

**UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE  
QUERÉTARO**

**FACULTAD DE PSICOLOGÍA**

**ÁREA DE PSICOLOGÍA SOCIAL**



**“Jóvenes skate y espacio público: Habitar el espacio público urbano  
desde la práctica de skateboarding en la Ciudad de Querétaro”**

Tesis individual  
que para obtener el grado de  
Licenciatura en Psicología Social

Presenta

**ANAKAREN JARAMILLO GARCÍA**

Dirigida por

**MTRA. MARLEN ALICIA CANO MORALES**

Centro Universitario  
Querétaro, Qro.  
Marzo, 2020  
México



Universidad Autónoma de Querétaro

Facultad de Psicología

Licenciatura en Psicología Social

**“Jóvenes skate y espacio público: Habitar el espacio público urbano desde la práctica de skateboarding en la Ciudad de Querétaro”**

**TESIS**

Que como parte de los requisitos para obtener el grado de  
Licenciatura en Psicología Social

**Presenta:**

AnaKaren Jaramillo García

**Dirigido por:**

Mtra. Marlen Alicia Cano Morales

**SINODALES**

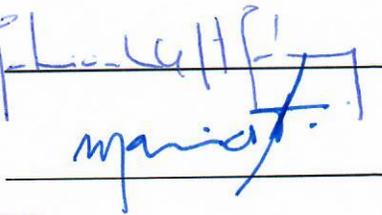
Mtra. Marlen Alicia Cano Morales  
Directora



Dra. María Xóchitl Raquel González Loyola Pérez  
Sinodal

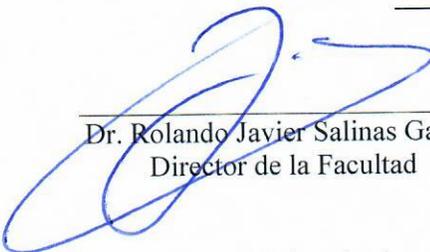


Mtra. Tanya González García  
Sinodal



Mtra. Patricia Westendarp Palacios  
Sinodal

Mtra. María Curiel Bellon  
Sinodal

  
\_\_\_\_\_  
Dr. Rolando Javier Salinas García  
Director de la Facultad

Centro Universitario  
Querétaro, Qro.  
Febrero 2020  
México

## Resumen

En esta tesis se aborda la relación entre la práctica de skateboarding realizada por jóvenes en la ciudad de Querétaro y el espacio público urbano que opera como escenario principal para esta actividad. La exploración de esta temática parte del reconocimiento de la diversidad de expresiones juveniles que remarcan la importancia de recuperar a los jóvenes desde sus propios discursos al respecto de sus prácticas e identidades. De esta manera, los jóvenes se identifican como actores sociales diferenciados, que participan de manera activa en sus realidades, a partir de la interacción entre ellos mismos y el establecimiento de distintas formas de relación con otros actores y grupos sociales. Igualmente, la intervención de los jóvenes skate en el espacio público, implica modos de uso particulares y la atribución de significados que se desprenden de los marcos de sentido de la cultura skate. Por ello, el skateboarding como práctica juvenil en su estrecha vinculación con el espacio público urbano, toma distancia de las ideas normalizadas de la ciudad y desafía los modelos hegemónicos que se consolidan en ésta. En consecuencia, desde esta práctica se hace visible una manera específica de habitar y construir la ciudad, esta vez, desde la perspectiva de los jóvenes skate.

**Palabras clave:** Espacio público urbano, jóvenes, skateboarding.

## **Abstract**

This thesis addresses the relationship between skateboarding practice carried out by young people in the city of Querétaro and the urban public space that operates as the main stage for this activity. The exploration of this theme is based on the recognition of the diversity of youth expressions that emphasize the importance of recovering young people from their own speeches regarding their practices and identities. In this way, young people identify themselves as differentiated social actors, who actively participate in their realities, based on the interaction between themselves and the establishment of different forms of relationship with other actors and social groups. Likewise, the intervention of young skateboarders in public space implies particular modes of use and the attribution of meanings that emerge from the sense frames of skate culture. Therefore, skateboarding as a youth practice in its close relationship with the urban public space, takes distance from the normalized ideas of the city and challenges the hegemonic models that are consolidated in it. Consequently, from this practice a specific way of inhabiting and building the city becomes visible, this time, from the perspective of young skateboarders.

**Keywords:** Urban public space, youth, skateboarding.

## **Agradecimientos**

Inicialmente quisiera agradecer a mi familia, quienes me han brindado su apoyo para poder obtener un grado universitario, así como para la realización de esta tesis. Así mismo, doy gracias a mis amigos y amigas que de diferentes maneras me han acompañado en este proceso. A mis amigas les agradezco por siempre estar presentes y dárme ánimos cuando más los necesitaba, también a mis amigos por su comprensión y ayuda.

A César le agradezco especialmente por su cariño y apoyo incondicional, por ser mi compañero entrañable durante este tiempo.

Quisiera también, reconocer a mis maestras y maestros del área social, sus enseñanzas han sido muy importantes para mí, no sólo de manera académica sino también en mi formación personal.

Igualmente, expresar un agradecimiento muy especial a mi maestra y asesora Marlen Cano, muchas gracias por el acompañamiento y la escucha, así como por siempre motivarme y transitar conmigo toda esta experiencia.

Y por supuesto, extendiendo mi agradecimiento a los chavos skate que participaron en este proyecto, gracias por su buena vibra y su disposición para participar en este proyecto, por permitirme conocer acerca de sus maneras de ser y estar en este mundo.

A todos, muchas gracias.

# Indice

Resumen.....	i
Abstract .....	ii
Agradecimientos.....	iii
Indice .....	iv
Indice de tablas.....	vii
Indice de esquemas.....	vii
Indice de imágenes .....	vii
Introducción.....	1
1 Panorama histórico-conceptual sobre Juventud y Skateboarding.....	3
1.1 Aproximaciones teóricas al estudio de la juventud .....	3
1.1.1 La juventud como construcción socio-histórica.....	3
1.1.2 Estudios sobre la juventud durante el siglo XX .....	7
1.1.3 Estudios sobre la juventud en México.....	11
1.1.4 Estudios sobre jóvenes en la ciudad de Querétaro .....	13
1.1.5 En el marco de un enfoque cultural de la juventud .....	14
1.2 Historización de la práctica de skateboarding .....	17
1.2.1 Recorrido histórico del skateboarding.....	17
1.2.2 La llegada del skateboarding a Latinoamérica .....	20
1.2.3 Aportes teóricos al respecto del skateboarding .....	21
1.3 Ser joven en México .....	23
1.4 Los jóvenes skate en la ciudad de Querétaro.....	26
2 “El espíritu del skate está en la calle”. Skateboarding y Espacio público. ....	28

2.1	Pregunta de investigación.....	38
2.2	Objetivos.....	38
2.2.1	Objetivo general de la investigación .....	38
2.2.2	Objetivos específicos.....	38
2.3	Justificación y relevancia de la investigación.....	39
3	Posicionamiento teórico sobre los jóvenes y el espacio .....	41
3.1	Perspectiva socioconstruccionista: una postura crítica del conocimiento.....	41
3.2	Perspectivas sobre el espacio.....	47
3.2.1	La concepción del espacio desde Henri Lefebvre .....	47
3.2.2	Nociones sobre espacio público, la ciudad y lo urbano .....	50
3.2.3	El espacio público .....	51
3.2.4	La ciudad y lo urbano.....	53
3.2.5	La ciudad en movimiento.....	57
3.2.6	Habitar la ciudad .....	58
4	Planeación metodológica .....	62
4.1	Proceso de acercamiento a los jóvenes skate.....	63
4.1.1	Observación Participante.....	64
4.1.2	Entrevista semiestructurada.....	65
4.2	Proceso de exploración en lo urbano .....	67
4.2.1	Técnica “Deriva” .....	68
4.2.2	Mapeo colectivo .....	70
4.3	Técnica de análisis de la información.....	72
5	Descripción de la práctica de skateboarding.....	74
5.1	Caracterización de los jóvenes skate y su práctica .....	74
5.1.1	El skateboarding: Una práctica masculinizada.....	78

