la Universidad de Sonora por su insistencia, amistad y apoyo para que continuara y me siguiera formando en el camino académico.

Raúl Fuentes Navarro por la gran ayuda brindada a lo largo de mi trayectoria en el posgrado, por su comprensión y escucha.

Raúl Acosta García por cruzarte en mi camino, por confiar en mí, por las ideas, por hacerme aspirar a querer ser mejor y soñar a lo grande, por su amistad.

A cada uno de mis profesores que me acompañaron, me impulsaron y aportaron ideas en estos cuatro semestres para que este proyecto tomara forma y se concluyera.

A mis compañeros de clase por las pláticas, las risas, las sugerencias, los debates, el intercambio de pensamientos, en general por su amistad.

Al Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Occidente y al Consejo Nacional de Ciencia y Tecnología por las becas que me otorgaron para que esto fuera posible.

## Resumen

El protagonismo ciudadano de las y los jóvenes *skaters* y su visibilización pública en la Zona Metropolitana de Guadalajara es incuestionable. Los jóvenes se estructuran en lo que llaman la *escena del skateboarding* y son identidades insurgentes sobre ruedas con carácter de nómadas que en su marcha por la urbe van dejando huellas de participación/ invención, van construyendo sus propios escenarios, van produciendo ciudad.

Esta investigación indaga sobre la agencia de las y los jóvenes *skaters* y los modos en que biopopularizan y (re) politizan las (bio) políticas institucionales que median los escenarios que hacen posible a la práctica social del skateboarding, es decir, muestra la capacidad juvenil de transformar e invertir las lógicas con las que operan las reglas estructurales para disputar la ciudad y establecer procesos de configuración corporal para manifestar la subjetividad y edificar el yo.

Razón por la que este trabajo explica desde una perspectiva sociocultural cómo 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 configurar sus *cuerpos*. 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 micropolíticas.*

## Índice

Introducción	8
<b>Capítulo 1: <i>Pensar el protagonismo juvenil: parámetros del objeto de estudio.</i></b>	<b>13</b>
1.1.- El protagonismo juvenil de la segunda mitad del siglo XX a la actualidad	13
1.2.- Contexto sociodemográfico de la condición juvenil en México y Jalisco	18
1.3.- Problema de investigación	23
1.4.- Pregunta de investigación	25
1.5.- Hipótesis de trabajo	25
1.6.- Objetivo	25
1.7.- Justificación	26
<b>Capítulo 2: <i>Ensamblaje de navegaciones teórico/conceptuales.</i></b>	<b>28</b>
2.1.- La constitución de la sociedad	28
2.1.1.- La constitución social de los jóvenes	32
2.1.2.- Identidad	35
2.2.- El skateboarding como práctica social	40
2.2.1.- Construcción de redes de comunicación digital	42
2.2.2.- Inventando territorios	44
2.2.3.- El cuerpo configurado	47
2.3.- La producción social del sentido político	52
2.3.1.- Lo político cotidiano	55
2.3.2.- Ciudadanía juvenil	59
<b>Capítulo 3: <i>Estrategias y dispositivos metodológicos</i></b>	<b>63</b>
3.1.- Universo y muestra de estudio	65
3.2.- Trabajo exploratorio	66
3.3.- Trabajo de campo	70
3.3.1.- Estrategia para la obtención de datos	70
3.3.2.- Organización y procesamiento de los datos	73
3.4.- Sistematización, operatividad y proceso de análisis de la información	74
3.5.- Consideraciones éticas	75

<b>Capítulo 4: Escena skater. Insurgencia sobre ruedas en disputa por la urbe</b>	<b>77</b>
4.1- La invención disidente del territorio: la producción simbólica del <i>spot</i>	82
4.1.1.- El <i>spot</i> como dispositivo tecnológico de contención: el <i>skatepark</i> como política pública	86
4.1.2.- El protagonismo insurgente y la producción de ciudad: <i>El skater se queda en la calle ¡siempre!</i> :	92
4.1.2.1.- De fricciones y conflictos a las violencias urbanas: habitando ciudad.	98
4.2.- Configurando el <i>spot</i> corporal: la conquista de la soberanía del yo	105
4.3.- El mercado y las políticas del consumo: de la ciudad al <i>spot/red</i>	114
<b>Capítulo 5: Biopop: la (re)politización de las biopolíticas del mercado y el Estado</b>	<b>119</b>
5.1.- La biopolarización de usos y apropiaciones simbólicas de la biopolítica: la construcción social del prestigio juvenil	121
5.2.- Micropolítica <i>skater</i> : (re) apropiándose del yo	127
5.2.1.- El desencanto contrademocrático: entre la desconfianza y el desinterés hacia el sistema de representación político institucional	127
5.2.2. El déficit de la ciudadanía <i>skater</i>	131
5.2.3.- La producción social de sentido político: las micropolíticas de la vida cotidiana	136
5.3.- Reflexiones finales	138
5.3.1.- Alcances y límites	147
6.- Bibliografía	149
7.- Anexos	154

## **Índice de tablas.**

-Tabla de coherencia teórico/metodológica	65
-Tabla de perfiles de colaboradores del trabajo exploratorio	68
-Tabla de categorías nativas	69
-Tabla de perfiles de los colaboradores	72

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

-Sitios de observación	71
-Ubicación de skateparks	87
-Mediación en la que opera el biopop	120
-Imagen 1	122
-Imagen 2	122
-Foto 1	84
-Foto 2	85
-Foto 3	86
-Foto 4	88
-Foto 5	88
-Foto 6	90
-Foto 7	97
-Foto 8	109
-Foto 9	110
-Foto 10	110

## Introducción

Los jóvenes y su protagonismo en las ciudades desde mediados del siglo XX han desafiado a las políticas de ese Leviatán que representa el Estado mexicano. Políticas que han estado caracterizadas por la intolerancia, la restricción, la contención, por la vigilancia, el asedio, el castigo y en no pocos casos la muerte... pero de manera ingeniosa, creativa, astuta (y en ocasiones balbuceante) los jóvenes desde sus prácticas sociales, desde sus consumos y formas de organización identitarias han formulado modos tácticos para burlar, eludir, escamotear e invertir las lógicas con las que opera la política democrática institucional.

Las formas de las y los jóvenes de estar juntos e intervenir la ciudad, los modos de utilizar, transformar y significar el cuerpo para presentarse ante la sociedad muestran la capacidad de un agente que gesta el cambio social desde matrices culturales híbridas, han utilizado el consumo como una arma para la acción, para disputar afirmación de cómo ser quiere ser, para disputar contra las políticas de un capitalismo salvaje que legitiman no sólo la violencia, sino la barbarie porque no respeta, no tolera y no le da importancia a la vida, pues representa ese poder soberano quien puede dar muerte sin cometer homicidio y hacer que esas muertes no importen.

Pero los jóvenes han respondido de manera activa agravando no sólo los valores hegemónicos y las políticas democráticas que pretende controlar y sujetar cada vez sus vidas, sino también le hacen frente desde el cuerpo, desde la adscripción identitaria a las grandes incertidumbres, precariedades e injusticias estructurales que median sus biografías, su vida cotidiana en una sociedad donde las instituciones sociales –especialmente las gubernamentales– y su *“lógica dominante los culpabiliza por la precariedad de sus propias vidas”* (Reguillo, 2013; 143) agregando la creciente estigmatización al criminalizar sus modos de ser y estar en la ciudad, al acusarlos de la violencia, de la delincuencia, de la “falta” de valores, de su hedonismo, etcétera, etcétera.

Sin embargo, el accionar juvenil ha transformado y desbordado los modos de hacer y pensar la política. Nunca se apartaron de lo político propiamente, sino de los mecanismos con los que opera la democracia representativa, ya que ellos disputan de manera táctica desde donde se vive subjetivamente la objetividad



de las estrategias de las políticas públicas y de las políticas de mercado haciéndolas operar bajo sus intereses instaurando sus políticas de identidad, sus políticas de la vida cotidiana.

Al realizar el trabajo de campo, al observar y al escuchar con atención a los colaboradores, al respetar y tener en consideración sus categorías y conocimientos, al estar ahí (*in situ*) con ellos sintiendo el dolor de las caídas, viviendo y experimentando en carne propia el cansancio, el calor, las lluvias y el frío de la ciudad, los problemas con la ciudadanía y con la policía, al reír, gritar, fumar y beber con la *escena* entendí y comprendí que existen posibilidades para enfrentarse a la intolerancia institucional porque al comunicarme y confiarme sus palabras, sus relatos, sus narrativas, sus memorias les retorno un espacio de locución, de escucha, de resistencia ante esas políticas que los acosan, que los depredan, que los violentan, que les restringen su legítimo derecho a la ciudad.

Razón por lo que los llame *insurgencia* –inspirado por Benjamín Arditi (2011)- porque, como expondré a lo largo de la investigación, a pesar de que no tienen un proyecto político –y ni les interesa tenerlo- es en la ejecución de su práctica, en las formas de significar el cuerpo, en sus modos de intervenir y transitar por la ciudad que experimentan aquello por lo que luchan mientras luchan por ello, es decir, ellos son el proyecto político y cultural en la medida que hacen posible quienes quieren ser, en la medida en que se reivindican ser para sí y para nadie más.

De esta manera, los resultados de este trabajo visibilizan el protagonismo ciudadano de los agentes juveniles *skaters*. Dan cuenta de las formas en que son capaces de transformar reglas, funciones y sentidos que organiza y emana el poder estatal y la administración pública sobre el espacio urbano para hacer posibles sus propios escenarios sociales, a su vez, los procesos por los cuales conquistan la soberanía de yo para configurar sus cuerpos para la intervención urbana al (re)politizar las biopolíticas institucionales –del mercado y el Estado- para su afirmación como *escena*, para constituirse en la sociedad.

Con su particular *insurgencia* nómada se integran en las dinámicas sociales y culturales con las que respira, se produce y se ordena a la ciudad en su conjunto, ya que han utilizado a la práctica social como una matriz cultural desde donde negociar y disputar contra los dispositivos de contención, control y vigilancia promoviendo emergentes procesos de participación sociopolítica que

se encuentran fuera de las concepciones y márgenes de la esfera política formal y habitual desde donde se toman las decisiones públicas. “*Ya que la lucha política es siempre también una lucha por definir la concepción predominante de lo que se entiende por política*” (Lechner, 1990; 103)

## II.-

A lo largo de la maestría, mi interés en esta investigación fue teniendo una serie de cambios y transformaciones. Al inicio la propuesta de investigación no tenía un foco claro y tendía a inclinarse sobre cuestiones teóricas de micro sociología con la intención de analizar las maneras en que constituían sus procesos de identidad individual y colectiva de las y los jóvenes que practican *skateboarding*.

Después al compartir dialogo con mi tutora y adentrarme más a fondo en literatura sobre jóvenes, adscripciones identitarias y distintas prácticas sociales cambio el foco de análisis a los usos y sentidos políticos que con lleva intervenir y apropiarse de los espacios urbanos (tanto públicos como privados) y en los procesos configuración del corporal teniendo en cuenta marcas corporales (tatuajes, piercings, vestimenta, etcétera)

Pero al reflexionar más a profundidad sobre teoría sociológica y comunicativa el centro de interés de la investigación se desplazó hacia el protagonismo juvenil y empecé a preguntarme acerca de cómo los jóvenes *skaters*, en tanto sujetos con agencia, producen socialmente sentido político o micropolíticas. Así, el papel del espacio –urbano y digital- y el cuerpo pasan a ser entendidas y abordadas como *tácticas* (De Certeau, 1990) de empoderamiento y resistencia por donde se pone de manifiesto la subjetividad y se edifica el yo, ya que movilizan y gestionan recursos para invertir las lógicas de las biopolíticas institucionales que coaccionan la práctica reivindicando su derecho como ciudadano a la ciudad.

En este sentido, esta investigación analiza y explica los procesos en los cuales incide la subjetividad de los agentes juveniles *skaters* sobre las biopolíticas institucionales (programas y/o políticas públicas, lógicas del mercado) que se encuentran en los escenarios sociales que hacen posible la práctica social del *skateboarding* y la manera en que las biopolíticas

institucionales tienden a dotar de significaciones la vida cotidiana de los jóvenes *skaters*.

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. Alrededor del 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 el espacio público con frecuencia el combate no sólo era 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 dio apoyo cuando estos actos se hacían presentes.

El grupo estaba conformado alrededor de 20 hombres entre 15 y 25 años, los cuales 16 éramos *skaters* (jóvenes utilizando patineta) y 4 *bikers* (jóvenes utilizando bicicleta). Se compartía mucho en común como el estrato socioeconómico, la mayoría proveníamos de familias de clase trabajadora; lo ideológico, una generación antes que la nuestra estaba influenciada por la el movimiento punk y eso fue algo de lo que nos apropiamos, en cierta medida ya que en el grupo había distintas orientaciones en cuanto a gustos e ideologías; 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 patineta y todo lo que conlleva, 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 y al cursar la maestría en Comunicación dentro de mis reflexiones al respecto me di cuenta que las

instituciones sociales, principalmente el Estado y sus órganos gubernamentales regulan y sujetan –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*, en 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.

La investigación se articula en 5 capítulos: en la primera parte del escrito se encuentra los parámetros del objeto de estudio en donde se hace un breve recorrido acerca del protagonismo político 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 conceptuales en donde se explica el abordaje teórico con el que se comprende e interpreta el objeto de estudio y se ponen 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, se ponen énfasis en las maneras en que la invención del territorio y la configuración del cuerpo son transformadas en tácticas de empoderamiento y resistencia, así como las significaciones e incidencias que tiene el mercado y sus políticas en las formas en que se constituyen como *escena skater*. El quinto capítulo, se analiza y se pone a discusión las (re) politizaciones de las biopolíticas del mercado y del Estado para construir emergentes formas de prestigio juvenil para después pasar a explicar los elementos constitutivos y centrales de la micropolítica *skater* 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 en América Latina.*

Las y los jóvenes nunca se han apartado de los acontecimientos y escenarios políticos. Sus formas de participación sociopolítica se han expresado en sus ejercicios de organización, manifestación y en las maneras hacerse visibles públicamente en la sociedad.

Finalizando los conflictos bélicos provocados por el choque ideológico/político que llevó a la primera y segunda guerra mundial, alrededor del globo se dieron una serie de cambios en el orden internacional. Así, los vencedores –en este caso las democracias capitalistas- impusieron sus estándares, sus valores ideológico-culturales, sus estilos de vida y *“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 se han manifestado 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 en la región Latinoamericana generaban crisis, estancamiento económico e inestabilidades sociales en el marco estructural, como consecuencia se produjo una creciente movilización popular donde *“la revolución aparece no solo como una estrategia necesaria frente un dramático desarrollo del subdesarrollo, sino como una respuesta respaldada por la teoría social”* (Lechner, 1990: 17).

Los jóvenes soñaban y anhelaban una sociedad diferente, menos desigual, razón por lo que tenían un fuerte protagonismo en los cambios que se querían gestar. En los años 60, los jóvenes eran asumidos desde las instituciones sociales sobre toda las gubernamentales como propiamente

“estudiantes”, pues “*empezaba hacer claro un actor social que tendía a ser 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 involucrarse, participar y constituirse como sujeto político.

De manera muy eficaz, los movimientos sociales en donde se integrarían los jóvenes rebelarían la enorme crisis y los conflictos por las que se enfrentaba en el momento el sistema capitalista y sus desiguales formas de operar en términos políticos, económicos y sociales. Los jóvenes llegaron a visibilizar la inestabilidad, las problemáticas y contradicciones ético/ morales que percibían de los órdenes instituidos y del sistema en general.

En esos momentos se iban consolidando las bases de lo iba hacer el escenario político de América Latina en los años 70 que se encontraba caracterizado por la violencia de los golpes de Estado y el autoritarismo, ya que “*se buscaba imponer una nueva normatividad y normalidad mediante procedimientos propios a una ‘lógica de la guerra’: la aniquilación del adversario y la abolición de la diferencias*”. (Lechner, 1990; 20)

En este contexto tanto jóvenes como adultos se integrarían a las guerrillas y a los movimientos sociales de resistencia en distintas partes de América -y el mundo- como una alternativa para lograr el soñado cambio social y político. La guerra fría se intensifica y acaba con tortura, sangre, desapariciones forzadas y presos políticos. La devastación, 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 y molesto desencanto.

En esos momentos los jóvenes desde los discursos del poder instituido eran categorizados y asimilados como un actores/ receptores pasivos por su “fácil cooptación”, es decir, se comenzó aludir “*a la manipulación a las que eran sometidos, a causa de su ‘inocencia’ y enorme ‘nobleza’, atributos naturales*” (Reguillo, 2013; 20) aprovechados por las ideologías de dominantes de la izquierda que imperaban a nivel global. En esos momento en Ciudad de México la matanza de los estudiantes universitarios en la Plaza de las Tres Culturas en Tlatelolco ya había manchado el asfalto de rojo, pues habría que acabar con los jóvenes problema a como diera lugar.

*“Los golpes militares desmitifican la fe revolucionaria y hacen estallar al marxismo dogmático”* (Lechner, 1990; 24) y la perspectiva de la democracia se convierte en un modelo esperanzador después de la experiencia del fascismo militar. Así, la democracia comienza a gestarse como una alternativa más que como un problema volviéndose un tema central en los ámbitos intelectuales Latinoamericanos mientras se configuraba un nuevo poder político y económico: el neoliberalismo, por lo que *“el repliegue hacia lo privado volvió prácticamente invisibles, en el terreno político, a los jóvenes de la década de los 80”*. (Reguillo, 2013).