5.1.2	Lenguaje en el skateboarding.....	79
5.1.3	El estilo skate.....	83
5.2	El skateboarding como identidad colectiva.....	89
5.2.1	Distinciones al interior de la práctica de skateboarding.....	93
5.2.2	Alteridades: Grupos externos al skateboarding.....	96
5.3	Espacios para el skateboarding.....	98
5.3.1	Skateparks.....	99
5.3.2	Los skateparks en la ciudad de Querétaro.....	101
5.3.3	Las calles de la ciudad.....	105
5.3.4	Movilidad en el skateboarding.....	106
5.3.5	Percepciones al respecto de los skateparks de la ciudad.....	108
5.3.6	Relaciones con otros actores sociales a través del espacio.....	108
6	Análisis de resultados.....	112
6.1	Formas de vinculación entre el espacio público y la práctica de skateboarding.....	112
6.1.1	El skateboarding como práctica móvil.....	113
6.1.2	El espacio público como espacio de control y disputa en el skateboarding.....	116
6.2	El espacio habitado por los jóvenes skate.....	119
6.2.1	Psicogeografía del espacio expresada en los spots.....	119
6.2.2	Formas alternativas de construcción de la ciudad: Una propuesta desde el skateboarding.....	121
6.3	Imaginario social asociados a la figura del skater.....	125
6.3.1	Miradas dominantes al respecto de la figura del skater.....	126
6.3.2	En la búsqueda de legitimidad.....	131
	Conclusiones.....	134
	Bibliografía.....	137

Anexos.....	144
Guión de entrevista semi-estructurada.....	144
Guía de observación .....	146
Preguntas generadoras para la elaboración del mapa .....	148

## Índice de tablas

Tabla 1. Vocabulario de Skateboarding. Fuentes: Camino (2012), Fontrodona (2017), Martín (2017). .....	81
Tabla 2. Nombres de spots en la ciudad de Querétaro. Fuente: Elaboración propia.....	82

## Índice de esquemas

Esquema 1. Percepciones al respecto de skateparks de la ciudad. Fuente: Elaboración propia	117
Esquema 2. Proceso de construcción subjetiva del espacio. Fuente: elaboración propia .....	123

## Índice de imágenes

Imagen 1. Ropa marca Trasher. Fuente: dhgate.com .....	84
Imagen 2. Diversidad de patinetas usadas en skateboarding. Fuente: redbull.com .....	95
Imagen 3. Práctica de BMX realizada en una pista de skateboarding. Fuente: bikearide.blogspot.com .....	97
Imagen 4. Pista tipo bowl en el skatepark Candiles. Fuente: AnaKaren Jaramillo García .....	99
Imagen 5. Skatepark San Carlos con algunos tipos de obstáculos y módulos. ....	100
Imagen 6. Mapa del parque Candiles con distintas áreas que lo componen. ....	102
Imagen 7. Pista patinorama. Fuente: AnaKaren Jaramillo García .....	103
Imagen 8. Planta baja del Parque Plateros. Fuente: AnaKaren Jaramillo García .....	104

Imagen 9. Grafiti en pista del skatepark Plateros. Fuente: AnaKaren Jaramillo García ..... 105

Imagen 10. Ejemplo de un *spot* callejero. Fuente: Fotografía tomada de “Gatopardo” (Facebook)  
..... 106

Imagen 11. Mapa elaborado durante el trabajo de campo. Fuente: Elaboración propia ..... 114

Imagen 12. Múltiples *spots* en el centro de la ciudad. Fuente: Elaboración propia ..... 125

Dirección General de Bibliotecas UAQ

## Introducción

El skateboarding emerge en el espacio urbano caracterizándose por el uso de elementos propios de este escenario. Es así que escalones, rampas, barandales, bancas y demás mobiliario urbano es utilizado por los skaters para patinar. De este modo, las calles de la ciudad se consolidan como una base material para esta práctica. A la par de esto, la ciudad representa un lugar de expresión para los jóvenes skate, quienes a través de su adhesión a esta cultura juvenil manifiestan un modo de vida del que se desprenden formas específicas de vinculación con el espacio público.

Sin embargo, el uso de las calles desde el skateboarding no implica únicamente el empleo de la ciudad como escenario físico. A esta dimensión se suman las construcciones subjetivas que los jóvenes realizan a partir de sus propias experiencias y sensaciones en lo urbano. Por tanto, los skaters a través de su práctica hacen visibles modos alternativos de habitar la ciudad, que contrastan con ideas hegemónicas desde las que se organiza el espacio, instituido como un lugar desigual a través de dinámicas de control y exclusión hacia determinadas prácticas sociales.

Concretamente, en esta tesis se exploran las maneras de habitar la ciudad desde la práctica de skateboarding. Para ello, se coloca como protagonistas a los jóvenes skate quienes experimentan este espacio desde sus propios contextos e identidades. De igual modo, se apunta hacia el reconocimiento de modelos alternativos de ciudad, desde los que se reafirma al espacio público como lugar social por excelencia, conformado por una multiplicidad de prácticas sociales que le otorgan distintos significados.

Respecto a la estructura de la tesis, el capítulo 1 delimita un horizonte histórico-social en relación a dos conceptos: la juventud y el skateboarding. Además, se caracterizan las condiciones de la población juvenil en México y más específicamente se abordan las particularidades del sector juvenil en la ciudad de Querétaro. El capítulo 2 expone la articulación de las distintas aristas que conforman la problemática identificada y a su vez, se delimita la pregunta que orientó la investigación, así como los objetivos de este proceso investigativo. De igual manera, se alude a la pertinencia teórica que la temática investigada mantiene para su estudio desde la psicología social.

Los lineamientos teóricos que guiaron esta investigación se plasman en el capítulo 3, por lo que se recuperan los aportes de la perspectiva socioconstruccionista y lo planteado desde el enfoque

sociocultural de la juventud. En lo que concierne al tema del espacio se retoma la propuesta teórica de Henri Lefebvre y se desdoblan las nociones de espacio público, la ciudad, lo urbano y el concepto de habitar.

En el capítulo 4 se desarrolla el plan metodológico implementado en esta investigación, por medio de una metodología etnográfica que permitiera generar una visión más apegada a los modos de vida de los skaters. A la par se hizo uso de la etnografía urbana que hiciera posible explorar las diferentes maneras en las que los jóvenes skate viven el espacio público y lo producen de manera subjetiva.

El capítulo 5 caracteriza a los jóvenes skate, a partir de sus rasgos como cultura juvenil y los elementos que conforman su identidad colectiva. Se describen los lazos al interior de la práctica y las relaciones que establecen con otros actores sociales. Además se exponen las cualidades de los distintos espacios en donde se realiza esta práctica. En el capítulo 6 se da lectura a los datos obtenidos en esta investigación por medio del planteamiento de distintas categorías analíticas.

Finalmente, se espera que a partir de esta investigación se plasme una imagen más apegada a las representaciones que los jóvenes skate de la ciudad de Querétaro han construido sobre sí mismos y sobre la ciudad y que ésta sea una imagen que vaya más allá de los estereotipos y prejuicios que atraviesan a esta práctica. Así mismo, se busca reafirmar al espacio como un lugar de enunciación para las diversas prácticas juveniles que manifiestan formas distintas de producirlo y posicionarse en este escenario.

# 1 Panorama histórico-conceptual sobre Juventud y Skateboarding

Para adentrarnos en el análisis de la práctica de skateboarding, en este capítulo se plantean algunas coordenadas históricas que permiten situar la forma en que se concibe al sujeto juvenil desde esta investigación. En este sentido, se alude a un *enfoque cultural de las juventudes* desde el cual se mantiene una visión del concepto de juventud como una construcción histórica y social. Para ello, se realizó un rastreo que permite identificar las maneras en que se ha entendido a la juventud en occidente, desde su aparición en el siglo XX como categoría social diferenciada.

A esto se suma un recuento de las diferentes perspectivas teóricas desde las que se ha construido al sujeto juvenil a través del tiempo, haciendo posible identificar estudios de mayor impacto al respecto de la juventud, así como exponer de manera más específica los estudios juveniles realizados en México y en Querétaro. Por otro lado, se realiza un recorrido histórico del skateboarding a manera de contextualizar y caracterizar esta práctica a través de su emergencia y desarrollo durante el trayecto desde Estados Unidos hasta América Latina y finalmente su llegada a México.

Por último, se agregan investigaciones sobre skateboarding que se han realizado desde distintas áreas de conocimiento, esto se considera pertinente porque al respecto de esta práctica no existen muchos referentes teóricos previos, así que resaltar y retomar los existentes permite mostrar un panorama más amplio de los estudios que hasta ahora se han realizado sobre esta práctica. Con lo anterior, se pretende mostrar cómo se ha aprehendido al sujeto juvenil en occidente, así como posibilitar la familiarización con el mundo del skateboarding a través de su historia.

## 1.1 Aproximaciones teóricas al estudio de la juventud

### 1.1.1 *La juventud como construcción socio-histórica*

Hablar sobre juventud introduce en un tema que es tanto vasto como complejo, de ahí que sea posible encontrar una gran variedad de enfoques y perspectivas teóricas que abordan esta temática y que ponen en evidencia la diversidad de maneras de aprehender al sujeto juvenil. En medio de esta diversidad de posturas, se ha optado por retomar a la juventud partiendo de situar este concepto como un *constructo social e histórico*, es decir, moldeado a partir de los

condicionamientos sociales, culturales e históricos de determinada época, en consecuencia, la juventud se reconoce como una construcción social.

Dar cuenta de esta noción desde su carácter histórico-social hace posible rastrear su emergencia y desarrollo, dando pie a la identificación de las diferentes visiones construidas al respecto del sujeto juvenil. Del mismo modo, la idea de juventud pasa a ser un concepto inestable ya que estará siempre en relación con un contexto específico e implicará una constante redefinición. Por tanto, se vuelve pertinente preguntarnos ¿Cuáles han sido las visiones desde las que se ha definido a la juventud? ¿Qué características se les han atribuido a los jóvenes a través del tiempo?

Para este fin, y en relación a la emergencia del concepto de juventud en la sociedad occidental se retoma a Moral Jiménez (2005, pág. 2) quien afirma que “la juventud es un signo de los tiempos modernos y postmodernos”. Esta autora refiere al surgimiento del concepto adolescencia<sup>1</sup> durante el siglo XX como una condición social que se genera en las sociedades industriales.

Los cambios sociales a principios del siglo XX generaron nuevas formas de organización social, de esta manera ya no se transitaba directamente de la infancia a la adultez, sino que fue necesaria la implementación de un periodo intermedio el cual respondía a la implantación de la educación obligatoria hasta edades más avanzadas, la promulgación de leyes que prohibían trabajar a los niños y el propio reconocimiento legal de la responsabilidad limitada de los jóvenes. (pág. 8)

En adición a esto, Feixa (1998), quien alude a *Philippe Ariès* para profundizar en la juventud de la sociedad industrial, refiere a la aparición de este concepto como inicialmente imprecisa; sin embargo, la juventud como una “*imagen cultural diferenciada*” se asentará durante el siglo XX a través del proceso de conversión del sistema feudal al capitalismo, de lo que se desprenderían una

---

<sup>1</sup> En este punto, es importante realizar una distinción entre *adolescencia* y *juventud*, ya que si bien en ocasiones se hace uso de ambas nociones como sinónimos, estos conceptos plantean enfoques teóricos distintos y por lo tanto formas de aproximación distintas hacia los sujetos juveniles, en este sentido: Disciplinariamente se le ha atribuido y endosado la responsabilidad analítica de la adolescencia a la psicología, en la perspectiva de un análisis y delimitación partiendo por el sujeto particular y sus procesos y transformaciones como sujeto; dejando a otras disciplinas de las ciencias sociales y también las humanidades la categoría de juventud. (Dávila , 2004, pág. 87)

serie de transformaciones en instituciones fundamentales como la familia, la escuela, el ejército y el trabajo.

A partir de este proceso, la imagen cultural de la juventud pasa a ser confusa, en tanto se construyen dos visiones al respecto de los jóvenes. Por un lado, los jóvenes pertenecientes al proletariado eran identificados como delincuentes y por otro, la juventud para los jóvenes de clase burguesa era tomada como un periodo de moratoria social y tiempo de ocio, debido a esto: “el descubrimiento de la adolescencia no está carente de ambigüedad, pues si por un lado se saluda como una conquista de la civilización, por otro lado se subraya su carácter crítico y conflictivo” (Feixa, 1998, pág. 39)

Posteriormente, las dos guerras mundiales que durante la primera mitad del siglo XX convulsionaron Europa, trajeron consigo una reestructuración social muy amplia que transformó también la visión construida hasta el momento al respecto de la juventud, en este sentido Feixa (1998) menciona que:

Las dos guerras mundiales supusieron una momentánea regresión de este proceso de extensión social de la juventud. La movilización de los muchachos en las trincheras, la actividad de las muchachas en la retaguardia, las penurias materiales y morales que acompañaron al trauma bélico, suprimieron en gran medida las costumbres asociadas a la fase juvenil en todos los sectores sociales (pág. 40)

Así mismo, para este autor, durante la posguerra sobresalió un proceso de “*juvenilización de la sociedad*” el cual implicaba que la juventud se colocaba ahora como “*edad de moda*”. A la par de esto, emerge la figura del joven como “*rebelde sin causa*” al fungir como una amenaza constante hacia la sociedad, debido a un supuesto de indisciplina, inmoralidad y tendencias criminales. Además de esto, Feixa (1998) identifica cinco factores de cambio que tuvieron lugar durante esta época, los cuales se resumen a continuación:

1. El acaecer del Estado de Bienestar, que conllevó una protección social extendida también hacia los jóvenes.
2. Una crisis en la autoridad patriarcal desde la que los jóvenes tuvieron mayor libertad.
3. El surgimiento de lo que denomina un *teenage market*, es decir, un mercado de consumo dirigido a los jóvenes.

4. La emergencia de los medios de comunicación de masas que transmitieron y universalizaron esta nueva imagen de la cultura juvenil.
5. Se habla de una modernización en los usos y costumbres que implicaría la transición de una moral puritana dominante a una moral consumista menos rígida, siendo representantes de esta última los jóvenes.

Del mismo modo, para Reguillo (2000) es durante esta época de posguerra que la sociedad reivindica a los jóvenes como “*sujetos de consumo*” lo cual está directamente vinculado a la generación de una gran *industria cultural* dirigida especialmente hacia los jóvenes. A partir de esto y de manera generalizada comienzan a atribuirse gustos, aficiones y formas de ser particulares que se implantan a los jóvenes como características propias.

Recuperando a Feixa (1998), los años de 1960 y 1970 los jóvenes se caracterizaron por un fuerte activismo político, así como un gran compromiso social; debido a esto, irrumpen en el escenario público como “*actores políticos*” principalmente a través de los movimientos estudiantiles que se suscitaron en dicha época. Para Reguillo (2000), estos movimientos expresaban conflictos no resueltos de las sociedades modernas. En consecuencia, los jóvenes fueron identificados tanto como “subversivos” o “revolucionarios” así como una generación vanguardista con miras hacia el futuro. Por otro lado, también se reforzó la imagen del joven como criminal, es decir como violento y rebelde.

Sin embargo, para Feixa (1998) fueron nuevamente los cambios sociales los que implicaron una fuerte reestructuración económica y social, que ocasionó el alargamiento de la juventud ya que la inserción social y laboral de los jóvenes se retrasaba cada vez más. Aunado a esto se encontrarían también el consumo de drogas y las nuevas formas de violencia juvenil. Por tanto, los jóvenes de los ochenta encarnarían nuevamente un conformismo social y una desmovilización política. En este último punto, para Reguillo (2000)

La derrota política, pero especialmente simbólica, de esta etapa, aunada al profundo desencanto que generó el descrédito de las banderas de la utopía y el repliegue hacia lo privado, volvieron prácticamente invisibles, en el terreno político, a los jóvenes de la década de los ochenta. (pág. 20)

La década de los noventa, de acuerdo con Feixa (1998) estuvo marcada por el surgimiento de nuevas tecnologías, que impactaban en instituciones como la familia y la escuela. Éstas son identificadas como un móvil para el capitalismo trasnacional, pero igualmente como una manera

de crear comunidades globales de jóvenes a través de Internet. Para Reguillo (2000) quien refiere a los jóvenes en América Latina, en esta etapa se reforzaría la construcción del sujeto juvenil como un “sujeto delincuente”, esta vez implicado directamente con la droga y el narcotráfico, esto en consonancia con una crisis política y social que caracterizaba a estos países.

Finalmente, el siglo XXI planteó la posibilidad de entender a la juventud desde su propia diversidad y autonomía. En este sentido, Klaudio Duarte (2000) propone incluso hacer un giro en el término juventud y abordarlo desde su multiplicidad intrínseca, de ser así que propone usar el término *juventudes* a manera de dar reconocimiento a la pluralidad de formas juveniles. Del mismo modo, el concepto de “*culturas juveniles*” propuesto por Reguillo (2000) permite centrar la atención en estos “mundos de sentido juveniles” y concebir al sujeto juvenil como sujeto de discurso y agente social.