Durante los años 80, se comienzan a generar cambios paradigmáticos en el sistema económico y político, se da una transformación importante en términos históricos, económicos y políticos 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 tras el fraude electoral de 1988 que pone en la silla presidencial a Carlos Salinas de Gortari. Desde entonces se cree que el mercado es quien puede resolver los problemas públicos y privados para encontrar el “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” directos de la violencia por el lúdico 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)

A principios de la década de los 90 se promueven 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) y las categorizaciones cargadas de estigmas se expidieron en los imaginarios de la sociedad mexicana y latinoamericana.

Sin embargo, los jóvenes jamás renunciaron, ni se apartaron de los escenarios de lo político en la ciudad. Sus modos de ser y estar juntos, sus maneras de presentar el cuerpo y habitar la urbe comienzan hacerse visibles en la esfera pública para disputar y agraviar los valores éticos y morales de los poderes hegemónicos. Así, los jóvenes desde los años 60 a los 90 han sido asimilados como los enemigos de la vida pública y urbana de la democracia representativa, pues se pueden observar algunos ejemplos claros como lo son la represión del movimiento estudiantil de 1967 en Hermosillo, Sonora, la matanza del 68 en Tlatelolco y el “Halconazo” en 1971 en Ciudad de México, sólo por mencionar algunos –pocos-

En los jóvenes, las 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)

De esta manera, *“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). Han demostrado -y renunciado- con el cuerpo como frente que el proyecto de modernidad que los países en América -incluyendo México- habían constituido para sus sociedades han sido incapaz de construir futuros menos desiguales y más incluyentes e igualitarios.

Hoy en la actualidad, *“la informalidad y la precariedad son experiencias cotidianas para millones de jóvenes, expulsados hacia los márgenes sociales, que son condenados a realizar”* (Reguillo, 2017; 22). No obstante, el protagonismo insurgente y el surgimiento de nuevos ejercicios de participación política pasan por otros ámbitos además de la protesta, la marcha, el mitin e incluso lejos de los mecanismos formales de la democracia representativa.

Las culturas juveniles en las sociedades latinoamericanas se han agregado y organizado en distintas adscripciones identitarias, desplazando el énfasis de la participación como acción política hacia una participación que esta ligadas a distintivas esferas de expresión cultural dónde su condición de



politicidad se encuentra ligada a su capacidad de negociación y de incidencia en las relaciones de poder en las que se encuentran inmersos.

Las formas de las y los jóvenes de presentarse, expresarse e intervenir la ciudad han sido tácticas que operan desde lo cultural para disputar desde lo político cotidiano su derecho a ser para sí, apartándose de los dispositivos y mecanismos que operan y hacer posible la política democrática institucional. Los jóvenes al poner en escena su acción transforman las reglas estructurales para hacer posibles sus propios emblemas identitarios y sus propios escenarios sociales.

Aunque las adjetivaciones y estigmas hacia sus prácticas sociales, hacia sus formas de percibir y asimilar el mundo continúan. *“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 síntesis, el protagonismo juvenil desde los años 60 a pleno siglo XXI ha sido asimilado como el enemigo público a quienes hay que corregir, a quienes se les tiene que vigilar y castigar por medio de distintivos dispositivos de control y contención. Esto ha llevado consigo la marginación y la criminalización, pues han agraviado los valores que estructuran el *statu quo* y han puesto el cuerpo como un contradispositivo para la acción para demostrar las grandes injusticias y precariedades del sistema capitalista y su modelo democrático.

Así, las injusticias, los estigmas, la marginalización, la criminalización y las precariedades estructurales también se han agregado a las biografías de los jóvenes que practican *skateboarding*, ya que se objetivan tanto en los discursos de los medios de comunicación, de las instituciones sociales y en el acoso policial, pues siguiendo a Marcial (2008), se han vuelto un aparente peligro para democracia por portar un pedazo de madera con dos pares de ruedas.

Estas circunstancias tienen consecuencias directas en los contextos sociales en donde el *skateboarding* -en tanto cultura juvenil- se desenvuelve y como respuesta a los poderes que ordenan la ciudad han elaborado una serie de tácticas de empoderamiento y resistencia para manifestar sus universos

simbólicos y edificar el yo, estableciendo sus propias políticas –con minúscula– en la vida cotidiana.

En este sentido, 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, precariedades e incertidumbres estructurales que intervienen y tienen incidencia en la subjetividad y en la construcción de las biografías de las y los jóvenes que integran a la *escena skater*.

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

En México, la condición juvenil es heterogénea, múltiple y desigual. En el país 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 a emigrar lo que ha tenido repercusiones en el incremento de la edad mediana de la 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 donde 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, señaló 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% declaro tener educación superior pero solo el 18.5% sigue asistiendo al sistema escolar.

En la ocupación laboral de los jóvenes en México se muestra que 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 laboral 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 tienen oportunidad para encontrar un empleo.

En lo que confiere a la participación en la esfera política formal e institucional han sido olvidados. Los jóvenes muestran desinterés por los mecanismos representativos de la democracia y hacia los recintos donde se toman las decisiones públicas (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 sus actividades 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, como botín electorero y acarreo para las participaciones eventos partidarios, por lo que solo son utilizados con los fines e intereses de los partidos políticos. Agregándole a esto, las instituciones gubernamentales y su "*lógica dominante los culpabiliza por la precariedad de sus propias vidas*". (Reguillo, 2013; 143). Han sido objeto de vigilancia, control y asimilados como el enemigo interno por agraviar los valores que amparan los adultos y las instituciones sociales 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, lo 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 tiene 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 el 43.3% de porcentaje se produjo entre 2008 y 2010.

Retomando a Reguillo (2015), en 2012 fallecieron en 20 658 jóvenes por causas de violencia. La muerte por agresión para hombres y mujeres alcanza a 16 298. A demás, señala que en la primera década del siglo XXI, los jóvenes entre los 20 y 29 años fueron los más afectados. En 2010, 4 de cada 10 personas asesinadas fueron jóvenes de 25 a 29 años y 3 de cada 10 jóvenes de 20 a 24 años. (Reguillo, 2015); 64) Esto da cuenta que la capacidad de la necropolítica despótica que remite a ese "*poder de muerte y que se inscribe en la lógica del capitalismo salvaje que ha cosificado la vida*" (Reguillo, 2015) de los jóvenes a lo largo y ancho del país.

En este sentido, INEGI (2017) con respecto a la mortalidad juvenil, 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 la defunciones totales. Se destaca que la mortalidad masculina es predominante y esto se refleja por la diferencias en los riesgos a los cuales se exponen. Por ejemplo, se señala que las cuatros

principales causas de muertes en varones son provocadas por agresiones físicas que representa el 25.4%, accidentes de transporte con el 17.8%, causas externas con 10.5% y las lesiones autoinfligidas de manera intencional representan el 8%. Estas causas son catalogadas como violentas, 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 inflingidas 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 Excélsior 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 inicio en Ministerio Publico de Fiscalía y Procuradora Estatales y pasaron de 1 083 en 2007 a 2 735 homicidios el 2016, lo que representa un incremento del 152%, por lo que habría que preguntarse por los homicidios hacia mujeres que no se registran y/o los que no se reportan ante las autoridades del ministerio público.

### *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 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 volumen de jóvenes de 12 a 29 años en 2015. Estos cinco municipios de la Zona Metropolitana de Guadalajara (ZMG) representan el 58.4% de la población total de esas edades en la entidad. Por otro lado, en los municipios donde se destaca una menor cantidad de población juvenil son Santa María de los Ángeles con 8190; Cuautla con 636; a Santa María del Oro con 578; y Ejutla con 455.

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 el 92.1% de ellos asiste a la escuela y además, se 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% representa 2' 025, 658 de la población que están alfabetizados. En paralelo a esto, la tasa de alfabetización era un poco 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% (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. Así mismo, el 94.3% estaban ocupados y 5.7% desocupados. Abonando a esto el 71.6% de la población de 25 a 29 años trabaja y/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. El 9.8% lleva acabo otras actividades no económicas

Estos datos “duros” son de gran importancia porque establecen 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 acerca de cómo es la situación de los jóvenes *skaters* en la Zona Metropolitana de Guadalajara.

### *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 institucional, 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 descredito y desconfianza hacia la política institucional, los jóvenes en su acción proponen emergentes ejercicios sociopolíticos 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, control y castigo del poder instituido. El rechazo a los modos de dominación y la resistencia -desde cierta libertad- para tomar decisiones sobre si, perfilan la constitución de distintivos modos de subjetivación y de un agente político que se reafirma en la ciudad no desde un proyecto político particular, sino desde una matriz cultural.

Los sentidos políticos de la vida cotidiana de las culturas juveniles operan desde lo político cotidiano, es decir, desde donde se vive subjetivamente la objetividad de la política formal y se han constituido a través de la formación de grupalidades juveniles y establecer cómo estar juntos (Bonvillani, 2017) del asambleismo, 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), etcetera.

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 la subjetividad y edifican el yo.

Por un lado, su protagonismo insurgente y su carácter de nomada que a su paso va transformando las reglas, funciones y sentidos estructurales que median las relaciones en la ciudad hacen posible los escenarios sociales en donde se desarrolla la práctica y demuestra 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 convertido a la práctica en una tecnología del yo para configurar sus cuerpos a partir del desarrollo de un condicionamiento corporal requerido para la ejecución del *skateboarding*, 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 habitar 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 social 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.*

¿Cómo producen socialmente sentido político los agentes juveniles *skaters* en la Zona Metropolitana de Guadalajara?

#### *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 del *skateboarding* en tácticas de empoderamiento y resistencia para pugnar desde lo político cotidiano su afirmación a la ciudad. 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 cómo 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 asimilan 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. 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 el conflicto, 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 un conjuntos de

rasgos identitarios ligados a una serie de elementos simbólicos, lingüísticos, ideológico/ culturales, indumentarios, ritos, prácticas, usos y sentidos de espacio y el cuerpo que desafían al orden establecido produciendo nuevos ejercicios de participación política.

La importancia de esta investigación reside en que pondrá en evidencia en el potencial de agencia y de cambio social de las y los jóvenes en reivindicación por su derecho a la ciudad. A sí mismo, muestra y evidencia la forma en que operan las relaciones de poder entre las estrategias de las prácticas biopolíticas institucionales frente a las tácticas de las prácticas micropolíticas juveniles y la manera en que convergen y son constitutivas unas de las otras.

Se aborda desde la comunicación estas relaciones de poder para comprender la manera por la cual las y los *skaters* en tanto agentes producen socialmente sentido político. Asumiendo a la comunicación como campo académico que 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 dan un aporte sustancial al campo de la comunicación al integrarse a las discusiones académicas en torno a los jóvenes, sus formas de adscripción y su capacidad para generar el cambio social. De igual modo, el contexto global en términos sociales, políticos, económicos y culturales requiere de investigaciones que permitan vislumbrar a profundidad las actuales transformaciones y los procesos desde donde participan y producen política los jóvenes.

## Capítulo 2

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

En este apartado se expone tanto 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 objeto de estudio.

La búsqueda para el rastreo de la bibliografía que articula y estructura el ensamblaje teórico/conceptual que enseguida se presentará fue 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*, apropiación del espacio, cuerpo, lo político, como cultural juvenil, como formas de participación social, política y como resistencia. Así mismo, se recurrió a literatura de distintos teóricos contemporáneos tales como: Anthony Giddens, Michael Foucault, Manuel Castells, Ulrich Beck, Michel De Certeau, David Harvey, Norbert Lechner, Rossana Reguillo, David Le Breton, Jesús Martín-Barbero, entre otros.

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

Anthony Giddens, sociólogo Inglés, 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 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 movilizan y gestionan 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 haciendo 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 representa 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 de interacción y copresencia.

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 que componen sus rutinas sociales 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 otros; 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*, lugar donde se sitúan los controles básicos de control de angustia y confianza que son de vital importancia para que sus rutinas sociales en la vida cotidiana por las que el cuerpo pasa y las que el agente produce y reproduce en el espacio/tiempo (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 sociales pero estas reglas por un lado denotan la constitución de sentido y por otro, la sanción normativa 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 subjetivos y objetivos 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 acelerado desarrollo de los grandes avances tecnológicos de 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.”* (Reguillo, 2013: 21-22).

La condición juvenil es un constructo históricamente estructurado y socialmente establecido. Ha sido una categoría de entendimiento para clasificar y diferenciar un grupo etario, 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 plena y reproductiva, una especie de limbo social que autoriza cierto comportamiento y proscriba otros”* (Reguillo, 2005; 212). Además,

Estas perspectivas adultocéntricas entienden a las y a los jóvenes como actores/ receptores pasivos en transición entre la niñez y la adultez. Asimilan al accionar juvenil en la dinámica social de las ciudades como conductas y comportamientos “desviados” y/o “anti sociales” defendiendo las posturas oficiales que respaldan los valores éticos y morales que amparan la lógica con la que se conducen las 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). Clasificar por edad deviene una forma de establecer límites y producir órdenes, por lo que se imponen prácticas de 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 los valores hegemónicos del estado de las cosas (status quo) en la sociedad y los emergentes mundos que representan las maneras de ser y estar que se configuran como una alternativa a lo instituido.



Por lo que esta investigación aborda a la condición juvenil 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 una sociedad desigual e intolerante, experimentando el terreno entre la negociación y el conflicto pero movilizándolo una serie de recursos para producir sus propios rasgos identitarios 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 (como se expone en el primer apartado del capítulo 1), 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 las configuraciones 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). Las instituciones sociales están constituidas por la 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 estructurales 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.

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 y/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 las 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 actores 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.

De esta manera, se *“resiste, aunque parezca difuso, a un estado de cosas que tocan de alguna manera la sensibilidades particulares del accionar juvenil”* (Deza, 2008; 175) o como Miguel Benasayag<sup>1</sup> lo indica *“la nueva radicalidad no implica ser más radical que antes sino serlo de manera distinta. Se trata de asumir las situaciones que atravesamos –en este caso los jóvenes- y en consecuencia, transformar esas situaciones”*.

Las y los jóvenes al renunciar a 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 de origen paraguayo, 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.

---

<sup>1</sup> <http://sociologandoudea.blogspot.mx/2016/01/miguel-benasayag-resistir-no-es-solo.html>

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 ello en contextos históricamente específicos y socialmente estructurados” Las experiencias juveniles al estar sumergidos en esta organización social de sentido buscan armar y dar forma a 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 a partir del desarrollo de 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) y 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 qué grupo juvenil incorporarse definen qué ideas tomar, qué música

escuchar, qué indumentaria quieren que sea parte de él o ella para desarrollar su presencia ante 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 estético/ corporales 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, etc. De este modo, construyen 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 protegen, se agregan, se adscriben y actúan e intervienen 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 remite a que se constituyen en grupos de jóvenes de distintas edades (12 a los 29 años, inclusive adultos), 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 de subjetividades incluyendo otras adscripciones identitarias, experiencias musicales y formas estético/corpóreas.

Con respecto a los estudios sobre *skateboarding*, las investigaciones del antropólogo español Xavier Camino (2008, 2013) señalan que la ciudad “*es el lugar donde se manifiestan siempre las contradicciones de la sociedad*

*considerada*” (Lefebvre, 1976 en Camino, 2013: 55) en este caso “*entre la cultura skate y la cultura dominante, entre lo que interpreta como innovaciones culturales y valores tradicionales hegemónicos*” (Camino, 2013: 55) Señala que en muchas ciudades hay casos en distintos países donde las instituciones gubernamentales han optado por excluirlos de los espacios públicos apropiados mediante la persecución sistemática hasta convertir la práctica en un delito, donde las sanciones suelen transmitir represión y no negociación para la convivencia. (Camino, 2008:65)

Así, según este autor, la práctica del *skateboarding* ha sido una práctica “*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*” (Camino, 2013:35) Aunque, representa un mecanismo de integración social y funciona como preventivo social ante posibles situaciones de exclusión social en la medida 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, 2013:29)

En América Latina, los estudios del doctor en Educación Física Saraví (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, es decir, a través de las relaciones de poder que los limitan. De esta manera, realizan la práctica en grupo de pares y el estar con otros para ellos es básico, “*el grupo es la célula madre porque sus compañeros de actividad son quienes los acompañan, los contienen, les enseñan, los protegen*” (Saraví, 2007:75)

Señala que los *skaters* más allá de querer ser rebeldes o de querer destruir los espacios o deteriorarlos, ya que buscan ser sujetos de derecho para ejercer su libertad en la ciudad. Deslizándose van en búsqueda de sí mismos, pero también “*buscan un lugar en la sociedad y en la ciudad buscan su lugar, su propio espacio*” (Saraví, 2007:183). Según Saraví (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*” (Saraví, 2011:7). Así mismo, esta investigación retoma la motricidad como parte fundamental de los saberes técnicos y conocimientos que

configuran al cuerpo al momento de ejecutar la práctica en los espacios públicos ocupados y en la configuración corporal.

Así pues, Saraví (2015) señala que la 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. Además, por sus maneras o formas de establecer negociaciones e incidir 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 pero también de habilitaciones, por lo que el hecho de afirmar directamente que sólo la negociación con instituciones gubernamentales para la construcción de espacios es una forma de participar políticamente me resultaría una respuesta para nada simple pero considero que deja de lado el trasfondo de estos lugares, ese telón entre lo que ocultan y lo que no se permite ver.

No obstante, puedo afirmar que la presencia de las identidades juveniles que practican *skateboarding* se encuentran en las calles y es en los espacios otorgados 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 Saraví, 2015:18).