En suma, mostrar a la juventud como un concepto construido socialmente, permite aprehenderlo como una noción flexible, que estará atravesada por un contexto social, cultural e histórico desde el que se definirán sus características. De igual forma, no solo las nociones teóricas sobre la juventud van cambiando, sino también los propios jóvenes se pronuncian ante estas formas de definirlos, resignificándolas y transformándolas. El concepto de juventud dista entonces de ser un concepto acabado o definitivo y se presenta como un concepto que apertura hacia la diversidad de los modos de vida juveniles.

### ***1.1.2 Estudios sobre la juventud durante el siglo XX***

Ante la emergencia del concepto de juventud como una nueva categoría social diferenciada, se inicia también un amplio desarrollo teórico sobre los jóvenes. Al respecto de esto se retoma a Souto Kustrín (2007) quien realiza una historización de este concepto, la cual resulta muy útil para exponer, de manera más puntual, las diversas posturas teóricas desde las que se ha definido a la juventud.

Sin embargo, algunos de estos paradigmas han contribuido a una visión de la juventud que, más allá de comprender a los jóvenes desde sus particularidades, los concibe a partir de generalizaciones. Igualmente han extendido visiones de los jóvenes que refuerzan los prejuicios que giran al respecto de éstos, por ejemplo, al plantear a los jóvenes como sujetos criminales,

sujetos rebeldes o sujetos de consumo. Por ende, no identificar estos paradigmas dificulta hacer visibles otras maneras de construir al sujeto juvenil desde el ámbito teórico.

En este sentido, Souto Kustrín (2007) identifica la aparición de la adolescencia en el ámbito académico con la publicación del libro de Stanley Hall, *“Adolescence: its psychology and its relations to physiology, anthropology, sociology, sex, crime, religion and education”* en 1904. En esta obra la juventud se acentúa desde su aspecto biológico, así mismo se presenta como un periodo de confusión y tensión siendo así un “desorden emocional”. Esta visión fue promovida desde la escuela psicoanalítica quienes identificaban a la adolescencia como un periodo sumamente conflictivo que además era existente en todas las sociedades.

En oposición deliberada a esta propuesta, durante 1920 desde el ámbito antropológico Margaret Mead, a través de un estudio con jóvenes en Samoa negaba el carácter biológico de la juventud al que había referido Hall, y enfatiza en los factores culturales que constituyen este periodo. Esta perspectiva remite entonces a la dimensión cultural de la juventud, en tanto ésta no se expresa de la misma manera en todas las culturas e incluso no estaba presente antes del siglo XX en occidente.

Así mismo, Souto Kustrín (2007) identifica una serie de “teorías generacionales” que aún son base para muchos de los estudios actuales. Como principales expositores de estas teorías se ubica a José Ortega y Gasset y a Karl Mannheim, quienes entendían la idea de generación ligada a la adolescencia como

Un grupo de personas que siendo contemporáneas y coetáneas presentan cierta relación de coexistencia, es decir, que tienen intereses comunes, inquietudes analógicas o circunstancias parecidas: una generación se aglutinaría en la juventud, aunque generalmente tendría vigencia en la vida adulta (pág. 179).

Para esta autora las teorías generacionales se vinculan con visiones negativas al respecto de la juventud, ya que es identificada como un periodo sumamente radical y confuso. Además de esto, abonan hacia un concepto homogéneo de la juventud, debido a que miran a los jóvenes como un todo y dejan de lado las particularidades de los diversos grupos juveniles. Por último, estas teorías identifican a la juventud como un “concepto elitista” ya que establecen criterios de valorización para las distintas generaciones juveniles.

Durante la segunda guerra mundial, se percibió un marcado interés por la “cuestión juvenil”, en este periodo Souto Kraustín (2007) destaca al funcionalismo parsoniano como corriente dominante, desde la cual

[...] se enfatizaron las funciones positivas de la juventud en la integración social, aun considerando la juventud como un periodo de “considerable tensión e inseguridad”: las culturas juveniles podían hacer más fácil la transición al mundo adulto, pero, a la vez, eran una muestra de las tensiones existentes en las relaciones entre los jóvenes y sus mayores. Aunque el mismo Talcott Parsons daba a entender que el modelo del que hablaba se centraba en las clases medias urbanas, fueron características que se vieron como un modelo para toda la juventud y demostración del surgimiento, tras la Segunda Guerra Mundial, de una “cultura juvenil” separada, que unía a todos los jóvenes en un modo de vida muy diferente – e incluso opuesto- al de los adultos. (pág. 178)

En efecto, a pesar de ser una teoría orientada hacia las clases medias urbanas fueron estas mismas ideas las cuales se aplicaron de manera general para todos los jóvenes. Igualmente se hace referencia a la juventud siempre en relación con el mundo adulto ya sea como un “espacio de transición” o como una situación de conflicto con los adultos. Desde este tipo de perspectivas los jóvenes, o lo que se entiende por éstos, queda supeditada hacia el mundo adulto; es decir, ser joven cobra sentido únicamente en su relación con el mundo adulto, lo cual quizá podría hacernos pensar en las connotaciones adultocéntricas<sup>2</sup> que desde algunas posturas teóricas se implantan, en relación a esto para Souto Kraustín (2007):

[...] la psicología de la adolescencia, al igual que el funcionalismo parsoniano, marcó una norma de conducta y apariencia juvenil universal, determinada biológica y psicológicamente, que no era sólo de clase media, si no también blanca, heterosexual y masculina. Los intentos de aplicar su modelo a la clase obrera o a las minorías étnicas llevaron a visiones patológicas de sus culturas

---

<sup>2</sup> Para Duarte (2000) la noción de “*adultocentrismo*” refiere lo adulto como: “punto de referencia para el mundo juvenil, en función del deber ser, de lo que debe hacerse para ser considerado en la sociedad (madurez, responsabilidad, integración al mercado de consumo y de producción, reproducción de la familia, participación cívica, etc.)” (pág. 6). Así mismo desde este tipo de corrientes de pensamiento se corre el riesgo de desvalorizar o rechazar otro tipo de formas de vida juveniles.

en las que se extrapolaba a la juventud de su contexto social y cultural y se la reducía a un sustrato común esencialmente biológico y psicológico. (pág. 181)

Del mismo modo, para Souto Karustín (2007) las décadas de los 60 y 70 estuvieron fuertemente marcadas por los movimientos estudiantiles, los cuales fueron identificados desde algunas perspectivas teóricas como “*una nueva clase*” o una clase social vanguardista. Por otro lado, estos movimientos también conllevarían a interpretaciones neofreudianas realizadas principalmente por Erickson, quien identifica a los jóvenes como una expresión del conflicto con la autoridad de los padres. De esta manera estas protestas serían vistas como situaciones de anormalidad, falta de normas e incluso de “*psicopatologización de la juventud*”, la imagen del joven como un sujeto rebelde, revoltoso, problemático quedaría solidificada en esta época.

Finalmente, esta misma autora refiere a las teorías de la reproducción social y cultura a partir de obras como las de Stuart Hall y Tony Jefferson, así como Geoff Mungham y Geoffrey Pearson. Desde estas perspectivas se problematizan las estructuras de poder, así como las desigualdades sociales enlazadas a los grupos de edad. Sin embargo, dejan fuera otros elementos fundamentales como el género y la raza, además de estar orientadas únicamente a determinado grupo de jóvenes occidentales.

Otro aporte en relación a la visión histórica de la juventud es el trabajo del antropólogo Carlos Feixa (2006) quien realiza una compilación de la historia de la juventud durante el siglo XX dividiéndola por etapas generacionales: I. Generación A (Adolescente) II. Generación B (Boy Scout), III. Generación K (Komsomol), IV. Generación S (Swing), V. Generación E (Escéptica), VI. Generación R (Rock'n'roll), VII. Generación H (Hippy), VIII. Generación P (Punk), IX. Generación T (Tribu), X. Generación R (Red).<sup>3</sup>

Cada una de éstas generaciones aluden a conceptos que se pueden considerar metafóricos, con ellos Feixa (2006) se propone hacer un recorrido por la juventud en la época contemporánea. Este recorrido es una referencia importante ya que, de manera más esquemática, permite clarificar las

---

<sup>3</sup> A continuación se agregan los años correspondientes a cada generación I. Generación A (Adolescente) 1899-1910 II. Generación B (Boy Scout) 1910- 1920, III. Generación K (Komsomol) 1920- 1930, IV. Generación S (Swing) 1930-1945, V. Generación E (Escéptica) 1945- 1954, VI. Generación R (Rock'n'roll) 1954- 1964, VII. Generación H (Hippy) 1964-1976, VIII. Generación P (Punk) 1976-1985. -IX. Generación T (Tribu) 1985-1994, X. Generación R (Red) 1994 en adelante.

diversas visiones sobre los jóvenes en diferentes periodos de la historia. De tal modo que proporciona un panorama más amplio de la forma en cómo se han ido modificando las concepciones en torno a la juventud. Se ha hecho alusión a estas generaciones en el apartado anterior.