Es el espacio público y urbano de las ciudades donde se desarrollan sus habilidades o *trucos* y es donde surge el problema con respecto a la apropiación del espacio público y privado, ya que esta práctica social es tan dinámica e inmóvil que no solamente se realiza en áreas construidas por el Estado como lo son los *skateparks* que son lugares acondicionados para la práctica (con estas acciones lo que se busca es regular el comportamiento de estos jóvenes), sino que 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 se hablará más a profundidad más adelante.

El joven conforme va tomando experiencia va desarrollando habilidades y *trucos* cada vez más complejos y no se da precisamente un sentido de competencia en el grupo, no se tiene un horario u reglas explícitas o establecidas, no existe una institución oficial que regule las maneras en que debe

o no ejecutarse y ahí reside la dificultad de definir si esta práctica social es deporte o no. Saraví (2012) siguiendo a Laurent (2010) 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, 2010 en Saraví 2012; 118).

## 2.2.- El skateboarding como práctica social.

Este proyecto de investigación deja 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 flujo de la vida cotidiana un poder constituyente o en otras palabras, es capaz de generar cambios sociales desde la vida cotidiana.

Por otro lado, Michael De Certeau en su libro *“La invención de lo cotidiano; artes de hacer. 01”* publicado en 1996, analiza las maneras de hacer o prácticas sociales que forman la contrapartida de los consumidores (sujetos) ante 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, es decir, *“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 a todo lo producido. De esta manera, las tácticas son ingeniosidades del débil y sacan ventaja del fuerte por



su creatividad 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 prácticas 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; instaura 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. (De Certeau, 1996).

Estos esquemas de operaciones están ligados a procesos de subjetivación “*que llevan a los individuos a objetivar el propio yo y a constituirse como sujetos*” (Agamben, 2003; 152), es decir, es por medio de estos procesos que politizan sus tácticas en la vida cotidiana porque hacen posible los escenarios en los que se desarrolla el *skateboarding* debido a que se propagan “*nuevas sensibilidades*” (Martín-Barbero, 2017) cargadas de sentido político porque edifican el yo.

En otras palabras, construyen tácticas que producen socialmente sentido político al gestionar una serie de manipulaciones técnicas representadas en la invención de los territorio de las plataformas digitales, de los espacios otorgados por el Estado y de los espacios urbanos apropiados en su andar por la ciudad, así como la configuración del cuerpo desde un anclaje cultural particular.

Las y los jóvenes *skaters* utilizan la cultura para propiciar otras formas de participación sociopolítica porque establecen los medios para politizar sus acciones al transformar las reglas estructurales haciéndolas operar bajo sus propios intereses simbólicos para manifestar su subjetividad y reinventar nuevas concepciones de ser, pensar y producir la ciudad.

De este modo, 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 el *skateboarding* es debido a la producción y mercantilización de productos y accesorios. La profesionalización de la práctica ha llegado a tener impacto en internet y distintos medios virtuales, redes sociales a nivel global. Además del creciente acceso por parte de los jóvenes al 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 la cámara 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, parte 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 de las y los jóvenes porque es donde se encuentran con quienes establecen relaciones sociales como amigos, compañeros laborales y/o escolares que también practican *skateboarding* al igual de quienes no como familiares, compañeros de escuela donde se comentan publicaciones de 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 *skaters* al tener una participación activa en las distintas plataformas digitales como Facebook, Twitter, Instagram, blogs 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, toman un conjunto de decisiones sin restricción alguna, accediendo a una posición de autoridad y de empoderamiento ante sí, 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 inventar los espacios virtuales a través de las interacciones comunicativas que surgen con sus pares y con los otros en la ciudad. Han reforzado sus procesos de enunciación, de visibilidad social y se ha vuelto parte de los medios para gestionar reconocimiento y visibilidad pública. "*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 intercomunicativos y han 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 la calle y que a su paso por la urbe inventan sus propios escenarios con la presencia de los pares 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 por medio de sus smart phones, lap tops "*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 virtuales para organizar sus intervenciones en la ciudad, sus actividades, para fortalecer sus

vínculos socioculturales, por lo que representa una forma de participación juvenil ya que la interacción social se puede dar sin la presencia de los pares. *“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.*

D. Harvey, 2013

Los jóvenes *skaters* *“producen ciudad”* (Harvey, 2013) porque 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 e intervención en las ciudades ha estado relacionado con ocupar espacios públicos como privados, lo cual, ha llevado a conflictos entre jóvenes *skaters* y agentes de 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 la comunidad estableciendo reglas, normas y funciones a los espacios públicos y urbanos que se encuentran 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 como la construcción de espacios (*skateparks*) destinados 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) se indica que los gobiernos han implementado “*estrategias institucionales para normalizar y domesticar la práctica del skate*” (Márquez y García, 2015:156) como es el caso de la construcción de *skateparks* pero por otro lado, Saraví (2015:18) – como ya se hizo mención- indica que las decisiones públicas asociadas a la construcción de espacios destinados a las prácticas corporales y deportivas son hechos políticos o con significación política por la capacidad de negociación y de incidencia 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 habitar la ciudad, han construido su territorio en un “*bien común*” -a lo Harvey (2013)- situados en lugares de sociabilidad con sus pares (*skateparks*) pero también en entornos urbanos (la 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 el inmobiliario público y urbano.

En estudios como el de Camino (2008) remiten a que el desgaste de las superficies concretas de la 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 estética a los trucos agregándole el estilo (identidad individual) personal del joven reconstituye el sentido y constituye una invención del territorio, “*noción que permite trabajar [...] 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 otro forma. Así, la destrucción producto de sus habilidades y trucos representa un sentido, una huella en el espacio social, una manera de establecer límites territoriales y 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 da 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 las demás adscripciones juveniles, sobre todo de las instituciones y el modelo democrático neoliberal que no ha podido dar respuesta a las incertidumbres ni incluir a los jóvenes desde su diferencia cultural. 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. De esta manera, 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 dentro de las dinámicas que dan forma objetiva al *skateboarding* exista una hibridación cultural, ya que se conjugan una serie de identidades y subjetividades juveniles dentro de la adscripción.

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

*“El cuerpo es el primero vehículo para la sociabilidad” (Reguillo, 2013; 59),* a su vez, es un dispositivo por donde se pone de manifiesto 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 ejecutar una práctica social completamente corporal están sumergidos en biopolíticas que tratan de sujetar su subjetividad, es decir, sus acciones y decisiones sobre el cuerpo están enlazadas a “*elementos de control y de clasificación social*” (Reguillo, 2013; 59) porque hay una “*creciente implicación de la vida natural del hombre en los mecanismos y cálculos del poder*” (Agamben, 2003; 151)

En la vida cotidiana los adultos y sus instituciones sociales (la familia, el sistema escolar, la religión, el empleo) establecen un conjunto de reglas estructurales sobre las biografías de los sujetos que buscan la uniformidad corporal develando mecanismos de vigilancia, control y dominación sobre la vida misma de los jóvenes.

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 emergentes modos o concepciones de vida distintivas a las que configura el adulto y las instituciones sociales que dirige. 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 son parte de la biopolítica porque representan mecanismos de poder que inciden sobre los cuerpos de las y los jóvenes. El mercado produce, circula y oferta un repertorio de bienes materiales/culturales para diseñar una imagen en sus cuerpos, lo que da forma a representaciones y atributos simbólicos pero estos productos son resemantizados, siguiendo a De Certeau (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 sociales de las identidades juveniles perturban y desordenan la biopolítica instaurada por los adultos, las instituciones, 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 imprimirles, a través de pequeños o grandes cambios, un sentido que fortalece la asociación objeto-símbolo-identidad”* (Reguillo, 2013; 77)

Esta asociación (objeto- símbolo- identidad) retribuye a los modos en que los jóvenes construyen su propia biografía corporal dando forma objetiva al yo y poniéndolo en acción 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 resignificarlos, sino también configuran su cuerpo para solidificar su identidad individual y colectiva, para consolidar el yo dentro de un nosotros.

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

Los errores que se comenten en la práctica lesionan el cuerpo dando como resultado 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”*. (Saraví, 2014; 4). Despliegan una especie de ritos a las lesiones y las cicatrices aparecen como un signo de orgullo a partir de una valoración de las marcas hechas por la práctica y el entrenamiento corporal. (Saraví, 2014; 4).

Así, *“La piel es, ante todo, prueba de presencia en el mundo”*, (Le Breton, 2011: 7) y las cicatrices son marcas simbólicas que permanecen en la piel y que

forman parte de la biografía personal del joven. *“El cuidado del propio cuerpo en las caídas y los golpes forma parte de las lógicas cotidianas de la práctica skater.”* (Saraví 2014; 9)

Por otro lado, buscan representar aquello que le dé significado a su vida y lo hacen por medio de la corporalidad 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 un conjunto de elementos heterogéneos conjugados en saberes técnicos, concepciones del mundo, formas de valorar, percibir e interpretar que se posee y se comparte para orientar los comportamientos en los grupos de pertenencia.

Las representaciones, se establecen tanto por la construcción de la identidad individual como al compartir valores y emblemas identitarias con el grupo de pares. 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”*

A partir de estos marcos de percepción e interpretación se producen pautas y normas que se ven incorporados y se objetivan en los cuerpos de los jóvenes estableciendo las bases para la identidad colectiva. Elementos que tienen que ver con la estética, la indumentaria, la conservación o la modificación del cuerpo estableciendo formas de ser, estar y presentarse ante los otros. 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* concentra repertorios culturales adquiridos en los espacios urbanos y en contextos de interacción y comunicación debido a que es ahí donde se dan sus formas de convivencia y por ello, construyen una estética a través de indumentarias y accesorios que forman 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, llevar el pelo de ciertas maneras, indumentaria diferente, entre otras prácticas corpóreas.

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 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 las culturas juveniles *“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 hoy nos encontramos *“ante un proceso de resignificación 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 la ciudad.

El cuerpo es presentado, en particular, en el espacio de social de práctica donde en muchas de las ocasiones se encuentran en sitios de copresencia con otras culturas juveniles y se hallan con un sin número 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).

Así, construyen emergentes formas de ser y gestionan tácticas cargadas de sentido que operan en el terreno de lo político debido a que se oponen y disputan contra las convenciones sociales establecidas por el *statu quo* respondiendo a las incertidumbres, precariedades y exclusiones estructurales con las que cohabitan día con día en la vida urbana de las ciudades.

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

La caída del muro de Berlín a finales de los años 80, significó la disolución y el final de la unión soviética y, a su vez, significó el triunfo y la hegemonía global del Capitalismo y los Estados nacionales con modelos democráticos neoliberales se instauraron a lo largo y ancho del mundo. Este suceso no exento que los enemigos, los antagonismos y/o el conflicto en general se hayan acabado, ya que los conflictos sociopolíticos se comienzan a desarrollar dentro de los límites geopolíticos de las democracias contemporáneas.

Las democracias ante estos conflictos y sus lógicas como los ideales de defensa de los derechos y el principio de libertad individual, el libre comercio, la reducción del gasto público, entre otras 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, el Estado representa el poder soberano constituido en la sociedad. Tiene el poder para suspender la validez de la ley y se sitúa legalmente fuera de ella (Agamben, 1998) y puede generar –si así lo desea- un estado de excepción. 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, instaurando 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.

Así, la política en las sociedades contemporáneas incide cada vez más en las vidas, en las biografías y por lo tanto en los cuerpos de sus ciudadanos. Por ello, la política se transforma en biopolítica porque consiste –cada vez con mayor frecuencia- 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 las biografías corporales de sus ciudadanos.

Así, las políticas públicas de los Estados con democracias neoliberales (en tanto biopolíticas) le es necesarios 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 y se piensa la política formal.

No obstante, 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, control 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, en cambio, 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 de manera subjetiva la objetividad del conflicto entre las prácticas políticas de las institucionales (Estado, mercado) y las prácticas juveniles capaces de gestionar tácticas y movilizar un conjunto de recursos para inventar sus territorios y configurar sus cuerpos en tiempos y espacios particulares. Esta relación de poder es generada por un proceso comunicativo porque constituye sentidos y a su vez, impone normas a la práctica social del *skateboarding* en tanto sistema social. La comunicación en tanto productora de sentido 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 sentidos que se producen y reproducen en el espacio y el tiempo por agentes juveniles *skaters* que son generados 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 público. 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 y/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, 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 (1999) 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, el desanclaje hacia lo institucional del obrar de los jóvenes genera 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 apartarse cada vez más de los escenarios de la política formal y mostrarse indiferentes frente a sus discursos y prácticas (como mítines, debates y campañas políticas) rechazan estas formas tradicionales de concebir, pensar y hacer política desarrollándose lo que Beck (1999) llama la “*política de la anti política juvenil*” que no obedece a la política institucionalizada y 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 han logrado aportar respuestas eficaces a las incertidumbres y problemáticas estructurales que permean las biografías juveniles y 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 procesos de centramiento y constitución del yo que increpa con los valores de los defensores del *statu quo*

Así, la producción social de sentido político se encuentra ligada a las “*estrategias de la micropolítica*” (Reguillo, 2013; 15) juvenil que se ancla en el yo patino, en el yo ocupo, en el yo cuerpo. De esta manera, los agentes juveniles *skaters* son capaces cada vez más de afrontar y construir un presente en un futuro que les es incierto, de construir sus biografías en una sociedad donde la intolerancia hacia la diferencia cultural está cada vez más normalizada.

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. Tomando en cuenta que toda práctica sociocultural implica una dimensión comunicativa en donde ni lo mediático ni lo tecnológico 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 generadas a partir de las acciones sociales de la práctica juvenil del *skateboarding* como forma de disputar y negociar desde la subjetividad las relaciones de 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 político/ jurídico 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”*. (Saraví, 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 los 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 desplegar sus táctica politizadas en la vida urbana de la sociedad reivindican su derecho a la ciudad, a la pertenencia, su derecho a ser reconocido tal y como se quiere ser, ya que *“lo que buscan no es quién los represente, lo que buscan en una sociedad que los reconozca en su diferencia subversiva, en la diferencia subversiva que es su propio modo de ser corporal, vital, existencial”* (Martín- Barbero, 2017: 66)

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 la 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 pública 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 establecen emergentes ejercicios de participación sociopolítica para producir reconocimiento social, para construir y delimitar sus propias formas de pensar, habitar y producir la ciudad a pesar de la criminalización y de la exclusión. 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”* (Saraví, 2012; 188) por su capacidad de enunciarse, producir socialmente sentidos, organizarse y adscribirse. Así, propician un poder

instituyente por el establecimiento de distintivas 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 ciudadanía 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 toma de decisión 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 los jóvenes, 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 agregándole 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.

No obstante, 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 ha terminado pactando con el modelo adultocéntrico dejándolos en una visión instrumentalizada de "educación-trabajo-ciudadanía" (Reguillo, 2013). 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)

Así, 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 resulta necesario una reformulación de la política de ciudadanía que tolere y reconozca la pertenencia y la 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 ciudad, a la organización, a la expresión y sobre todo, a la participación política. Esta categoría permitiría a los Estados nacionales tomar en cuenta a las y los jóvenes no solo skaters, sino también a diversas culturas juveniles, respetándolos y dándoles 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 las diferentes instituciones sociales para construir mejores 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 juveniles.

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 configuran sus cuerpos y las apropiaciones simbólicas de las biopolíticas del mercado y el 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 comprender y el tener en cuenta las interpretaciones que los sujetos tienen acerca de sus representaciones, símbolos, sistemas de valores, significados, sentidos y narrativas. 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 del grupo investigado”* (Rodríguez, et al., 1996; 44)

Definí como observables; 1) diálogos y narrativas; 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 e instrumentos tecnológicos; y 3) la participación de jóvenes y de la revista *UrbeSkate* en Facebook.

De esta manera, se define 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 permitió ir a profundidad a sus experiencias y a su vez, analizar las narraciones orientadas a los 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, se realizó con el fin de analizar cómo el mercado y los sujetos juveniles hacen uso, experimentan y producen socialmente 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, 2004:13)

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 llaman 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 un 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 que 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 en el municipio de Guadalajara, Jalisco. 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. A demás, me permitió conocer características como: formas

de ser del grupo y la manera en que se relacionan con los otros, por lo que no se consideraron cambios al guion.

El guion de observación se compuso por 4 ejes. El primero fue llamado sujetos, se utilizó para observar la cantidad total de jóvenes, la cantidad por género, si identificó grupos, roles, diálogos y relaciones; la segunda fue espacio, tenía que ver con los usos del lugar, características del entorno, actividades y problemáticas; el tercero fue cuerpo, tenía como objetivo identificar indumentaria, accesorios, usos de tatuajes y perforaciones, dolor y emociones; por último, lo llame dispositivos de sociabilidad, se utilizó para identificar instrumentos complementarios como el uso de lap tops, tipos de patineta, utilización de celulares, cámaras fotográficas, de video y la utilización de drogas.

Las entrevistas semiestructuradas por su parte me permitieron conocer la manera en que interpretan la práctica desde el género, el espacio, el cuerpo y las problemáticas y apoyos en la relación amigo/enemigo. Se obtuvieron categorías nativas. En campo se identificó la necesidad de mejorar el guion de la entrevista debido a que los informantes en ocasiones solo daban respuestas cortantes y de poca profundidad, por lo que eligió entrevistas a profundidad.

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 y 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 acerca de si perciben si es una práctica masculina o no, por qué hay menos mujeres, diferencias en la ejecución de la práctica entre hombres y mujeres, si hay mujeres patinando en el lugar, sobre agrupaciones; el tercer eje, fue sobre el espacio y preguntó acerca del tiempo que llevan en el lugar, sus 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 sobre la práctica; el quinta y ultimo eje, fue llamado amigo / enemigo y se enfocaba hacia preguntas sobre las problemáticas de patinar en la calle, apoyos que 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, qué pasa si los arrestan y cuáles serían las condiciones para que estos problemas acabaran.