### **1.1.3 Estudios sobre la juventud en México**

En México, de acuerdo con Mendoza (2011), la temática juvenil durante la mayor parte del siglo XX no fue un aspecto de relevancia para las ciencias sociales. No obstante, fue durante el año de 1985 que se llevó a cabo la celebración del Año Internacional de la Juventud, aspecto que sería un parteaguas para que lo juvenil se introdujera en el marco gubernamental teniendo como resultado los primeros estudios al respecto de los jóvenes y sus problemáticas.

Fue también en ese mismo año que se creó el Centro de Estudios sobre la Juventud Mexicana (CEJM) y se dio paso a la publicación de la revista de estudios sobre la juventud “*In Telpochtli, In Ichpuchtli*”. Así mismo, Mendoza (2011) alude que durante la década de los ochenta los desarrollos teóricos en materia de juventudes fueron escasos y con poca difusión, así como pocos fueron los investigadores que dieron seguimiento a este tipo de estudios. Sin embargo, durante la década de los noventa el interés al respecto de la juventud resurgió concentrándose mayormente en el abordaje de diversas problemáticas juveniles.

En relación a esto, Reguillo (2000) identifica dos tipos principales de conocimientos generados al respecto de los jóvenes: los estudios de *carácter descriptivo* y los de *carácter interpretativo*. En lo que respecta al primero éstos, fueron estudios realizados durante la década de los ochenta, en los que mayormente se recurría al elemento narrativo o anecdótico limitándose a problematizar los datos recabados. En este sentido, más allá que orientarse hacia la comprensión de los jóvenes se enfocaba hacia la construcción de una definición.

Por su parte, los estudios interpretativos se realizaron a finales de los ochenta y durante la década de los noventa, en estos se genera un “discurso comprensivo al respecto de los jóvenes” (Reguillo, 2000, pág. 35) que busca traspasar la idea de los jóvenes como un dato empírico o una descripción, de esta manera:

Los jóvenes van a ser pensados como un sujeto con competencias para referirse en actitud objetivante a las entidades del mundo, es decir, como sujetos de discurso, y con capacidad para apropiarse (y movilizar) los objetos tanto sociales y simbólicos como materiales, es decir, como agentes sociales. En otras palabras, se reconoce el papel activo de los jóvenes en su capacidad de negociación con las instituciones y estructuras. (Reguillo, 2000, pág. 36)

Además, Reguillo (2000) hace una distinción entre los estudios juveniles focalizados en los jóvenes “*incorporados*”, dirigidos hacia el análisis de su pertenencia al ámbito escolar, laboral, religioso o desde el consumo cultural y los estudios centrados en jóvenes “*alternativos*” o “*disidentes*”, los cuales conllevan a investigar desde su no-incorporación a los esquemas de la cultura dominante. En este sentido, es relevante recalcar que la diversificación de los estudios juveniles permitió otro tipo de aproximaciones hacia los jóvenes de manera tanto teórica como metodológica, suponiendo así mismo formas de abordaje menos limitadas desde el ámbito académico.

De igual manera, Reguillo (2000) enfatiza en los *estudios interdisciplinarios* o “de frontera”, los cuales han tenido impacto en las investigaciones al respecto de los jóvenes en América Latina ya que “colocan el análisis de la vida cotidiana de los mundos juveniles como lugar metodológico desde el cual interrogar la realidad” (pág. 39). En consecuencia, el giro hacia este tipo de investigaciones permitió generar conocimientos más apegados a las realidades de los jóvenes y a las visiones que estos tienen sobre sí mismos.

En otro orden de ideas, Mendoza (2011) identifica dos vertientes dentro de los estudios juveniles mexicanos: una de carácter etnográfico y otra relacionada con el análisis global de la juventud. Al respecto de las investigaciones de carácter etnográfico, éstas están dirigidas hacia las diferentes identidades o grupos juveniles (chavos banda, darks, punks, rockeros, fresas, graffiteros, cholos, etcétera). Por otra parte, las investigaciones centradas en el análisis global de la juventud, abordan temas demográficos, educativos, laborales, migratorios, de salud, drogadicción y adicciones, participación política, género, violencia, religión y valores juveniles.

Para terminar, situar el desarrollo de los estudios juveniles en México permite dar cuenta de la diversificación y también de la apertura hacia distintas maneras de abordaje de la población juvenil en el país, de esta manera es posible pensar a los jóvenes partiendo desde otros lugares de

análisis. En suma, el acto investigativo se entiende como una vía que permita generar conocimientos mayormente centrados en los sentidos que los propios jóvenes imprimen a sus realidades, a través de sus prácticas cotidianas y mundos de sentido.

#### ***1.1.4 Estudios sobre jóvenes en la ciudad de Querétaro***

Se considera pertinente aludir a estudios juveniles realizados en Querétaro para mostrar un antecedente respecto al trabajo con jóvenes de la entidad. Para este fin, se retoman específicamente dos investigaciones realizadas desde la perspectiva psicosocial, la cual plantea a los jóvenes desde sus propias voces en relación a su cotidianidad y prácticas sociales. Por otra parte, las investigaciones referidas se enfocan en jóvenes que realizan graffiti<sup>4</sup>, práctica que comparte junto al skateboarding una connotación negativa sustentada mayormente a partir de la criminalización de los jóvenes que realizan estas actividades.

Ambas investigaciones, muestran un abordaje teórico y metodológico que subraya el sentido y el significado que esta práctica tiene para los jóvenes, aspecto que resulta fundamental para el abordaje de prácticas que- como el skateboarding y el graffiti - muchas de las veces son estudiadas a partir de los prejuicios y la desvalorización que gira en torno a éstas, lo cual recae en visiones de estos jóvenes limitadas a estos aspectos y sustentan la construcción de una imagen juvenil fundamentalmente negativa.

En relación a esto, Espino Mendoza (2016) quien trabajó con un “crew”<sup>5</sup> en la colonia Desarrollo San Pablo menciona que:

Esta intervenció es producto del trabajo realizado con jóvenes que han adoptado el graffiti una práctica cotidiana, recuperando sus reflexiones y discursos, su sentir y su pensar, es decir el objetivo consiste en recuperar los discursos emitidos por los jóvenes desde su sentido común para comprender el graffiti como una práctica de integración de los jóvenes en comunidades y la

---

<sup>4</sup> De acuerdo con Pérez (2015) el graffiti es entendido como: “una forma comunicativa que utiliza un objeto social que se encuentra en representación de algo más y cuyo propósito es comunicar un sentir” (pág. 22), así mismo se percibe como “un acto estético que comunica sentimientos y no discursos elaborados u organizados” (pág. 24)

<sup>5</sup> Espino (2016) entiende el “crew” como un grupo de personas que realizan graffiti en equipo.

significación del graffiti como una forma de apropiación de los espacios públicos a través de procesos afectivos de los mismos. (pág. 7)

Recuperar los discursos juveniles se propone como parte fundamental en la comprensión de sus prácticas cotidianas e implica, en términos de Reguillo (2000), retomar al sujeto juvenil como “*eje de lectura*” así como *lugar de análisis* metodológico a partir del cuestionamiento de su cotidianidad. En este punto Pérez Martínez (2015) quien también alude a jóvenes que realizan graffiti en la colonia Hércules, refiere a que es solamente a partir de los propios jóvenes que realizan esta práctica que puede indagarse al respecto de los sentidos y significados que ésta adquiere:

Entonces el graffiti es la representación del joven, pero no es el joven en sí, así que el graffiti no puede decir nada por sí solo o por lo menos no podemos interpretar nada pues recordemos que el graffiti comunica en silencio, es por eso que tenemos que encontrar a los jóvenes que hacen graffiti. (pág. 32)

En síntesis, estas investigaciones proporcionan referentes para el abordaje de los jóvenes skate en la ciudad de Querétaro, ya que de manera teórica ofrecen una visión de los jóvenes que es, sobre todo, comprensiva y desde la que se realiza una interpretación que recae en los sentidos que los jóvenes construyen al respecto del realizar graffiti. Estos elementos teóricos- metodológicos resultan también fundamentales al momento de indagar al respecto de las diversas realidades juveniles, las cuales nos interrogan desde su complejidad.