Las entrevistas se llevaron a cabo el 24 de febrero entre las 4 pm a las 9 pm y el 25 de febrero de las 2 pm a las 9 pm. Se realizaron un total de 15 entrevistas de una duración 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 los datos e 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:

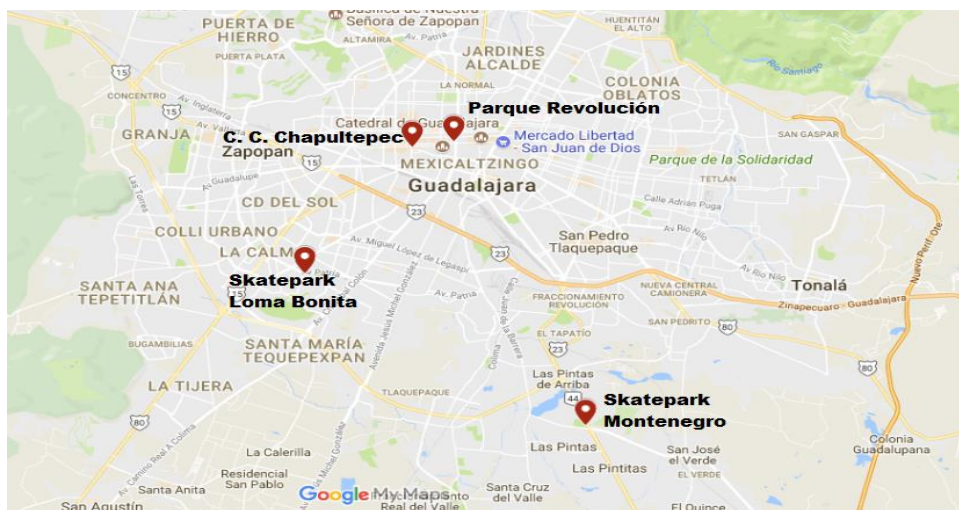
#### 3.3.1.- *Estrategia para la obtención de la información.*

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*. La observación tuvo una duración de 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 del 2017 y la observación tuvo 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 observó un total de 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 la observación tuvo una duración de 20 horas.

Durante el tiempo que estuve en campo identifiqué 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 la Zona Metropolitana de Guadalajara pero también de otros municipios del Estado 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 experiencia biográfica dentro de lo que llama la *escena del skateboarding*, los sentidos y funciones que le atribuyen a los espacios otorgados y apropiados, a la manera en que construyen representaciones y símbolos al cuerpo, sus conflictos, apoyos y sus percepciones hacia la política y se tomó 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 6 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 a 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 realizó.



### *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 sistematizados 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 emergen de 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.

Así, 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 hace referencia a los modos en que operan, se apropian, organizan, escenifican y producen sentidos a los espacios otorgados (*skateparks*) y 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 coopta a los jóvenes el mercado, 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 nacional y local, 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 cotidiana y 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, injusticias 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 ha vigilado, sancionado y estigmatizado a los jóvenes y los modos en que se han constituido en la sociedad.

En general, al demostrar que estos jóvenes son sujetos activos en la dinámica social de la ciudad y que su actuar es capaz de desbordar y desordenar lo que se entiende por participación política al movilizar una serie de recursos materiales como simbólicos para modificar, cambiar o transformar las reglas estructurales que el poder instituido impone pone en evidencia la gran intolerancia con la que actúan las institucionales, ya que vuelve visible la marginación, la exclusión y la represión de la son víctima los jóvenes.

Por ello, 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 con mayor seguridad y 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: Insurgencia sobre ruedas en disputa por la urbe.***

*Las insurgencias no tienen plan, ellas son el plan.*

B. Ardití, 2011

Las y los jóvenes se estructuran o se instituyen en lo que llaman *escena del skateboarding* en donde participa y forma parte el mercado que está compuesto por tiendas, revistas y marcas locales, nacionales e internacionales dedicadas a la producción, circulación y venta de bienes materiales relacionados con la indumentaria y accesorios para la patineta. A su vez, *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 articulan 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. 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 en la construcción de un nosotros los *skaters* y esto se relaciona con el agenciamiento colectivo porque gestionan y movilizan una serie de recursos simbólicos y materiales para hacer

posible los escenarios en donde se lleva a cabo su práctica. Esta gestión de recursos se ve representada en las maneras que le dan usos y apropiaciones simbólicas a los productos producidos y ofertados por el mercado produciendo distintas formas estéticas y corporales para reconocerse como colectivo, así como en las formas en que intervienen y habitan los espacios urbanos de la ciudad en respuesta 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 técnicos y experiencia en interacción comunicativa con los distintos escenarios donde se desarrollan sus rutinas sociales. La práctica es ejecutada de manera grupal, en las dinámicas que se producen dentro del grupo se genera un mutualismo y compañerismo, es decir, se generan procesos de inclusión e integración social.

*“El grupo de pares opera como un ámbito de seguridad, como un cinturón de protección tanto frente a 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 los sentidos, elementos y emblemas colectivos de la *escena* pero las y los jóvenes enfatizan diferencia, individualidad, pues la *“identidad [...] emerge y se afirma solo en confrontación con otras identidades en el proceso de*

*interacción social*” (Gimenez, 2007:12) Así, en la *escena* se identificó dos características estructurales: por un lado, es intergrupala y, por otro, intragrupal.

Intergrupala porque está compuesta por todos los grupos que participan y componen la *escena skater* en la Zona Metropolitana de Guadalajara e intragrupal porque dentro de los grupos hay una hibridación cultural, es decir, hay otras adscripciones identitarias (*punks, raperos, grafiteros, rastas*, etc.) que realizan la práctica y además, entre los *skaters* 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, la utilización de marcas (ya sea en su vestimenta o 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*.

Uno de los principios estructurales que se identificó en la *escena* es la cuestión de la generación. Se logró observar y analizar distinciones en cuanto a fines o las lógicas con las que opera la práctica, como lo comenta *Full Cap*:

*[...] de los 90 hacia abajo era como más precisión, era como un estilo más Cholo, o sea tu estilo de vestir incluso era incluso hasta más holgado [...], o sea 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 nomas 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>2</sup>*

---

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

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*. En las 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 los modos de operar e intervenir el espacio apropiado que pone el riesgo y el desacato al frente, ya que se busca sitios urbanos que contengan obstáculos, sitios que signifiquen un reto para la adquirir y complejizar trucos y 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 nacional. 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. De esta manera, 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*.

Otro de los principios estructurantes que componen a la *escena* es la posición a un estrato socioeconómico. Se observó 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 se necesita la ejecución de la práctica en un tiempo prologando y para ello es necesario la disposición de tiempo libre y además, conlleva desgastes e implica estar renovando y comprando constantemente indumentaria, los accesorios de la patineta y gastos médicos.

De este modo, se identificó que los sujetos están anclados a un estrato socioeconómico medio y bajo debido a su constante consumo de bienes materiales/ culturales 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>3</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 porque los jóvenes encuentran entre sus pares y en sus procesos de identificación colectiva vínculos de ayuda emocional, material y simbólica que refuerza sus tejidos o lazos sociales, elementos que componen la integración 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 y además, no siempre compran cada uno de los artículos sino que los consiguen entre los grupos *skaters* o se compran usados. Se identificó que lo que más renuevan es la patineta o *tabla* (sólo con lija sin ningún otro accesorio) y los tenis debido al constante desgaste.

---

<sup>3</sup> Full Cap, joven *skater* de 26 años

Otro ejemplo que vislumbra el posicionamiento socioeconómico es el caso de los *sponsor* o patrocinados. Por ejemplo, por un lado, el colaborador *Pulga* tiene patrocinadores internacionales, nacionales y locales tales como: *Red Bull*, *Fresh Army*, *Zenit Skateboards*, *Vulkan trucks* y *Armet*. Estas industrias lo apoyan con movilidad –nacional e internacional-, con bienes materiales tanto en vestuario, accesorios para la patineta y equipo tecnológico para crear sus propias producciones visuales (fotografías) y audiovisuales (videos) para que se construya su propia imagen publicitaria y un salario para cubrir sus necesidades.

Por otro lado, *Imposible* está patrocinado por marcas locales como *Zenit Skateboards*, *Fresh Army*, *Madafaker*, *Malafama Tattoo* y sólo lo apoyaban con movilidad –nacional-, con bienes materiales reflejados en ciertos artículos de su indumentaria, accesorios para la patineta y tatuajes pero no recibe equipo tecnológico ni tampoco un salario para solventar sus necesidades básicas, por lo que existen desigualdades entre quienes están patrocinados por marcas internacionales a aquellos que solo están patrocinados por tiendas y marcas locales y/o nacionales.

Sin embargo, a pesar de las desigualdades con las que coexiste la *escena del skateboarding* en la Zona Metropolitana de Guadalajara se mantienen sus fines y objetivos que son la búsqueda, ocupación e intervención de la ciudad como se muestra a continuación.

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

*El disidente no está en la oposición, ha decidido separarse [...] ahí radica su potencial transformador, en la revelación de otro orden posible.<sup>4</sup>*

R. Reguillo

Los sujetos ocupan e intervienen la ciudad, claman sus cuerpos a las calles apropiándose de espacios urbanos -públicos y privados- y de los espacios otorgados por el Estado popularmente llamados *skato pistas* o *skateparks* que se encuentran en distintos sitios de los municipios que integran la Zona

---

<sup>4</sup> <http://hemisphericinstitute.org/hemi/es/e-misferica-102/reguillo>

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 técnicos lo intervienen por medio de sus actividades y es a través de estas actividades que organizan y escenifican los sitios que utilizan.

Esto ha llevado consigo que los territorios *skaters* se amplifiquen y se expandan por todo rincón de la metrópoli. Llevan sus cuerpos en busca del riesgo, del peligro, en busca de ese *spot* que su composición permita realizar buenos *trucos*, buenas *rutinas* y filmarlos para evidenciar cómo 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 ciudad desde sus deseos y anhelos, desde su subjetividad.

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 articulados por eficacia técnica y un conjunto de movimientos motrices que dan forma estética a los trucos y son 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* y por lo tanto, desarrollará un *estilo*.

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, piercings, 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

En la fotografía1, 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, perforaciones y cicatrices) y la estética de la indumentaria del sujeto.

Los *trucos de piso* (ejemplos: *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 sobre la infraestructura urbana -de concreto, madera, metal- y solo se realizan en el suelo, razón por lo que en muchas de las ocasiones buscan un piso lizo.



Foto 2 tomada por el autor en el Corredor Cultural Chapultepec. Truco de piso: <sup>5</sup>Ollie

Los *trucos de grind* (ejemplos: *feblee*, *smith grind*, *crooked grind*, *nosegrind*, *five-o*, *fifty-fifty*), son aquellos que tienen la intención de subir y desplazarse sobre la infraestructura urbana y además, estos trucos representan un grado mayor de complejidad. 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*.

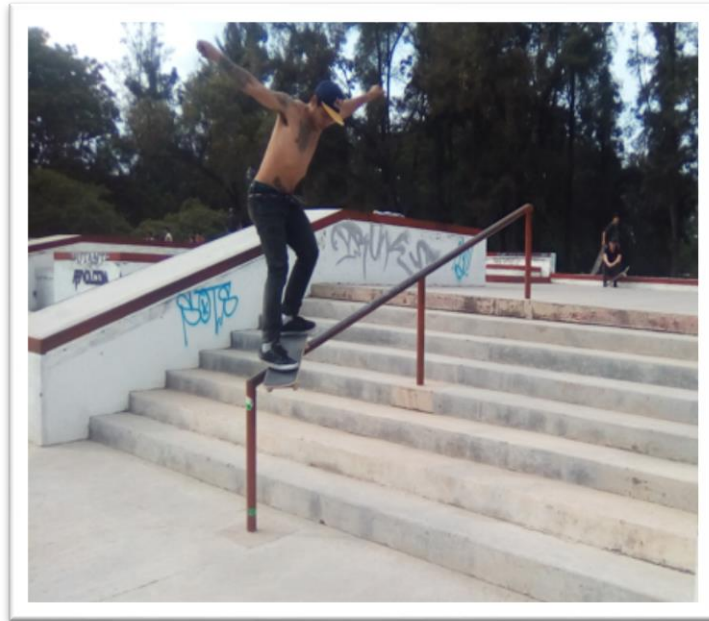


Foto 3. Truco de grind: Smith. Skatepark: Montenegro.

Se identificó que al elaborar estas actividades arman las rutinas sociales con las que escenifican los espacios y con las que se desplazan por las calles de la ciudad. De esta manera, los grupos *skaters* se encuentran imaginando el *spot*, es decir, con su creatividad en conjugación con la experiencia y los saberes en la práctica montan un escenario social (*spot*) para los pares, ya que 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 hasta basura incendiándose para realizar sus actividades.

Así, la invención del territorio transita desde 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

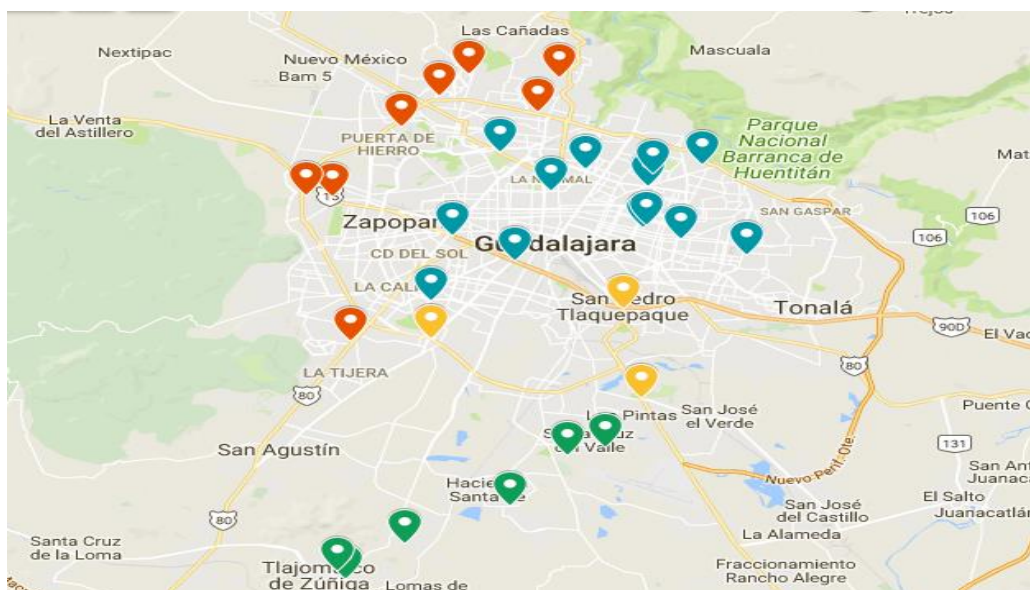
#### *4.1.1.- El spot como dispositivo tecnológico de contención: el skatepark como política pública.*

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 y otorgamiento de espacios: los *skateparks*.

A tal modo que hoy, la fuente de datos de la revista *UrbeSkate* registra un total de 128 *skateparks* en México donde de 45 se encuentran en el Estado de Jalisco y 33 se ubican dentro de los municipios de 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 por el autor con información de la página *UrbeSkate*<sup>6</sup>.

Estos lugares son construidos con cemento pero también existen otros *skateparks* (no registrados por la revista) que se encuentran construidos con metal o madera. En dichas construcciones suelen existir secciones que subdividen al lugar: una, donde lo que suele haber *medias U's* (forma de medio tubo), *bowls* (son tazones con formas de piscinas), *pools* (piscinas), *mini ramps* (medios tubos) y se desarrolla una tendencia o modo de ejecutar la práctica. En estos sitios se suelen encontrar con mucha mayor frecuencia los que conocen como “*la vieja escuela*” (*skaters* adultos), así como jóvenes.

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



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, altos y bajos), “cajones” o plataformas de madera o concreto de distintas dimensiones, rampas de 45° y 60° y *funbox* (pirámides donde se suele combinar rampas con bardas o barandales) y son los sitios donde se realiza el estilo callejero. Aquí se suelen ubicar los más jóvenes. En algunos *skatepark* solo hay alguna de estas secciones o suelen haber una combinación entre ambas.



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 deportivas, 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 en sus fines como en sus actividades. Cada grupo suelen tener su lugar (*spot*) 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, consolidan un nosotros y un ellos indispensable dado que a partir de ahí marcan sus diferencias como adscripciones juveniles.

Además, se observaron dos tipos de zonas en los *spots* -tanto en los *skateparks* como en los espacios apropiados 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 *skatepark* Loma Bonita. Foto 7

La segunda zona lleva ese nombre debido que dentro de las secciones de los *skateparks* 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*. La composición arquitectónica de estas zonas les permite a los jóvenes adquirir una serie de saberes técnicos para mejorar sus habilidades 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 que cada adscripción juvenil ocupa (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.

Más allá de la descripción de los sitios otorgados por el Estado, se identificó una *doble estructuración* (Giddens, 1984), es decir, estos sitios en tanto política pública constriñen y coaccionan a los jóvenes porque limitan y sujetan la subjetividad y por ende, sus formas de ser e intervenir los espacios urbanos de la metrópoli, 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, 2011:257)

Los *skateparks* en tanto dispositivo limita e influye en los modos de operar de los jóvenes porque captura, orientan y controla sus *trucos*, habilidades y *rutinas* dentro de los umbrales arquitectónicos con los que se encuentra diseñado el lugar. 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 coacción y 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, estructuras que asemeja el 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 y representa un *recurso técnico/ simbólico* con el cual se edifica el 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, lugares de encuentro con los pares y pasan a formar parte de la vida cotidiana de los sujetos, pasan a formar parte de la maneras en que expresa la intersubjetividad la *escena skater*.

Las y los jóvenes han encontrado en estos sitios formas de visibilidad y reconocimiento colectivo, pues “*los dispositivos deben siempre implicar un proceso de subjetivación, deben producir su sujetos*”. (Agamben, 2011: 256) Estos saberes y conocimientos técnicos/simbólicos adquiridos en los *skateparks* son las actividades que se realizan en los lugares urbanos. Si bien como 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 skater va hacer en la calle lo que práctica en los skateparks*”<sup>7</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 hacer posibles los escenarios sociales donde se desenvuelve su vida cotidiana como *skaters*.

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

El protagonismo urbano de las y los jóvenes *skaters* se integra a las dinámicas socioculturales con las que se respira y se constituye la metrópoli en tanto ciudad. La calle y todos sus elementos urbanos han sido una fuente de acción para el desacato y la desobediencia, 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 es su carácter de nómada que a su paso va transformando el espacio público urbano y 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. La producción simbólica de los escenarios sociales son los *spots* y son sitios delimitados que integran ciertos rasgos característicos

---

<sup>7</sup> Entrevista etnográfica a *Big-Spin*, *skater* profesional del equipo *Vans*

del inmobiliario urbano de las ciudades (paredes, banquetas, escaleras, pasamanos, rampas para discapacitado, maseteros, bancas públicas, etc.).

Su nomadismo 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) y al llevar el cuerpo al riesgo generan y propagan sentidos porque transforman las reglas y normas estructurales de los espacios públicos intervenidos y ocupados.

Así, participar, inventar y producir simbólicamente los *spots* representa una táctica de empoderamiento porque representa lo que Hakim (1999) llama “*zona temporalmente autónoma*” 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, además de su negación a la inmovilidad- producen las condiciones que hacen posible los *spots* porque es el medio por donde se expresa el agenciamiento colectivo, es decir, es al espacio ocupado e intervenido al que se le transforma las reglas, funciones y sentidos estructurales emanados por el poder instituido, es decir, por las instancias gubernamentales y la administración pública.

En este sentido, al inventar y hacer posibles los *spots* producen ciudad a través de sus formas identitarias y al hacerlo los ayuda a experimentarla, mapearla y a ubicar más *spots*. En la búsqueda de *spots* se toma en consideración 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 arresen: y por otro lado, cuando un joven *mancha* el *spot* hace referencia al *nivel* y el *estilo* con el que ejecuta *trucos* con gran altura y estética en los lugares intervenidos de la ciudad.

Las y los jóvenes en el devenir cotidiano de la ciudad 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, con la sangre y el sudor manchando en el asfalto o el cemento, con los gritos de enojo y emoción, con 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>8</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. Los sujetos 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.

---

<sup>8</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"

De esta manera, 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 y conquista de los 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)

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 la alteridad 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 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 en el 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 este tipo de videos 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 ya que 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.

El *filmer* cumple un papel importante en los modos de reproducción social y virtual de la *escena skater*, ya que son quienes graban y toman fotografías. Son los productores directos de las formas de visibilidad, pues son quienes editan y en muchas ocasiones ponen en circulación en las redes sociales. Estos jóvenes al igual que los *skaters* que tienen un alto nivel de experiencia y saberes técnicos son cooptados por el mercado por sus conocimientos no precisamente en la práctica porque también utilizan patineta y las marcas median sus atuendos, sino por sus saberes en otros campos como el manejo de cámaras – de video y fotográficas- y edición.





Foto 7. *Filmer* de la marca *Virtud Skateboards*. Lugar: Parque Revolución en el municipio de Guadalajara.

Así, los videos pasan a ser relatos de cómo las y los jóvenes conquistan los *spots*, pues “*estos nuevos relatos hablan de la nueva experiencia del tiempo que tiene la gente joven*” (Martín- Barbero, 2017; 74), es decir, en el tiempo de duración de los videos hay horas de experimentación de dolor, de fallos, de problemas con seguridad pública, de diversión, de desesperación, de euforia. En ellos se experimenta la multiplicidad dificultades y conflictos que tienen al tomar el espacio urbano y los *skateparks* de la ciudad.

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 pequeños 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 organizan, 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, 2013:35).

Al filmar, operar e intervenir la calle de la ciudad, 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: habitando ciudad.*

Los principales conflictos que tienen las y los jóvenes *skaters* son por ocupar e intervenir zonas del espacio urbano tanto públicos como privados en los 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 *graffitear* 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. 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.*<sup>9</sup>

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 urbano por parte de los agentes 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 mucha 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>10</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.

---

<sup>9</sup> *Shove it*, joven mujer *skater* de 26 años.

<sup>10</sup> *Pulga*, joven *skater* profesional de 25 años

*“[...] 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>11</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 y 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 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 institucional y policial que se tiene hacia la práctica que les restringe 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 voluntad de no quedarse inmóviles, la convicción de no renunciar a la ciudad razón por la que representan una insurgencia que resiste por la urbe, ya que se tiende suprimir y excluir las formas de ser *skater*.

---

<sup>11</sup> *Full Cap*, joven *skater* de 26 años

*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>12</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 vigilan, acosan, 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 los *skaters* son constantemente vigilados y asimilados como el enemigo de lo público por transgredir la paz y las normas de la vida pública y urbana. Así, la policía en tanto representante del poder soberano es capaz de incidir en la vida misma de los 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 hegemónicas que rigen y orientan la organización de la ciudad.

La negociación para la resolución de los problemas con los que habitan en la ciudad son: la conversación con la ciudadanía para llegar a un consenso, así como 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

---

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

*skateparks* alrededor de la Zona Metropolitana de Guadalajara redujo las problemáticas pero desde la percepción de los sujetos en el futuro los problemas seguirán, pues “*el skate sigue (y seguirá) en la calle, ¡siempre!*”<sup>13</sup>. Así, el territorio 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 promueve 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>14</sup>

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*, ya que se encuentra relacionado con la cuestión de la diversión, la fiesta y del *desmadre*.

*“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>15</sup>

El consumo de drogas se articula con el desgaste de la salud integral del cuerpo que con lleva procesos reflexivos del cuidado de sí –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 entre y para sí.

*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*

---

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

<sup>14</sup> *Flip*, joven mujer y *skater* profesional de 18 años.

<sup>15</sup> *Full Cap*, joven *skater* de 26 años

*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>16</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>17</sup>

Esto evidencia, que los jóvenes que componen la *escena skater* en la Zona Metropolitana de Guadalajara no están fuera de las despóticas e injustas lógicas de la “*maquinaria de la necropolítica*” (Reguillo, 2015) ya que el narcotráfico en conjunto de la ineficacia de la democracia neoliberal por las precariedades e injusticias estructurales que provocan que se ensanchen y que encuentren un sentido (por más mínimo o grande que sea) en la filas del crimen organizado. “*Necropolítica sin duda, ese poder de hacer morir y hacer que ese morir no importe*”<sup>18</sup> (Reguillo, 2018)

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 culminar la preparatoria y/o lograr entrar y/o terminar

---

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

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

<sup>18</sup> <http://viaductosur.blogspot.com/2018/09/nomadas-el-horror.html>

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 *spot* urbano. Los *skateparks* en tanto política pública representan una dualidad estructural, es decir, representa un *dispositivo tecnológico 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 diseñado y esto otorga recursos técnico-simbólicos 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, su activo protagonismo insurgente y su nomadismo, reclaman 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 micropolíticas *skaters* –aunque sea temporalmente- y a su vez, es desafío y es reto no solo por las biopolíticas 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: la conquista de la soberanía del yo.*

*La soberanía no es solamente el ejercicio de un poder; es dominio de sí y comprensión del mundo.*

P. Rosanvallon. 2007

Las y los jóvenes *skaters* deslizan su cuerpo en las calles de la ciudad para llevarlo a un desafío y al riesgo para la adquisición de nuevas habilidades. Dentro de la práctica desarrollan un condicionamiento corporal que no solo se encuentra relacionado con la adquisición de una condición física (por el ejercicio diario), 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 en los distintos espacios otorgados como apropiados.

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.

Sin embargo, los *skaters* 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>19</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 *skaters*. 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>20</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

---

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

<sup>20</sup> *Full Cap*, joven *skater* de 26 años

skaters que tiene un alto *nivel*, el *ganarle al spot* que implica volver al lugar en donde se 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>21</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 ¡no!, es una sensación inolvidable caer ese truco donde te llegaste a lesionar.<sup>22</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 en que componen su 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,

---

<sup>21</sup> *Full Cap, joven skater de 26 años*

<sup>22</sup> *Tree Flip, joven skater de 19 años*

hay diferentes 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*, *metaleros* que también son *skaters* pero todos denotando una similitud: el uso de marcas y de los 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>23</sup>

Así pues, la práctica del *skateboarding* representa un mecanismo que coacciona otras culturas juveniles donde la estética de 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). Aunque, 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* o *griptape* que constantemente está desgastando los tenis, como se puede ver en la siguiente fotografía.

---

<sup>23</sup> *Imposible*, joven *skater* profesional de 21 años



Foto 8. Tenis desgastados. Lugar: Parque Revolución

Por otro lado, hay diferentes estilos de patinar relacionados con los tendencias con las que se ejecuta la práctica, es decir, unos prefieren patinar *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

*[...] 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>24</sup>*

Con respecto a transformaciones corporales como usos de perforaciones y tatuajes solamente uno de los seis colaboradores no estaba perforado, ni tatuado. Cinco de los colaboradores portaban tatuajes y eran referidos a marcas *skaters*, a películas, a fórmulas de física cuántica, ojos representando filosofía, a bandas musicales, a libros, fechas de nacimiento y fechas de muertes de

---

<sup>24</sup> *Imposible*, joven *skater* profesional de 21 años

familiares cercanos, conejos, flores, catrinas, etc. En lugares como en los brazos, tórax, abdomen, cuello, costillas, espalda, piernas y manos.



Fotos 9 y 10. 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 signo de orgullo, como una toma de decisión sobre sí 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 puede observar que están enfocados más a cuestiones empíricas y subjetivas del sujeto que denotan autonomía y diferencia dentro del grupo para expresar 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*

25

---

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

*“[...] 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>26</sup>*

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 en la sociedad en general. 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 contantemente criticadas principalmente por la familia, ya que les criticas principales son por el aspecto y se les indica que no lograran encontrar un “empleo profesional”.

Las motivaciones principales para perforarse o ponerse algún piercings en algún lugar de su cuerpo es el gusto y no hay significados aparentes -a diferencia de los tatuajes- en donde las críticas que se la han hecho han creado que una de ellas halla decido 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 y caporales 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

---

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

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>27</sup>

La libertad no solo surge como una emoción, sino como una manera de decidir sobre sí, 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 constituir la identificación colectiva e individual, debido a que hay una conquista del propio 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 amparan lo establecido porque en los límites de sus cuerpos ellos son quienes rigen sus propias políticas, son los que deciden sobre la soberanía de sus propias trayectorias biografías y de este modo, objetivan un yo.

*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>28</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>29</sup>

---

<sup>27</sup> *Pulga*, joven *skater* profesional de 25 años

<sup>28</sup> *Shove it*, joven mujer *skater* de 25 años

<sup>29</sup> *Imposible*, joven *skater* profesional de 21 años



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*, *bmx*, *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>30</sup>*

*[...] 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>31</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, 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

---

<sup>30</sup> *Pulga*, joven *skater* profesional de 25 años

<sup>31</sup> *Full Cap*, joven *skater* de 26 años

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.

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, sobre sus propios cuerpos y biografías utilizándolo como una táctica de empoderamiento para manifestar su subjetividad. Eso les permite constituirse como sujetos de acción y de discursos para construir sus propias y autónomas biografías corporales para edificar un yo (*skater*) dentro de un nosotros (*la escena*).

#### *4.3- El mercado y las políticas del consumo: de la ciudad al spot/red.*

Las sociedades contemporáneas se encuentran transitando por una serie de cambios estructurales consecuencias de los efectos políticos y económicos que ha traído consigo la globalización, de la mundialización de la cultura que ha venido desdibujando la frontera entre lo local y lo global, y con ello los avances científico/ tecnológicos que han tenido cambios profundos en términos sociales y culturales en los mundos de las culturas juveniles.

Frente y entre estos cambios estructurales a nivel global se constituye un *“ecosistema comunicativo”* (Martin-Barbero, 2017; 89). *“La primera manifestación de ese ecosistema es la multiplicación u densificación cotidiana de las tecnologías comunicativas e informacionales, pero su manifestación más profunda se halla en las nuevas sensibilidades, lenguajes y escrituras que las tecnologías catalizan y desarrollan”* (Martin-Barbero, 2017; 89). Así, las y los *skaters* operan y se apropian de los componentes de este ecosistema para reproducir sus formas de ser y estar vinculando el espacio digital con la calle, con la ciudad.

En los sujetos se observó un alto consumo de distintas tecnologías (como celulares, cámaras fotográficas, cámaras de video) y, a su vez, hay una

constante participación, interacción, flujo y consumo de contenidos en las distintas redes sociales (Facebook, Twitter, Instagram, etc.) tanto con sus pares, así como con otras adscripciones y con la alteridad (adultos). Esto ha llevado a 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 visibilidad pública.

Sin embargo, dentro del universo de las redes sociales no solo participan las y los jóvenes *skaters* que pertenecen a la *escena*, sino también su parte constituyente: el mercado. El mercado está constituido por las tiendas locales dedicadas a la venta de artículos y accesorios -entre ellas *skate shops* y *tattoo shops*- de las distintas marcas deportivas; por marcas y revistas locales, nacionales e internacionales que se encuentran constantemente produciendo y circulando un sin número de videos, fotografías, productos, accesorios, entrevistas, difusión de concursos, eventos a nivel nacional e internacional y slogans publicitarios.

La revista digital e impresa *UrbeSkate* forma parte del mercado que se desarrolla alrededor del *skateboarding*, gestiona competencias, eventos culturales y se dedica a la difusión de la práctica en la Zona Metropolitana de Guadalajara. Tiene una activa participación y popularidad tanto en la *escena* local como en la nacional, su página de Facebook en noviembre del 2017 reportó una cantidad de 159, 996 *likes* y 159, 084 seguidores. Además, al compartir tiempo, espacios y experiencias con los sujetos en los distintos puntos urbanos observados los colaboradores referenciaban como la única revista en México que apoya al *skateboarding* en México.

Al analizar sus publicaciones se identificó que gran parte de ellas remiten a la *escena* nacional y muestran: fotografías y videopartes de jóvenes de otros estados de México como Aguascalientes, Chihuahua, San Luis Potosí, Coahuila, Ciudad de México, Baja California Norte, Veracruz, Morelos y Monterrey. Se observó 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.

Además, en campo se observó alrededor de 49 marcas: 10 locales (*Antifashion*, *Virtud*, *Zenit*, *Dexlix*, *Core*, *UrbeSkate*, *Religión sk8*, *High fly*, etc.),

10 nacionales (*Zarape, Deza, Rid, X, Tri color, Casta, Lirica griptape, Yoyo bearings*, entre otros) y 19 internacionales (*Nike SB, Vans, Thrasher, Emerica, Element, Circa, Addidas SB, DC, Volcom, Etnies, Independent*, etc.). Estas marcas median sus atuendos y sobre todo cada uno de los elementos que integra el ensamblaje de la patineta.

Las publicaciones referidas a la *escena* local e internacional fueron más esporádicas. Estas publicaciones aluden a 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, también se muestran marcas de la Zona Metropolitana de Guadalajara como *Virtud Skateboards*

De esta manera, se identificó que hay un desdibujamiento entre las fronteras de lo local y lo global por que se subrayan las maneras 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.

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 sus redes sociales para la difusión de la práctica. Sin embargo, la incidencia del mercado aparece como una constante tanto en los bienes materiales y culturales referidos a la indumentaria como para la patineta. Por parte de los jóvenes, se busca participar, estar activo y en interacción con estos sitios en las redes sociales con tiendas y marcas (locales y nacionales) de mayor prestigio porque uno de los sentidos de la práctica es buscar el reconocimiento entre los pares, reconocimiento dentro de la *escena*.

Se identificó que el uso por parte de la revista de los espacios digitales como Facebook son 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 la reproducción social de los sentidos emanados y propagados por los sujetos en su vida cotidiana y urbana. Así, 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* y de la práctica, por lo que hay un alto impacto de las lógicas del mercado y sus políticas

sobre y en los cuerpos de los jóvenes, así como 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 fabrican estéticas corporales y las estéticas de las indumentarias compuesta por 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).

Estas políticas, a su vez, 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 que producen y ponen en circulación.

A demás, el mercado opera no sólo dentro de sus procesos de identificación colectiva y en la configuración corporal, sino también en los imaginarios sociales que las y los jóvenes tienen acerca de las formas en que intervienen y operan los *spots* ocupados y de la práctica por medio de slogans publicitarios. Un ejemplo claro es el slogan de la revista *UrbeSkate* *“Sin dolor no hay sabor”* que 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 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) a nivel internacional y ha tenido impacto e influencia en 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 les gusta estar ahí de 'fucking a run' ¿No? Les gusta estar ahí como quemando cosas y rompiéndolas.