#### **1.1.5 En el marco de un enfoque cultural de la juventud**

Anteriormente, se esbozó un horizonte al respecto de la noción de juventud en tanto constructo histórico y social, así como las diferentes construcciones que se han realizado del sujeto-juvenil desde el ámbito académico. Sin embargo, se considera necesario realizar un recorte teórico con la finalidad de situarnos dentro del panorama presentado. Por lo anterior, se alude aquí a un *enfoque cultural de la juventud*, desde el que se aprehende a los jóvenes, partiendo del concepto de “*culturas juveniles*”.

El concepto de “*culturas juveniles*”, desde la propuesta de Reguillo (2000), plantea un abordaje centrado en los propios jóvenes quienes se vuelven el “*eje de lectura*” en el análisis, siendo éstos

el lugar principal desde el cual se interroga su diversidad. Igualmente, desde esta perspectiva los jóvenes son entendidos como sujetos activos que inciden de manera directa no solamente dentro de sus grupos de pertenencia, sino que están siempre en relación con otros actores sociales e instituciones.

Así mismo, el posicionamiento desde el *enfoque cultural* permite generar una propuesta de abordaje que parta menos de afirmaciones inamovibles y se concentre en la comprensión y acercamiento hacia los marcos de sentido elaborados por los propios jóvenes. Este enfoque representa también una manera de colocarse ante la multiplicidad de teorías que se han construido al respecto de los jóvenes, por lo que, desde este encuadre teórico se subraya la diversidad de expresiones culturales que los jóvenes llevan a cabo en su vida cotidiana.

En este contexto, resulta pertinente remitir al concepto de “*cultura*” desde lo propuesto por Echeverría (2010), quien alude a una “*dimensión cultural*” relacionada con la posibilidad de crear como característica inherente al ser humano. Desde este entendido, se rompe con la idea que proclama la finalidad utilitaria de todo aquello que es producido por los sujetos y se destaca el orden subjetivo inherente en la actividad social. Así pues, las expresiones juveniles se manifiestan a través de la plasticidad e indeterminación de las prácticas culturales que los jóvenes crean.

Por otro lado, al respecto de los estudios socioculturales juveniles Alpízar & Bernal (2003) mencionan que éstos se han desarrollado especialmente desde la antropología y la sociología y cobran especial relevancia debido a que se apartan de perspectivas teóricas que no reconocen a la juventud como una construcción sociohistórica, por lo que

Desde estas disciplinas se han hecho algunos de los aportes más importantes a la desmitificación de los prejuicios existentes en diferentes teorías sociológicas y psicológicas, que desmedicalizaron y desmitificaron la juventud, ubicándola en su contexto histórico y cultural. Los estudios socioculturales resaltan la diversidad de formas de expresión de lo juvenil (culturas juveniles), y subrayan la diversidad de lo juvenil (identidades juveniles). (págs. 115-116)

Igualmente, Chaves (2005) ofrece un recorte teórico muy útil en lo que respecta a los estudios culturales de la juventud, el cual permite clarificar las diferentes corrientes de pensamiento que se ven implicadas dentro de esta línea de pensamiento. Particularmente, esta autora se posiciona dentro del campo de la *antropología de la juventud*, identificando dos grandes corrientes de

pensamiento que constituyen esta visión: *los estudios antropológicos juveniles y los estudios sociológicos de la juventud*. Así mismo, Chaves (2005) alude a los estudios pioneros sobre juventud desde la perspectiva cultural realizados en Latinoamérica, mencionando a autores como Rossana Reguillo y José Manuel Valenzuela.

Al respecto de los *estudios antropológicos de la juventud*, esta autora remite tanto a los trabajos de la antropóloga Margaret Mead como a la escuela de estudios culturales británicos. Desde estas dos propuestas se vincula directamente a la juventud con la cultura, para Mead la juventud es entendida como una categoría cultural (Alpízar & Bernal, 2003), destacando las formas propias de organización social, así como la concepción de las etapas de vida y la temporalidad en sociedades no occidentales. Por otro lado, los estudios culturales británicos, se centrarán en la idea de “*subculturas juveniles*” o de “*estilos subculturales*”, los cuales parten de una “*matriz de existencia*” (escuela, trabajo, familia) que es transformada por los jóvenes, creando nuevos significados vinculados a las características de los contextos vigentes.

En relación a esto, de acuerdo con Feixa (1998) el objeto de la antropología de la juventud tiene dos aspectos principales:

- *Estudio de la construcción cultural de la juventud*: Refiere a la manera en la que cada sociedad crea maneras de ser joven, haciendo énfasis en la influencia de las instituciones adultas sobre el mundo juvenil y agregando que esto puede conllevar a poner en tensión visiones adultocéntricas y ahistóricas respecto a la juventud.
- *Estudio de la construcción juvenil de la cultura*: Describe las maneras en las que los jóvenes participan en los procesos de creación y circulación culturales, remitiendo al estudio de las “*microculturas juveniles*”, las cuales son vistas desde su capacidad creativa y no solamente como mera imitación.

En otro aspecto y volviendo al recorte propuesto por Chaves (2005), además de la corriente antropológica se destacan los *estudios sociológicos sobre la juventud*, estudios que también han tenido aportes de relevancia en materia de estudios socioculturales juveniles, al respecto de estos se identifican dos temas principales: *la socialización de los jóvenes* (mecanismos desde los que se integra a los jóvenes al sistema de relaciones sociales) y a la *juvenilización de la sociedad* (influencia existente de los jóvenes hacia los adultos).

En suma, para Chávez (2005) ambas posturas (tanto la antropológica como la sociológica) abordan de forma distinta a los jóvenes y representan un “giro cultural” en los estudios juveniles, en este sentido “los jóvenes son visibles hoy a través de la cultura, y por lo tanto es desde allí que hay que interpretarlos” (Chaves, 2005, pág. 51). Así mismo, los estudios culturales juveniles permiten comprender a los jóvenes a través de su producción cultural, lo cual implica formas múltiples de estar-juntos y una diversidad muy amplia en sus expresiones culturales.

Finalmente, el enfoque cultural de la juventud permite un análisis siempre situado desde un marco histórico, social y cultural, así mismo desde esta visión se acentúa el reconocimiento y la visibilización de la diversidad de expresiones juveniles, que se identifican en un constante proceso de actualización y re-construcción. Los estudios culturales de la juventud hacen posible un análisis localizado, ya que apuestan por una comprensión que esté dirigida hacia las producciones culturales que los jóvenes están realizando apartándose de visiones que tienden a la homogenización de estas expresiones.

## **1.2 Historización de la práctica de skateboarding**

A continuación, se traza un panorama histórico al respecto del surgimiento y desarrollo del skateboarding para contextualizar esta práctica y situarla en una temporalidad y espacio específico. Repasar su historia desde sus comienzos en Estados Unidos y su posterior desarrollo a nivel mundial, permite comprender los elementos que han configurado al skateboarding a través de la historia. Además de esto, se recuperan las investigaciones realizadas al respecto de esta práctica, éstas constituyen un referente muy importante en el estudio de este tema ya que desde el ámbito académico el skateboarding es aún una práctica muy poco explorada.

### ***1.2.1 Recorrido histórico del skateboarding***

Antes de comenzar este recorrido es importante puntualizar que no se tienen registros precisos del surgimiento del skateboarding, de acuerdo con Saraví (2012) esto podría deberse al carácter marginal y peligroso que ha acompañado al skate desde su emergencia. De ahí que no se cuente con una historia oficial escrita, aunque con base a este mismo autor, pueden identificarse relatos anónimos que refieren a sus comienzos, estos relatos sin embargo no son de índole académico.

Al respecto de los comienzos de esta práctica, Saraví (2012) menciona que el skateboarding emerge en Estados Unidos durante las décadas de 1950 y 1960 principalmente en el California, se identifica así mismo que esta práctica tiene como antecesor principal al *surf*<sup>6</sup>, deporte que gozaba de gran popularidad en la costa californiana durante estas décadas. Para Saraví (2012) el skateboarding surge como un intento por recrear en el espacio terrestre lo que se llevaba a cabo en las olas.

Los primeros skaters modernos fueron en realidad surfistas que querían continuar su práctica fuera cual fuese la condición climática (particularmente con mal tiempo y/o con frío en invierno). Fue así que ellos buscaron, a manera de entretenimiento y entrenamiento, la manera de poder hacerlo cuando no estaban en el agua. Para poder plasmar sus deslizamientos en tierra recurrieron a perfeccionar un artefacto ya existente llamado scooter. (pág. 58)

A partir de las modificaciones al *scooter*<sup>7</sup> se produjeron las primeras rudimentarias tablas de skate este aspecto favoreció un auge importante en esta práctica a comienzos de la década de 1960. Sin embargo, en este tiempo la práctica de skateboarding estuvo permeada por fuertes críticas realizadas por instituciones como la *American Medical Association*, críticas que se dirigían principalmente a los riesgos y peligros que implicaba esta práctica, al respecto de esto Amoroso (2016) menciona

Junto al rechazo parcial de este deporte nació el sentimiento colectivo de catalogar al skateboarding como una actividad negativa asociada siempre con el peligro y la vagancia, sobre todo porque las herramientas que se usaban no presentaban ningún tipo de progreso en temas de seguridad para el deportista y la población se mostraba cada vez más antipática con la idea de permitir que un niño o joven se lastime voluntariamente o no a causa del skateboarding. (pág. 7)

---

<sup>6</sup> El *surf* es un deporte acuático originario de Hawaii que consiste en deslizarse sobre una tabla la cual es a su vez arrastrada por una ola, esto debe lograrse durante el mayor tiempo posible manteniéndose en equilibrio y sin caer al agua.

<sup>7</sup> El *scooter* o también llamado monopatín es un aparato que consta de una plataforma alargada sostenida sobre dos o cuatro ruedas a la cual se adhiere un manubrio, este artefacto permite deslizarse por superficies duras y lisas poniendo un pie sobre el suelo e impulsando la plataforma con el pie libre.

A pesar de esto, siguiendo a Saraví (2012), en la década de 1970 el skateboarding resurge nuevamente, esta vez con características nuevas a las que había tenido inicialmente. Si bien en un principio el *surf* estadounidense se había gestado en zonas acaudaladas de California, los primeros practicantes de skate provenían de barrios y playas inmersos en un contexto de marginación y pobreza como lo fue el Dogtown<sup>8</sup> en la ciudad de Los Ángeles. Fue justamente en esta zona donde el skateboarding fue popularizado por grupos de patinadores como el *Zephyr Team* (*Z-boys*) quienes se volvieron “*un objeto de culto y admiración de los amantes del skateboard*” (Saraví, 2012, pág. 61).

Es a partir de este momento que el skate comienza a ubicarse como una actividad deportiva, “lo que era en su origen una actividad libre, asistemática y bastante marginal, se iría deportivizando poco a poco” (Saraví, 2012, pág. 62). Esta deportivización de la práctica conllevó a una expansión del skateboarding fuera de los Ángeles, asociada también a la fácil adaptación del skateboarding a los espacios urbanos y a la geografía de las ciudades. Así mismo, una consecuencia de la expansión de esta práctica fue una amplia comercialización de productos dedicados al skate, abriendo un área de consumo para los jóvenes patinadores.

La industria cultural desarrolla nuevos objetos a vender (con un merchandising específico y muy amplio) y encuentra todo un mercado de potenciales consumidores: los jóvenes. Aquí vemos no sólo aquello destinado a la práctica propiamente dicha -en especial tablas, ruedas, rulemanes y rodamientos-, sino la aparición de numerosos elementos periféricos a la actividad que incluyen ropas, calzados, música, etc. (Saraví, 2012, pág. 65)

A raíz de esto el skateboarding trascendió los Estados Unidos llegando hasta América Latina y finalmente a México, este aspecto se desarrollará con mayor profundidad en el apartado siguiente. No obstante, es relevante resaltar que durante los primeros años el skateboarding es apreciado desde connotaciones mayormente negativas que lo ligan tanto a un contexto de marginación y pobreza, así como identificar esta práctica como peligrosa o de alto riesgo. Estos elementos pasaron ser constitutivos del skateboarding y generaron una representación de los patinadores en relación a estas características, esta representación continúa teniendo vigencia en la actualidad.

---

<sup>8</sup> Área ubicada al sur de Santa Mónica y al oeste de Los Ángeles que abarca las playas de Venice y Ocean Park.

### **1.2.2 La llegada del skateboarding a Latinoamérica**

La expansión del skateboarding hacia América Latina de acuerdo con Saraví (2012), puede situarse inicialmente en Brasil país donde esta práctica tiene un desarrollo importante, especialmente en Río de Janeiro, llegando a esta ciudad en la década de 1960 y desarrollándose ampliamente en 1970. En Argentina, los inicios del skateboarding datan del año de 1977, en esta época los patinadores eran principalmente pertenecientes a clases medias-altas que tenían la posibilidad de traer artefactos del extranjero, así mismo se alude a una fuerte “ola” de skate durante los años de 1986 y 1987.

El arribo del skateboarding a México de acuerdo con el documental “*Skater*” realizado por la compañía Converse (2016) relata que la aparición de esta práctica puede situarse alrededor de 1970 teniendo como pioneros a Raúl de La Vega alias “*El batman*” y César Delgado alias “*Jay*”. Posteriormente, durante los años de 1977 y 1978 se inaugura el primer skatepark llamado “*Skatorama*” en el Estado de México, alrededor de un año más tarde, en 1979 Ray Flores patinador estadounidense del *Dogtown Team* organizó el “*Pepsi skateboarding team*” en México, éste era un equipo de patinadores que tenía como capitán al renombrado patinador apodado “*El sombra*”.

Durante los años de 1986 y 1987 los patinadores “*El sombra*” y “*Jay*” comenzaron la publicación de la revista “*Re:skate*” la cual fuera la primera revista sobre skate en el país, más adelante en 1990 se lleva a cabo el primer concurso de Street en el Distrito Federal y más tarde en 1992 en la pista “*Skate Inn*” se presentan patinadores de renombre mundial como Tony Hawk y Steve Caballero.

Los acontecimientos mencionados son relevantes para el skateboarding a nivel nacional, ya que consolidan los antecedentes históricos de esta práctica a partir de las propias voces de algunos de los patinadores más representativos y veteranos en esta actividad. Sin duda, después de 1990 y hasta la actualidad el skateboarding ha tenido desarrollo y también transformación, no obstante, el aspecto histórico de esta práctica en años recientes ha sido también poco investigado, siendo un terreno abierto para la investigación y la recuperación de lo acontecido en el terreno del skateboarding durante los últimos casi treinta años.

### ***1.2.3 Aportes teóricos al respecto del skateboarding***

Como se ha mencionado, al realizar esta investigación se hizo evidente que el tema de skateboarding está aún en proceso de desarrollo, es decir, son pocas las investigaciones al respecto de este tema en América Latina. Sin embargo, debido a esto se considera pertinente recuperar y resaltar los estudios e investigaciones que abordan la práctica de skate, que representan para esta investigación un referente de gran importancia para el estudio y la comprensión del skateboarding desde distintas áreas de conocimiento. En seguida se exponen los aportes teóricos de mayor trascendencia para esta investigación.

Principalmente destaca la tesis de Jorge Ricardo Saraví quien presenta un estudio muy completo titulado “Skate, espacios urbanos y jóvenes en la ciudad de La Plata”. En esta investigación del año 2012, Saraví está centrado en el skate desde su dimensión corporal y en relación con el espacio urbano, aludiendo también a la apropiación de espacios para realizar skate en La Plata, Argentina. Este autor a través de su trabajo permite una aproximación más profunda al mundo del skateboarding en relación a su historia y sus escenarios actuales.

Por otro lado, Miguel Cornejo; Alejandro Villalobos; Gamal Cerda y Liliana Cuadra presentan un estudio titulado: “*El skate urbano juvenil una práctica social y corporal en tiempos de la resignificación de la identidad juvenil chilena*” (2006), estos autores ubican al skate como una actividad deportiva urbana que rompe con los condicionamientos más tradicionales que se vinculan a las prácticas corporales o deportivas, así mismo destacan la estigmatización y los estereotipos que están ligados a los jóvenes skate.

En Colombia, Luis Alfonso Rodríguez Beltrán, desde un enfoque antropológico, presenta un estudio llamado: “*Producción cultural del espacio. Nuevos espacios urbanos y jóvenes en Zipaquirá*” (2014) en éste se describen distintas prácticas deportivas y artísticas realizadas por jóvenes y su relación con el espacio, entre las prácticas mencionadas se encuentra el skateboarding. También en este país destaca la investigación: “*Prácticas de resistencia de jóvenes skaters en la ciudad de Medellín*” (2013) realizada por Marcela Zuluaga y Maria Vélez quienes ubican al skateboarding como una práctica de resistencia ante una “*sociedad de control*” apostando hacia la comprensión de las subjetividades y modos de expresión de éstos jóvenes.