32

En consecuencia, el mercado tiene un alto peso simbólico y constitutivo en términos culturales e identitarios dentro de los grupos que componen la *escena skater*. Así, el discurso social y publicitario -de esta revista en particular- ha sabido manejar y utilizar las formas con las que construyen sus biografías, ya que han sido fuente de reconocimiento y visibilidad *interesceña*. Además, tiene un gran impacto en las actitudes y comportamiento con las que operan e intervienen los espacios apropiados porque no niega, ni pone restricciones a las políticas de identidad *skater*.

No obstante, 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 de Guadalajara dedicadas a la juventud pero por otra parte, las y los *skaters* han popularizado los usos y las apropiaciones simbólicas que hacen a todo bien cultural y material 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 y el Estado y los usos y apropiaciones simbólicas que los agentes hacen de todo objeto y espacio consumido para reafirmarse como *escena* y como *skater*. Se hablará a continuación.

---

<sup>32</sup> Pulga, joven *skater* profesional de 25 años

## Capítulo 5

### ***Biopop: la (re)politización skater de las biopolíticas del mercado y 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.*

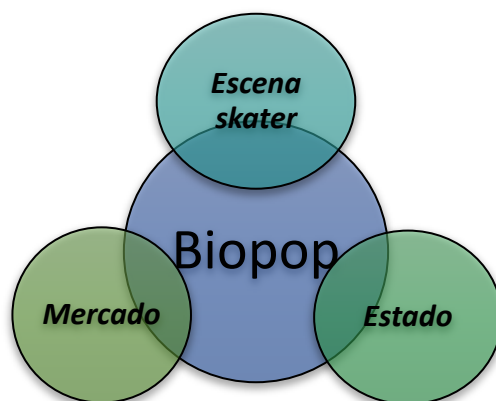
J. Martín-Barbero, 1987

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 y el Estado en convergencia con la popularización de las apropiaciones simbólicas de las biopolíticas 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 y al apropiarse los sujetos de ellos producen nuevos significados desdoblándose nuevas prácticas y acciones sociales.

En este sentido, el *biopop* no pone su atención en lo que el mercado y el Estado hacen 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 mercados, así como a los sitios y apoyos otorgados por el Estado.



Mediación en la que opera el biopop.

Hay una vinculación entre el mercado *skater* (tiendas locales, revistas y marcas locales, nacionales e internacionales) y las instancias gubernamentales dedicadas la juventud porque trabajan de la mano, 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, su estética, los recursos técnico/ simbólicos que articulan actividades y habilidades para crear producciones visuales y audiovisuales con la finalidad de hacer 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 le haya integrado en las olimpiadas ha llevado a que los gobiernos de los Estados de México a crear *Los Juegos Populares Nacionales*<sup>33</sup> con la intención de crear una selección mexicana de jóvenes (hombres y mujeres), por lo que ha habido cada vez más intervención del Estado dentro de la *escena* local y nacional junto con tiendas y marcas para gestar eventos culturales, concursos y competencias.

De este modo, las y los jóvenes *skaters* al realizar una práctica social completamente corporal están sumergidos en la trama de la biopolítica institucional 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 biopopularización de los usos y apropiaciones simbólicas de las biopolíticas: 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

---

<sup>33</sup> <http://populares2018.conade.gob.mx/patineta.html>

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, 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 como en los *skateparks*.



Imagen 1 y 2. Ilustraciones de la revista *UrbeSkate* y de la revista *Thrasher*.<sup>34</sup>

Los slogans son reformulados, es decir, son apropiados simbólicamente para transformarlos en consignas para la acción, ya que ser *Thrasher*-siguiendo el slogan de *Skate and Destroy*- denota un actitud energética, arriesgada, combativa y disidente donde el desacato se pone en escena en los espacios ocupados y esto con frecuencia es signo de orgullo, de reconocimiento y motivación dentro de los *skaters*.

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, meterse en problemas con la policía, es decir, tienen una connotación de gran importancia para las y los jóvenes ser parte y tener esa

<sup>34</sup> Imágenes tomadas de google.

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. O sea, realmente es fiesta, es droga, es ser como thrasher, el termino thrasher es ser algo así.<sup>35</sup>*

A su vez, hay una *dualidad estructural* (Giddens, 1984) en la cooptación de jóvenes por parte 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. 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 las y los jóvenes junto con sus recursos técnicos y simbólicos (*estilo*) para ofertar y producir un símbolo de cómo se debe ser *skater* con el fin vender los productos que producen. Ahí es donde se expresa a toda luz la biopolítica del 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 *nivel*, *estilo* y una alta capacidad para intervenir y conquistar los *spots* de 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* o *griptape*, *tablas*, elevadores, estampas de marcas, llantas y tornillos). Estos bienes materiales y culturales denotan similitudes en los distintos grupos de la *escena skater*. Los productos se pueden encontrar en tiendas *skaters*, así como en tiendas de ropa

---

<sup>35</sup> *Full Cap*, joven *skater* de 26 años

que no están dedicadas a la práctica, por lo cual hay una enorme oferta de bienes que se anclan alrededor del *skateboarding*.

Este conjunto de bienes que se ofertan y que tiene como objetivo diseñar el cuerpo, dan 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 imprimirlas, a través de pequeños o grandes cambios,”* (Reguillo, 2013; 77). Así, portar los logos y/o productos de las industrias culturales y portar una patineta en sí, pasan a ser los emblemas identitarios centrales de los jóvenes.

Así, 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)

A su vez, los productos que produce, pone en circulación y oferta la industria cultural del mercado no sólo pasan a formar parte constitutiva de la cultura urbana del *skateboarding*, sino también pasan a integrarse a otras adscripciones juveniles debido a que hay una alta aceptación en términos sociosimbólicos, es decir, la estética corporal *skater* pasan a formar parte de la *moda* de otras culturas urbanas juveniles. *Shove it* al hablar al respecto, indica que:

*Mira, últimamente si se ha puesto mucho de moda como el... el look de los skates, del skate... como los pantalones, bueno ya no son tan entubados pero si la cinta que usaban en vez de los fajos (cinto), también eso se hizo como una moda, las marcas de tenis que eran para skates ahora ya son como lo “in” en la moda en otros países, este... las sudaderas y los gorritos, el mismo look como de un skaters así con los pantalones*

*doblados, los calcetines y así, yo creo que se hizo una moda. Yo creo que hay gente que ni siquiera patina pero se viste acorde a eso que es el movimiento skate.*<sup>36</sup>

Sin embargo, algo que es emblemático de la adscripción a pesar de que se comparte la “*socioestética*” -a lo Reguillo (2013)- con otras adscripciones es el desgaste o la *destrucción* (en términos *skaters*) porque 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 resulta ser 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.

En otras palabras, el desgaste de los *spots* pasa a ser la marca simbólica del estamos aquí, la marca de la no renuncia a la urbe 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 alargadas, dimensionas más grandes, 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 representa un trazo simbólico con el cual reconocerse como colectivo, con el cual establecer límites para conjugar un nosotros.

Las transformaciones corporales a pesar de que también son permeadas por el mercado -principalmente el tatuaje, en algunos casos se tatúan logos de revistas o de marcas- no solo son maneras de enmarcar autonomía sobre sí y objetivar el 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, de visibilidad ante los pares y pasa a formar parte de la individualidad del sujeto, lo que refuerza su identidad individual y a su vez, la identidad de la *escena*.

---

<sup>36</sup> *Shove it*, joven mujer *skater* de 26 años.

Los *skateparks* por su parte, a pesar de que su característica central sea ser un dispositivos de contención de la acción *skater* por su manera de orientar la subjetividad y sujetar las formas de operar los espacios de los jóvenes, son los sitios en donde regularmente el mercado con apoyo de instancias gubernamentales gesta eventos, concursos, competencias y pasan a ser lugares de encuentro, de socialidad e integración, ya que son estos sitios donde los jóvenes encuentran un refugio de congregación, un lugar donde poder ser y estar sin las violencias con las que cohabitan en los *spots* de la ciudad.

De igual manera, al producir simbólicamente el spot en una zona de autonomía temporal por el acoso constante, la revisión y las fuerte carga estigmatizadora de la que son presa por parte no sólo de la ciudadanía, sino también de las biopolíticas policiales transforman el *spot* urbano en un contradispositivo, es decir, utilizan la calle como un campo para acción política porque es desde y a partir del espacio ocupado desde donde disputan por la calle, desde donde producen ciudad.

En consecuencia, los jóvenes popularizan las biopolíticas institucionales y las toman para producir emblemas identitarios que tienen un importante y elevado grado de reconocimiento y aceptación en términos intersubjetivos dentro de la *escena skater* y a su vez, son las formas en que se integran y aportan o abonan a la cultura popular juvenil en general.

En este sentido, las y los *skaters* 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 indumentaria, 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.

A su vez, sin importar la contención y coacción de los *skateparks* los transforman en lugares de encuentro y socialidad, en guaridas en donde las intersubjetividad de la *escena* convergen y consolidan distintivas formas de cómo estar juntos. De igual manera, su protagonismo insurgente en las calles produce los *spots* urbanos y los transforma en contradispositivos autónomos -aunque sea

de manera temporal- para resistir a las violencias, a los estigmas, a las biopolíticas policiales porque no están dispuestos a renunciar a la ciudad que es su principal fuente acción política.

Así, surge una *biopopularización política* juvenil de las lógicas del mercado y el Estado. Entendiendo por biopopularización a 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 que es incorporado a sus biografías como *skaters* y a los modos en que se estructuran como *escena* para edificar sus micropolíticas.

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 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 inventar, organizar y escenificar los *spots*.

## 5.2.- *La micropolítica skater: politizando la (re)apropiación del yo.*

*Los jóvenes desafían a la política reubicándola. Primero, ya no tanto en el espacio de representación, sino en el espacio del reconocimiento. La gente joven no quiere que nadie le represente, es decir, que se respete su derecho a ser como quieren ser.*

*J. Martín- Barbero. 2017*

### 5.2.1.- *El desencanto contrademocrático juvenil: entre la desconfianza y el desinterés hacia el sistema de representación política institucional.*

Al compartir espacio y dialogo con los sujetos se identificó una fuerte desconfianza hacía los mecanismos que componen el sistema representación política institucional por sus formas de pensar, hacer y ejecutar la política pública. La creciente desconfianza hacia las convenciones y mecanismos de la democracia y además, la creciente desafección y desarraigo por parte de las y los jóvenes hacia las esferas y recintos donde se gesta la política pone de

manifiesto un energético desencanto que es fundamentalmente contrademocrático, ya que es un componente clave para la micropolítica *skater*.

La *escena skater* en tanto estructura se integra aquellos grupos de interpelación como organizaciones, colectivos, instituciones y asociaciones de la sociedad civil que se encuentran constantemente vigilando, enjuiciando, denunciando, calificando las acciones y políticas públicas de la democracia representativa y que constituyen lo que Rosanvallon (2007) llama la “*contrademocracia*”.

La contrademocracia no es la parte contraria de la democracia neoliberal, sino que es su otra cara, su parte constitutiva que se ha formado por el “*entrecruzamiento de prácticas, puestas a prueba, de contrapoderes informales y también institucionales, destinados a compensar la erosión de la confianza mediante la organización de la desconfianza*” (Rosanvallon, 2007: 24).

El desencanto *skater* hacia la vida política e institucional se ve reflejado en sus percepciones, opiniones, valoraciones y juicios. La desconfianza hacia la política institucional representa es un mecanismo que pone a prueba la reputación del poder instituido, la reputación de la democracia misma. Por ejemplo, las y los jóvenes *skaters* indican que el gobierno en sí mismo refleja corrupción y desconfianza. Mantienen una serie de opiniones y juicios negativos orientados por los constantes robos tanto de impuestos como de construcciones que se hacen en la ciudad. Hacen referencia de que dentro del gobierno hay gente mediocre, que son pobres de cultura, que no tienen educación, que son las mismas personas de siempre y que no hay gente nueva que propongan cosas positivas para la sociedad.

Hay valoraciones negativas acerca de los partidos políticos –de izquierda a derecha- indicando que no funcionan y que representan maquinarias políticas o de mercadotecnia que no aportan nada a la sociedad. Perciben que al participar en las jornadas electorales no eligen a nadie porque los políticos imponen su propia “*dedocracia*” y además, que no hacen lo que proponen. A su vez, no hay interés por la situación política de México y de la Zona Metropolitana de Guadalajara, ni tampoco expresan interés 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 le 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 llego oír que los políticos nomas andan robando y todo eso y la verdad, yo pienso que es pura estafa con esos cabrones<sup>37</sup>*

Esta serie de percepciones negativas hacia el gobierno, partido políticos, jornadas electores, hacia los contextos políticos locales y nacionales reflejan de manera clara la crisis de legitimidad y representatividad que tiene la democracia no sólo ante los jóvenes sino ante la sociedad Mexicana en general. Esta erosión de la confianza hacia los recintos políticos tradicionales ha provocado que los jóvenes no jueguen en la cancha de la esfera política, es decir, ni les interesa no jugar ni tomar partida dentro de los escenarios de la política formal porque saben que en el no tienen voz, ni voto, ni reconocimiento.

Por ejemplo, se identificó poca participación en las elecciones electorales tanto Estatales como Federales, ya que 4 de los colaboradores dijeron que no les interesaba, 1 de ellos no lo sabe y otro comento 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 ejercer su voto, señaló que “*pues preferiría trabajar e irme a patinar con mis compas (risas) que andar votando por esos cabrones*”<sup>38</sup>

Sin embargo, las y los jóvenes *skaters* indican que 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 para construir espacios (*skatepark*), una vez recaudada las firmas pasan a realizarlo.

Aunque, tampoco hay que olvidar los fuertes estigmas por parte de las instituciones gubernamentales y de la ciudadanía en general que ha justificado y legitimado la vigilancia, el control y el castigo por parte de los agentes de seguridad publica quienes en muchas de las ocasiones abusan de su poder de autoridad para violentar – de muchas maneras- las formas de ser y habitar de las y los jóvenes en la ciudad.

---

<sup>37</sup> *Tree Flip*, joven skater de 19 años

<sup>38</sup> *Tree flip*, joven skater de 19 años

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 les dan mantenimiento, no son construidos con materiales de buena calidad para que se perduren y funcionen según la necesidad de los jóvenes, ya que la infraestructura otorgada sufre desgastes

No obstante, se puede afirmar que el proyecto de modernización política de la democracia neoliberal Mexicana no ha podido –y/o no ha querido- incluir a los jóvenes en las toma decisión para la gestión y ejecución de las políticas públicas que se dedican a atenderlos. Así mismo, la creciente erosión de la legitimación y representatividad del sistema político ha hecho que los jóvenes pongan de manifiesto su malestar, desafección y desarraigo hacia los recintos desde donde se instauran los horizontales modos de pensar la política.

Así, la *escena* y sus formas de expresión y participación democrática mezcla tres dimensiones de la interacción entre la *escena skater* y la esfera política: “la *expresión*, la *implicación*, la *intervención*” (Rosanvallon, 2007: 36). La *expresión* hace referencia a la toma de sí para decidir lo que se quiere ser y lo que no, a las manifestaciones y emblemas identitarios que integran el pacto colectivo entre los *skaters*, a la formulación de juicios sobre quienes gobiernan y la reivindicación y resistencia tras la no renuncia de la urbe; la *implicación*, son los medios (utilización medios tecnológicos, plataformas digitales, emblemas identitarios, etc.) con las cuales no solo se ponen de acuerdo, sino con los que se encuentran constantemente vinculándose para producir sus autónomos universos simbólicos para la construcción de un nosotros; y la *intervención*, constituye las formas de acción colectiva *skater* para la producción, invención y ampliación de los territorios en la ciudad.

En consecuencia, el desencanto juvenil no quiere decir que hay una renuncia propiamente de la política, sino que desafía las formas hegemónicas de hacer política en la ciudad y en específico, las políticas públicas que operan en los espacios urbanos -públicos y privados- en los que se desenvuelve su vida cotidiana. Así pues, por un lado, hay una creciente pérdida de confianza hacia los mecanismos de representación política pero, por otro lado, el desencanto opera de manera altamente político porque desafía y reubica a la política al reformularla dentro de los terrenos de la cultura, ya que es a partir del

desencanto con el que se resignifica la realidad, la vida y con lo que se construye un presente.

El protagonismo insurgente y la ciudadanía nómada de las y los *skaters* pone a prueba y constantemente desordenan la efectividad, la legitimada y el poder de representación de las políticas públicas -en tanto dispositivos de contención, control y sujeción- que se gestan para “apoyar” a esta adscripción juvenil, ya que “*existe un desfase entre los mapas con los cuales trabaja la política y la realidad social*” (Lechner, 2002:28) de los jóvenes, es decir, hay una desfase entre la experiencia cotidiana/ subjetiva juvenil y la objetividad de las prácticas políticas del sistema democrático. No obstante en este desfase se identificó que se encuentra un fuerte *déficit de ciudadanía* en las y los *skaters*, como se explica a continuación.

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

Los sujetos se enfrentan a un *déficit de ciudadanía*, entendido como una serie de restricciones, limitaciones y escasos de derechos que les son necesarios para la construcción de sus biografías y de futuro.

En lo civil/ urbano, la evidencia empírica indica que al volverse palpable y/u objetivos los abusos de la biopolítica 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. Además, cuando surgen las negociaciones –esporádicas- se les limita el tiempo de uso y estancia en la infraestructura urbana.

Esto se ha vuelto legítimo 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 la justificación de que se tiene lugares (*skateparks*) para la práctica, por lo que se les restringe el derecho a la ciudad.

En lo político, los jóvenes al expresar desencanto y desconfianza –como ya se hizo mención- no siguen un proyecto político en específico, ni tienen interés en participar en estas esferas políticas habituales ni ejercer su ciudadanía por

medio del voto en elecciones o en cargos públicos, es decir, no se encuentran dispuestos a jugar en la cancha de la política institucional porque son consencientes que en ella no tienen oportunidad de tener voz ni voto. A demás, de que los partidos políticos e instancias gubernamentales sólo los han utilizado para la recaudación de firmas y no en la toma de decisión para la formulación de la política pública que se gesta para la construcción de los *skateparks*.

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 intercambiar dialogo con un joven *skater* en Plaza Revolución o *parque Rojo* –como comúnmente se le conoce- 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 es cómico o no, muestra gran parte de la realidad y de las incertidumbres que se objetivan en sus vidas cotidianas.

Otro tipo de problemáticas que se identificaron son las fricciones o disputas que se tenía con la institución familiar. Los conflictos se encuentran relacionados con restricciones que les ponían sus padres en cuanto a usos de tiempo libre y ocio, sobre sus amistades, sobre la práctica misma, en cuanto a sus decisiones sobre el cuerpo y sobre todo a su aspecto físico y estético. En el caso de las mujeres, las problemas son aún mayores, ya que la práctica es percibida por los padres 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, para poder gestar y objetivar el yo.

Así mismo, se hace mención del difícil acceso al empleo en general, ya sea bien remunerados o no. 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 ejércelo, 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 trabajo forzoso; tienen dificultad para entrar a los sistemas educativos (preparatoria y universidad) y culminar sus estudios; más la inseguridad y las violencias urbanas; en algunos casos, la vulnerabilidad social; y además, no se toma en cuenta su participación para la creación de políticas públicas dirigidos hacia ellos. Este contexto estructural marca e impacta en sus biografías y en su vida cotidiana.

Las lógicas con las que ha operado el modelo contemporáneo de la democracia neoliberal han tenido repercusiones en el adelgazamiento de 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 la vida de las y los 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, talleres y campamentos pero las y los *skaters* en tanto diferencia cultural aún siguen implicando una supuesta 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>39</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 quitaría 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>40</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 disputa es la calle. Su protagonismo ciudadano 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 de la ciudad para hacer posible los escenarios sociales en donde se establecen sus rutinas sociales, ya que *"la ciudadanía es una conquista cotidiana"* (Borja, 2003:25)

Su protagonismo insurgente 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 expresión/ participación política a través del establecimiento de otras formas de ser y estar en el mundo para mantenerse

---

<sup>39</sup> *Full Cap*, joven *skater* de 26 años

<sup>40</sup> *Full Cap*, joven *skater* de 26 años

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)

El carácter activo de la ciudadanía *skater* pone de frente el cuerpo para reivindicar el derecho para habitar y producir ciudad desde su subjetividad. Esto evidencia que existe un desanclaje hacia la vida institucional, 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 sobre la soberanía de sí. Este desanclaje fija las 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 representado y se objetiva en la falta protección y la seguridad social, en la restricción del *derecho a la ciudad* (Harvey, 2013), 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 desde aspectos culturales particulares para no renunciar a 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 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 la personas, tratarlas con igualdad, respetar espacios públicos y privados, así como no tirar basura, etcétera.

### 5.2.2.- *La producción social de sentido político: las micropolíticas de la vida cotidiana.*

El desencanto político, el déficit identificado en la condición de ciudadanía y las formas de gestar el yo a partir de la biopopularización de las políticas del Estado y el mercado constituyen la formula con la que edifican las políticas en la vida cotidiana la *escena skater*.

El desencanto político representa la perdida de las ilusiones y de la confianza en los mecanismos del sistema político democrático contemporáneo; el *déficit de ciudadanía* identifica y pone luz no sólo en las precariedades estructurales, sino también en las restricción y escasas de legítimos derechos con las cuales construyen a toda marcha sus biografías pero, a su vez, el desencanto no es pasivo porque es la (re)significación de la vida, es decir, es la (re)politización de toda norma vivida, de toda política institucional experimentada desde las subjetividad.

Los sujetos no se apartan propiamente de la política democrática, sino de las concepciones tradicionales del sistema de representación política contemporáneo. El rechazo y el desinterés por las formas de participación política tradicional es parte fundamental de las políticas *skaters* porque desobedece a la política institucionalizada e invierte sus lógicas para hacerlas operar en sentido opuesto. Así, al hacer operar de manera distinta la política en particular del Estado y el mercado politizan las actividades que componen la práctica del *skateboarding* y las biopopularizan dentro de los grupos que integran la *escena*, es decir, se vuelven mecanismo para la gestión del yo mediante huellas significante e identitarias de todo objeto y espacio consumido.

Así, la disputa por la ciudad está anclada en lo político dado que no se sujeta en la lucha por la obtención de poder “*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). Increpando sobre los defensores del *status quo*.

De esta manera, al producir simbólicamente el *spot* como una zona de autonomía temporal por 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 volver a la práctica en una tecnología del yo para configurar sus cuerpos a través y desde la práctica, así como transformar su corporalidad como manifestación de su subjetividad y conquistar la soberanía del yo; al utilizar el consumo como un dispositivo para la acción y fortalecer sus procesos de identidad (individual y colectiva) generando nuevas significaciones a partir de los usos y apropiaciones simbólicas de los bienes materiales expresan sus políticas y por ende, su capacidad para participar e incidir en lo político cotidiano, en el lugar donde se vive subjetivamente la objetividad de las biopolíticas del Estado y del mercado.

Las y los jóvenes *skaters* utilizan la cultura como campo de propagación de sentidos disidentes y diferenciados para la participación social y política, pues sus formas de participación se ligan a expresiones culturales con las cuales negocian, disputan e imputan sus distintivas maneras de estar juntos tanto en los *skateparks* como en los *spots* urbanos estableciendo su propio orden. Estas formas de expresión/ participación política refleja un poder instituyente en el que convergen hibridaciones, emblemas y huellas identitarias, memorias y relatos, donde se experimentan emergentes modos de ejercicio de lo político, nuevos modos subjetivación.

El sentido político producido socialmente 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 la tensión entre las estrategias de las prácticas políticas institucionales y las tácticas de sus propias prácticas sociales es que se logra distinguir su condición de políticidad.

Así, las políticas *skaters* 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 ciudad.

### 5.3.- Reflexiones finales.

Esta investigación mantenía la hipótesis de que los agentes juveniles *skaters* constituyen la práctica social del *skateboarding* en tácticas de empoderamiento y resistencia al 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*.

El foco se encontraba colocado en las formas que se apropiaban e inventaban los sentidos del espacio ocupado 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.

Así, al encontrar que el mercado y el Estado juegan un papel preponderante y constituyente se pensó que no había una producción de micropolítica como tal, ya que 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 de la siguiente manera:

La pregunta que guía esta investigación es: ¿Cómo producen socialmente sentido político los agentes juveniles *skaters*? Sostengo que la manera por la cual los agentes juveniles *skaters* producen socialmente sentido político o micropolíticas es al volver en tácticas de empoderamiento y resistencia la invención del territorio y la configuración de sus cuerpos porque (re)politizan las biopolíticas del Estado y el mercado para disputar y conquistar la metrópoli en tanto ciudad.

En primera instancia, la *escena* -en tanto estructura- se encuentra integrada por principios estructurales que tienen un papel importante como el mercado, la generación, el posicionamiento a un estrato socioeconómico y el

género. Así, la *escena* es una matriz cultural en donde los jóvenes instauran un conjunto de elementos ligados a saberes técnicos, conocimientos, rasgos identitarios y sentidos colectivos necesarios para la construcción simbólica del nosotros.

Y es a partir de la construcción del nosotros desde donde los jóvenes retoman e incorporan a sus biografías un conjunto de emblemas de pertenencia con los que se edifica el yo porque es a través y desde ellos que se pone de manifiesto la subjetividad del joven, por lo que es desde la identidad colectiva donde comienzan a operar las micropolíticas porque politizan todo objeto y espacio consumido, es decir, sus políticas se ponen en juego en la dinámica de la ciudad al inventar los territorios apropiados y al volver a la práctica una tecnología del yo para la configuración de sus cuerpos.

En la cuestión del territorio, las y los jóvenes *skater* por su nomadismo disidente por la ciudad van (re)significando y (re)inventando los espacios públicos por medio de las rutinas sociales con las que organizan, escenifican y hacen posible los escenarios sociales (*spots*) en donde se desarrolla el *skateboarding* como una cultura urbana y juvenil. Su capacidad de agente desordena y reinventa las funciones, normas y sentidos con los que la administración pública y los gobiernos municipales organizan, ordenan y producen urbanísticamente la ciudad.

Las políticas *skaters* se ponen en acción no sólo al ejercer sus actividades con las que organizan y escenifican el espacio apropiado, sino también al volver los slogans publicitarios -que oferta y pone en circulación el mercado- en consignas que promueven la acción para producir simbólicamente el *spot* –ya sea urbanos o en *skateparks*-. Estas consignas se encuentran orientadas por una serie de imaginarios representados en sus actitudes y comportamientos relacionados con el riesgo, la ocupación, la movilidad, la creatividad y el desacato. Actitudes apropiadas y producidas como membresía de pertenencia para construir socialmente formas distintivas de prestigio *skater*.

Los territorios *skaters* se expanden y se amplifican a lo largo y ancho de la ciudad por las políticas públicas gestadas por los municipios para la construcción de *skateparks* y por la producción de *spots* por parte de los jóvenes en distintos puntos de los municipios de la metrópoli. Por un lado, los *skateparks* en tanto políticas públicas representan *dispositivos tecnológicos de contención*

*de acción social* porque se ponen en juego una serie de factores que sujetan y orientan la subjetividad de los jóvenes tales como: el diseño arquitectónico, la constante supervisión, control y vigilancia por parte de agentes de seguridad pública y privada, además algunos de estos sitios quedan confinados a los horarios de los parques recreativos en los que se encuentran.

Sin embargo, estos lugares los han convertido en refugios simbólicos, lugares de encuentro y congregación donde se expresa la intersubjetividad de la escena. Sus elementos y distribución arquitectónica permite a los jóvenes adquirir cada vez más experiencia y los saberes técnicos necesarios para el desarrollo del *estilo* que representa un recurso técnico/ simbólico que en términos subjetivos es de vital importancia, ya que en él se enfatiza la individualidad de cada patinador, se fortalece la identidad individual y se edifica el *yo skater*.

En la ciudad su protagonismo insurgente utiliza la calle como campo para la acción política. La producción simbólica del *spot* urbano representa una propiedad estructural de la *escena skater* porque al originarlo reproducen las condiciones que hacen posible al *skateboarding* como práctica social. En este sentido, sus intereses como adscripción se encuentran ligados a la conquista y disputa por la ciudad, ya que el *spot* urbano representa un contradispositivo al constituirlo en una *zona de autonomía temporal*. (Hakim, 1999)

La autonomía del *spot* se establece en las actitudes y comportamientos con las que intervienen espacio ocupado, al establecer sus formas de estar juntos: por las mochilas y las herramientas que ocupan las zonas de socialidad, por los gritos de dolor, de felicidad y la euforia del enojo, por el desgaste de la infraestructura, por el humo y los botes de cerveza, por la sangre y el sudor que mancha el asfalto y en general, por la no renuncia a la ciudad. Así, la autonomía es definida por sus formas de organizar y escenificar todo espacio ocupado, es decir, es delimitado por la capacidad de los agentes juveniles para transformar las reglas estructurales que producen y hacen posible las complejas dinámicas de la ciudad.

Los límites territoriales de los *spots* se constituyen a partir de las marcas de desgaste en la infraestructura urbana que es prueba de su resistencia por la ciudad y funciona como un trazo simbólico del *estamos aquí*. La temporalidad es por dos factores: el primero, es por las constantes fricciones (con ciudadanía,

familia), conflictos y las distintas violencias (narcotráfico, consumo de drogas, peleas, riñas, etc.) a las que están expuestos al cohabitar en cada sitio que se apropian en la urbe; el segundo, tiene que ver con la negación a la inmovilidad, pues los jóvenes están constantemente explorando y buscando sitios que les represente un reto para demostrar el dominio sobre la patineta y mejorar su *estilo*.

No obstante, los jóvenes en su nomadismo producen ciudad a partir de su ciudadanía activa e insumisa y en la implementación de sus micropolíticas van participando e inventando sus propios escenarios sociales desde esa actitud intrépida, persistente y combativa que se expresa en las actividades con las que los organizan y escenifican. Y son precisamente estas actividades con las que generan su empoderamiento, es decir, es a partir de ellas que expresan su agencia, por lo que representa una insurgencia urbana que promueve emergentes maneras de habitar la ciudad desde una matriz cultural que al movilizarla agravia al poder hegemónicos e invierte las lógicas con las que opera y ordena el mundo social y cultural.

En cuanto al cuerpo, el *skateboarding* como práctica social ordenada en tiempo y espacio es una *tecnología del yo* (Foucault, 1990) porque promueve una serie de operaciones sobre el cuerpo que se encuentran relacionadas con procesos de cuidados, preocupaciones y decisiones sobre sí. Estas operaciones con las que configuran y conquistan su propia soberanía corporal y representan las micropolíticas *skaters* sobre sí.

Los procesos de centramiento del yo de los y las *skaters* se encuentran relacionados con:

- 1) Desarrollar un condicionamiento corporal que es requerido para la ejecución de la práctica y se compone a partir de la eficacia técnica (altura, distancia, precisión) y el perfeccionamiento de una serie de movimientos motrices que dan forma estética a los trucos y habilidades. Esto conlleva procesos de cuidado de sí, ya que se encuentran en la constante búsqueda de *spots* con particularidades cada vez más riesgosas, más complejas y además por la constante prueba/ error con las que se va aprendiendo y desarrollando las actividades a lo largo del tiempo.

- 2) Al 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 parte constitutiva para la construcción de un nosotros y movilizan estos recursos materiales para consolidar sus procesos de identificación colectiva e individual en donde el desgaste –tanto de la patineta como de la vestimenta- pasa a ser un *trazo simbólico* con el cual se demuestra que se es *skater* y no de otra adscripción juvenil.

3) Las marcas y transformaciones sobre la corporalidad son producto de poner en manifiesto la subjetividad sobre la piel, pues la piel se convierte en primer medio para la conquista de sí. Por ejemplo, las cicatrices son producto del desgaste físico del cuerpo por la constante prueba/ error, las cuales representan marcas corporales que dan prueba de la historia biográfica del joven dentro de la práctica y de la *escena skater*, por lo que existen una serie de preocupaciones al estar constantemente desarrollando el condicionamiento corporal.

Además, tanto tatuajes como perforaciones se encuentran incididas por la experiencia y la subjetividad de cada joven. Por un lado, tatuajes tienen que ver con conocimientos, saberes, posicionamientos y situaciones que acontecen en su vida cotidiana y que impactan de manera subjetiva en los sujetos pero por otro lado, las perforaciones del cuerpo tienen que ver estuvo ligado a gustos propios de los sujetos, no sé identificaron significados aparentes pero lo que esto representa en términos simbólicos es la toma de sí.

Le Breton en su libro “El tatuaje” publicado en 2013 indica que para cambiar de vida, se modifica el cuerpo y que es el propio individuo quien decide el sentido de su propia existencia. En este sentido, diría que para significar y politizar la vida, se conquista el yo a través de la decisiones sobre sí que dan marcha y ponen en escena la libre expresión del cuerpo, decisiones que se relacionan con la configuración de la estética corporal y la defensa de la soberanía de sus propias biografías.

Así, el cuerpo representa una táctica de empoderamiento porque es el *spot* en donde los jóvenes *skater* manifiestan su subjetividad, lo que les permite constituirse como sujetos de acción y de discursos para ejercer su autonomía y decisión sobre sus propias vidas. A su vez, una táctica de resistencia en el sentido de que se oponen a las convenciones tradicionales con las cuales los poderes instituidos orientan, ordenan y sujetan el cuerpo social en la ciudad.

De esta manera, los jóvenes utilizan el consumo como dispositivo para acción pero es importante señalar que esta investigación no enmarca o entiende al consumo sólo a los productos que produce el mercado en sí, sino a todo lo que produce la sociedad en su conjunto en términos económicos, políticos, sociales y culturales. Por ello, en su acción, en su capacidad de transformar e invertir lógicas y reglas que se emanan de la estructura es que instauran lo *biopopular* que hace referencia a lo que se podría conocer como el *contraconsumo* que articula y hace posible al biopop.

Entendiendo al contraconsumo como la contrapartida de los sujetos que en un principio no tienen poder y que es en el fluir de sus prácticas que generan tácticas de empoderamiento para incidir sobre las biopolíticas institucionales y entendiendo a lo biopopular como aquellas operaciones que los agentes ponen en escena al gestionar el yo a partir de una serie de apropiaciones simbólicas de todo objeto y espacio consumido que se vuelve parte de su vida cotidiana, ya que al ponerlas en ejecución se popularizan no sólo en sus formas de estructuración, sino en las maneras que se hace posible la cultura popular juvenil en general.

En este sentido, para toda biopolítica institucional hay una *biopopularización* juvenil que hace posible la emancipación en la vida cotidiana del poder instituido. El *contraconsumo* es la incidencia que tienen las micropolíticas *skater* sobre las biopolíticas del mercado y el Estado. Así, las micropolíticas actúan como “*performativos políticos*” (Arditi, 2011; 5), es decir, son “*acciones y declaraciones que anticipan algo por venir a medida en que los participantes empiezan a experimentar -conforme empiezan a vivir- aquello por lo que luchan mientras luchan por ello*” (Arditi, 2011:5).

Así, las y los *skaters* en tanto insurgencia no poseen un proyecto político específico pero sí una matriz cultural donde sus intenciones no son la búsqueda de algún poder absoluto, sino que se les deje ser para sí, ya que “*son operadores del poder constituyente en la medida en que contribuyen a moldear la escena que ayudan a crear*” (Arditi, 2011; 10) La insurgencia *skater* es el conjunto de sueños, deseos, convicciones, invenciones, conquistas, emblemas identitarios, formas de prestigio, etc. con las que producen y habitan la ciudad, por ello dentro de sus formas de estructuración es difícil captar un sistema de reglas porque “*estas son precisamente las que están cuestionando*” (Arditi, 2011; 11)

De esta manera, los agentes juveniles dan forma a sus universos simbólicos y al mostrar rechazo, desinterés y desconfianza hacia la política y los recintos tradicionales desde donde se toman decisiones públicas se despliega “*la política de la antipolítica juvenil*” (Beck, 1999) que no obedece a la política institucional y colocan sobre la mesa sus distintivas alternativas a lo establecido.

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 colectivos 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 biopopularizar las políticas del mercado y del Estado como forma de reafirmarse como colectivo y consolidar sus procesos de identificación.

El protagonismo activo ciudadano de los jóvenes y su cualidad de nómadas que a su paso van participando, van inventando y ampliando sus propios territorios, han mostrado la incapacidad de la democracia neoliberal de aportar respuestas a las grandes 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 definen su autonomía corporal y significan la piel a partir de transformaciones como símbolo de presencia ante la sociedad, las maneras en que hacen posible los escenarios donde la práctica del *skateboarding* se desarrolla conjugan un agente político que ha sabido construir un presente relativo y discontinuo en una sociedad donde la política democrática no ha podido darles oportunidad de construir futuro.

Las y los jóvenes *skaters* al forman parte de la diversidad cultural de la Zona Metropolitana de Guadalajara pero han sido excluidos y marginalizados porque existen una serie de elementos que muestran no solo la intolerancia, sino la discriminación por parte de las instituciones sociales y los ciudadanos (alteridad) hacia esta adscripción identitaria, por lo que existe una gran *déficit de ciudadanía* porque se les restringe y abrevia un conjunto de derechos que son necesarios para la vida social, laboral y política simplemente por los estigmas que se tienen hacia ellos.



Estos factores ponen en evidencia los estigmas con los cuales se les condiciona y limita el derecho de la ciudad, al derecho de construir de manera plena desde sus deseos, convicciones y subjetividad el entramado urbano. Estos estigmas se presentan en tres factores; primero, por su condición de jóvenes; el segundo, por ser *skaters*; y el tercero, por configurar sus cuerpos a partir de una serie de marcas corporales que representan la autonomía de sí. Sin embargo, su protagonismo y visibilidad pública reivindican una ciudadanía que lucha por la ciudad en una sociedad donde la incomprensión y la intolerancia hacia la diferencia y lo desigual se encuentran normalizada.

Lo que resulta necesario es que el Estado junto con sus organismos gubernamentales, principalmente las instituciones de seguridad pública, comiencen a pensar nuevas formas no de incorporar, sino de incluir a los jóvenes en los escenarios políticos y urbanos más allá de la participación en elecciones electorales o de la emisión del voto, más allá del botín electorero, más allá de la recopilación de firmas por parte de las y los jóvenes para la construcción de *skateparks* 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 negociación, para el consenso donde abogue 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 tiene que 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 teniendo en cuenta el derecho a la ciudad, a la organización, a la expresión y sobre todo, a la tolerancia a emergentes ejercicios de participación sociopolítica.

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 para la producción social de micropolíticas rompiendo con la idea de que la incidencia

del mercado desactiva la capacidad de transgresión y de disidencia del actuar juvenil.

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. A demás, pone luz en el telón de fondo de los *skateparks* en tanto políticas públicas y sus formas de coaccionar y sujetar la intersubjetividad de la *escena skater*, a su vez, las formas en que la eficacia técnica y los movimientos conjugan un condicionamiento corporal – más allá de la condición física- ya que son componentes importantes para la configuración corporal, así como para la conquista de la soberanía del cuerpo y de la vida.

Los hallazgos pueden ser utilizados para futuros trabajos académicos que aborden la condición juvenil, a reconsiderar emergentes formas de participación política, formas de empoderamiento, de resistencia, al abordar al *skateboarding* como práctica social en relación con modos de invención del territorio, formas de apropiación subjetiva, procesos de configuración corporal y micropolítica juvenil.

La aportación más importante en términos teóricos y metodológicos de esta investigación es el *biopop* y el *déficit de ciudadanía*. *Biopop* es una mediación socio/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 poder y dispositivos de control de las biopolíticas institucionales y las formas en que los jóvenes invierten sus sentidos y se vuelven constitutivas en su vida cotidiana.

Este concepto potente para estudios previos de culturas juveniles y prácticas sociales emergentes ligadas no sólo a prácticas sociales denominadas como “deportes extremos” como los son los *bikers*, *scooter*, *rollers*, *motocross*, etcétera, sino también a otros tipos adscripciones como lo son los raperos, *graffiteros*, *punks*, *otakus*, *ravers*, etcétera, ya que todas estas agrupaciones juveniles retoman y transgreden las políticas -tanto del mercado como las del Estado- para constituirse en la cultura popular juvenil y en la sociedad en general.

El *déficit de ciudadanía*, por su parte, permite visibilizar un conjunto de restricciones, limitaciones y escases de derechos en términos civiles/ urbanos, políticos, sociales y culturales que son de vital importancia para la vida cotidiana de los jóvenes en sus distintivas adscripciones identitarias. A demás, pone luz

en las grandes injusticias, precariedades e incertidumbres estructurales con las cuales cohabitan las culturas juveniles al ocupar e intervenir los espacios urbanos de la ciudad.

### 5.3.1.- Alcances y límites.

Entre los límites de esta investigación se encontró:

- 1) Al estar realizando el análisis se identificó una categoría que no se tomó en cuenta en la investigación y fue las emociones y el dolor. Las emociones y el dolor son datos que no se abordaron 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 completamente corporal, por lo tanto las emociones y el dolor 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.
- 2) Otra categoría -y principio estructural de la *escena skater*- 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 agentes muy activas y capaces de gestar y movilizar recursos para adquirir y pugnar reconocimiento colectivo, aun cuando persiste machismo dentro de los grupos que componen la *escena*.

Los alcances que tuvo esta investigación fueron:

- 1) Por cuestiones de tiempo del programa de la maestría en Comunicación de la ciencia y la Cultura en el ITESO, la segunda parte de la etnografía virtual que consistían en hacer una descripción de 3 páginas de Facebook que pertenecen a los colaboradores que actualmente tienen patrocinio por

partes de tiendas o marcas locales, nacionales e internacionales no se pudo realizar, 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.
- Arditi, B. (2011). Las insurgencias no tienen plan - Ellas son el plan: performativos políticos y mediadores evanescentes. *Revista Sul - Americana de Ciencia Política*, 1-18.
- 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.
- Borja, J. (2003). *Ciudad conquistada*. Madrid, España: Alianza Editorial.
- 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. Apropiações 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 Superios 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.
- García Canclini, N. (1995). El consumo sirve para pensar. En N. García Canclini, *Consumidores y ciudadanos. Conflictos multiculturales de la globalización*. (págs. 41-55). México: Grijalbo.
- 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.
- Martín-Barbero, J. (2017). *Jovenes. Entre el palimpsesto y el hipertexto*. NED Ediciones.
- Martinez, P., & Muñoz, G. (2004). La construcción social del cuerpo en las sociedades contemporaneas. *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 humanistica*, 67-91.
- Nateras Dominguez, A. (2012). Los usos públicos del cuerpo alterado en jóvenes urbanos. *Polis*, 1-16.
- Nateras Dominguez, 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-historica 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*. Bogota, 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 musica, jóvenes y redes: de Facebook a YouTube. *Nueva epoca.*, 135-171.
- Reguillo, R. (2013). *Culturas juveniles. Formas políticas del desencanto*. Buenos Aires, Argentina: Siglo Veintiuno Editores S. A.
- Reguillo, R. (2015). La turbulencia en el paisaje. De jóvenes, necropolítica y 43 esperanzas. 59-77 .
- Reguillo, R. (2017). *Paisajes insurrectos. Jóvenes, redes y revueltas en el otoño civilizatorio*. España.: Nuevos Emprendimientos Editoriales (NED).
- 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.
- Saraví, 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 Valparaiso*, 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 entre 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 tenido los mismos problemas? ¿Por qué?

¿Qué les dicen los policías cuando surgen estos problemas?

- ¿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 unirse 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?

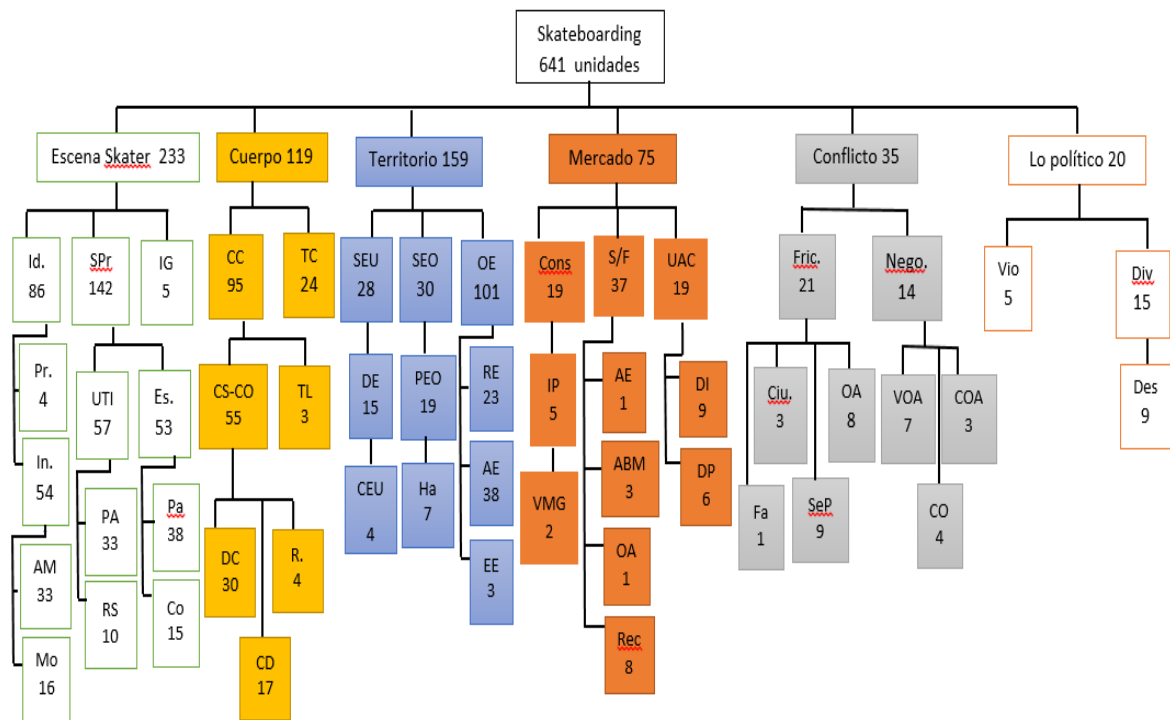
¿Tú como skater cómo puedes provocar cambios políticos?

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

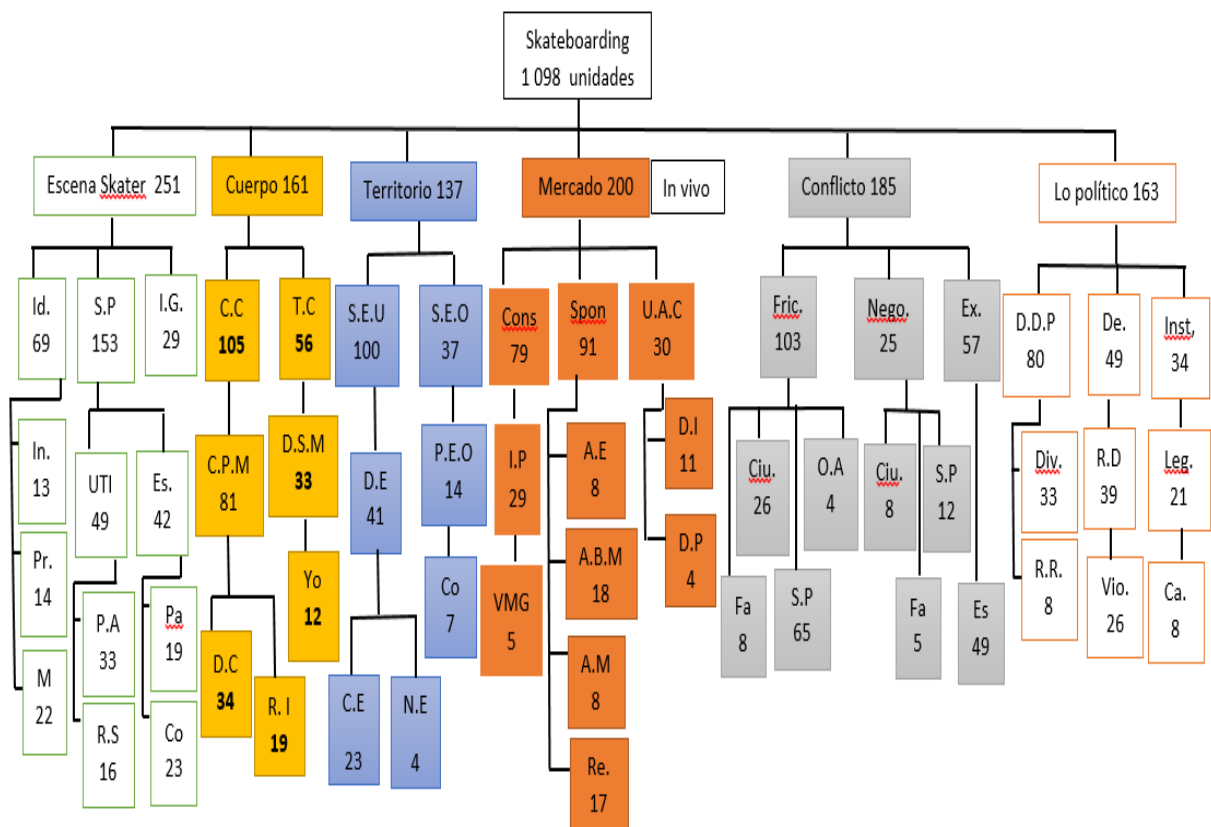
¿Qué piensas acerca del uso de drogas y el patinar?

¿Cuáles son las drogas más recurrentes que se consumen?

Anexo 3: Diagrama de codificación de las observaciones participantes.

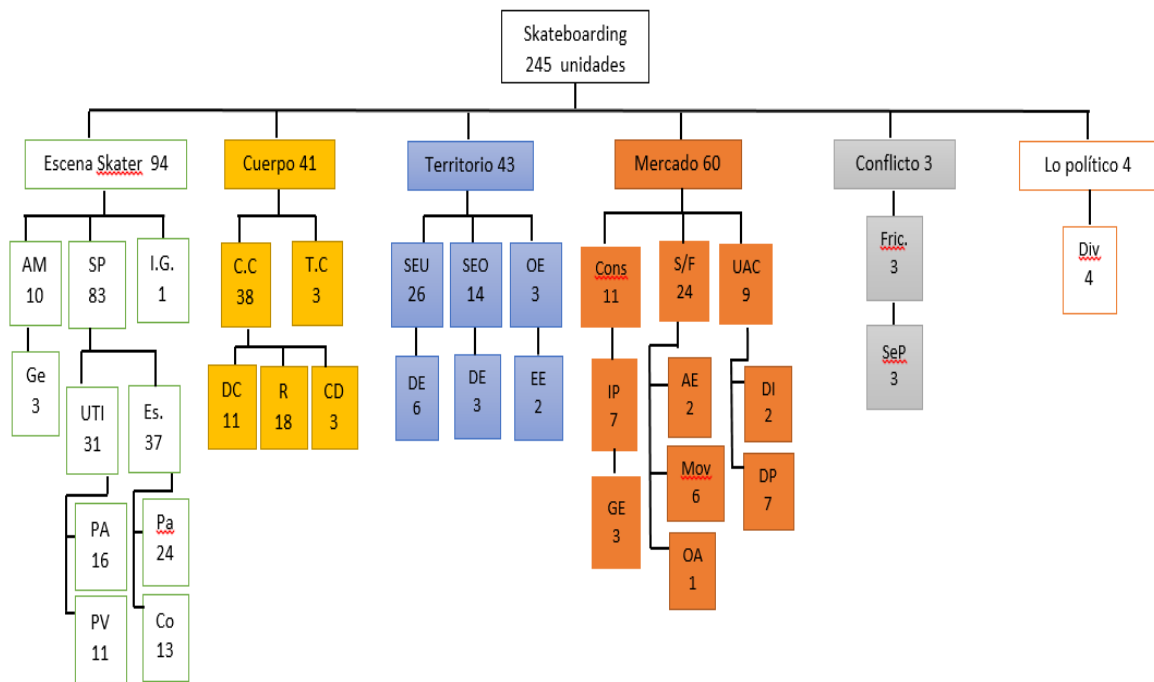


Anexo 4: Diagrama de codificación de las entrevistas a profundidad.



Anexo 5: Diagrama de codificación de etnografía virtual.





Anexo 6: Abreviaturas de las unidades de sentido que estructuran y dan forma a 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)		Conflicto		Lo político	
Con	Consumo	Fricc.	Fricciones	DDP	Desconfianza y disintieres por la política
IP	Imaginario 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		