Otra investigación de importancia es la realizada en México por Aron Almada titulada “*La apropiación del espacio público a través de las prácticas deportivas juveniles*” (2014), esta investigación se llevó a cabo en la ciudad de Tijuana, enfocándose no solamente a práctica del skateboarding sino también en otros deportes urbanos como el *rollerblading* y al *biking*. Esta tesis tiene como intención en las palabras de su autor:

Conocer cuáles son los elementos que los jóvenes que practican estos tres deportes utilizan como formas de apropiación espacial en la ciudad de Tijuana. Así mismo, entender el sentido de las prácticas y los significados que los practicantes le otorgan a dichas actividades como factor esencial en la construcción de sus identidades. (Almada, 2014)

Así mismo, fuera de territorio latinoamericano se retoma el estudio: “*La cultura skate en las sociedades contemporáneas: una aproximación etnográfica a la ciudad de Madrid*”(2015) realizado por Israel Marquez y Rubén Díez quienes realizan un “estudio etnográfico multisituado” al respecto del skateboarding, es decir, una etnografía mixta que no se limita a un solo espacio geográfico llevándose a cabo de manera “online” (virtual) y “offline” (interacción presencial) de esta manera realizan una interpretación al respecto de lo que identifican como “cultura skate” en Madrid, España.

Igualmente, el trabajo de Xavier Camino “*Estudio cultural del skateboarding en Barcelona (1975-2010)*” (2012) presenta una investigación muy amplia, realizada desde la antropología urbana. En ella explora las relaciones entre el skateboarding y distintos campos sociales y culturales. Así mismo, profundiza, de forma histórica y específica, en la relación entre espacios urbanos y skateboarding en la ciudad de Barcelona.

Para terminar, si bien estos estudios pertenecen a diversas áreas de conocimiento abonan ampliamente a la comprensión y al estudio de los jóvenes skate desde distintas perspectivas y formas de abordaje, así mismo colocan esta práctica en relación a temas como el espacio, la corporalidad o el deporte. A partir de esto, es posible hacer tangible un panorama teórico al respecto de esta práctica, constituyendo también un referente y un punto de partida para posteriores investigaciones.

### 1.3 Ser joven en México

Como se ha revisado, aprehender el concepto de jóvenes desde un marco social, histórico y culturalmente situado implica colocar permanentemente a los jóvenes en un contexto particular. En este sentido, se considera importante resaltar los condicionamientos específicos referentes a los jóvenes mexicanos como sector poblacional, si bien, no se busca generalizar a todos los jóvenes dentro de determinadas condiciones económicas y sociales, se pretende resaltarlos como un grupo poblacional representativo a nivel nacional con dificultades propias y demandas particulares.

Con este propósito, a continuación, se expondrán algunos datos que permitan mirar al sujeto juvenil anclado a un contexto poblacional, económico y social dentro del cual inciden y actúan; es decir, está claro que los jóvenes se encuentran enmarcados dentro de condicionamientos de orden estructural, pero son estos mismos jóvenes quienes desde su cotidianidad interpretan e intervienen estos contextos a través de sus prácticas cotidianas y expresiones culturales.

Anteriormente se ha mencionado que los jóvenes en México son una población representativa, esto de acuerdo con el censo de población del año 2010 del *Instituto Nacional de Estadística y Geografía* (INEGI), desde el que se dio a conocer que en el país habitaban 36.2 millones de jóvenes entre 12 y 29 años, de esta manera, para el *Consejo Nacional de Población* (CONAPO) México podía ser considerado como un país joven en pleno tránsito a la adultez, ya que

[...] en la actualidad el país cuenta con un legado histórico de población entre 15 y 24 años de edad, producto de la inercia demográfica, es decir, del impulso que los altos niveles de fecundidad del pasado ejercen sobre la composición por edades de la población actual. (CONAPO, 2010, pág. 13)

Sin embargo, y pesar de sus dimensiones demográficas, la población juvenil es un sector que ha quedado rezagado desde el ámbito gubernamental, el cual generalmente mantiene un enfoque asistencialista que conlleva a perder de vista las necesidades y demandas sentidas e identificadas por los propios jóvenes. A esta situación se agrega el impacto que en esta población tiene la violencia que se vive de manera generalizada en el país, así como las dificultades que se presentan en ámbitos fundamentales como la educación y el trabajo.

Por otro lado, en lo referente al aspecto económico, de acuerdo a estimaciones de pobreza del *Consejo Nacional de Evaluación de la Política de Desarrollo Social* (CONEVAL) en el año 2012, 44.9% de los jóvenes se encontraba en situación de pobreza (aproximadamente 16.6 millones), esto se relaciona a su vez con las dificultades que implica para los jóvenes acceder al mundo laboral. Este último punto es identificado por el *Instituto Mexicano de la Juventud* (IMJUVE) como una de las principales problemáticas de los jóvenes en el país.

Así mismo, de acuerdo con Valenzuela (2010) la *Encuesta Nacional de Ocupación y Empleo* (ENOE) en 2008, destaca que los jóvenes de entre 24 y 29 años representan 58% de la población desempleada, es decir, tres quintas partes de los jóvenes se encontraban desempleados. Algunas de las consecuencias del desempleo juvenil se manifiestan a través del desdibujamiento de la seguridad social en lo relativo a servicios de salud o de vivienda, así como a problemáticas más profundas como la migración<sup>9</sup>, en este sentido Reguillo (2010) menciona que:

Lo sistémico, es decir, la articulación de procesos, políticas, instituciones y dispositivos, se invisibiliza, no hay “interlocutor” visible o agente responsable de la situación; a lo sumo aparecen atisbos de referencias formales: “porque ya era imposible vivir allá, desde que cerró la azucarera, nos jodimos todos”, “porque todos los hombres de mi familia se fueron p’al otro lado y ya me tocaba a mí”, “pos porque ya no podía seguir estudiando, mi jefe (papá) se quedó sin jale (trabajo) y no pude encontrar trabajo y eso que acabé la secundaria”. Los testimonios se multiplican, marcando con nitidez que es el sujeto joven el que se (auto) considera responsable de “inventar” (hacer venir) una solución personal (la migración) a las condiciones objetivas (de pobreza o exclusión). (pág. 401)

A su vez, la imposibilidad de ingresar al campo laboral se vincula directamente al ámbito educativo ya que existe una mayor demanda en la especialización educativa para la contratación. No obstante, el acceso a niveles más altos de educación tampoco garantiza el acceso al campo laboral, “actualmente no existe ninguna seguridad de que la preparación académica se acompañe de inserción laboral, mucho menos de movilidad ascendente ni de una mejor retribución

---

<sup>9</sup> De acuerdo a la CONAPO (2010) los jóvenes son parte significativa de los flujos migratorios “una cuarta parte de los movimientos migratorios internos y aproximadamente 40 por ciento de la migración internacional, corresponden a la población entre 15 y 24 años de edad” (pág.23)

económica” (Zozaya, 2010, pág. 92), a esto se suman las dificultades que representa en sí el acceso a la educación.

La educación pierde calidad y apoyos como resultado del creciente interés gubernamental por vulnerar la educación pública y apoyar la privada, a lo cual se añaden la mala calidad de la educación, la deserción escolar, la disminución de los presupuestos en las universidades y la falta de oportunidades para los jóvenes que desean iniciar una carrera universitaria. (Valenzuela, 2010, pág. 317)

Ante estas condiciones, en el país se ha hecho alusión de manera cotidiana al término de “*nini*” usualmente utilizado de manera despectiva para referir a los jóvenes que *ni* estudian *ni* trabajan. Al respecto de esto el Estado de Querétaro, de acuerdo a datos de la *Encuesta Nacional de Juventud 2010* se encuentra en la posición 21 en relación al número de jóvenes denominados “*inactivos*”, es decir, jóvenes que no estudian, no trabajan, no realizan labores domésticas, no toman algún curso extra y no buscan trabajo.

Estos jóvenes identificados como “*inactivos*” son abordados desde una lógica que otorga responsabilidad individual, dirigida hacia el grado de aptitud para el desarrollo y el crecimiento tanto académico como laboral. En consecuencia, desde esta visión se desarticula la responsabilidad directa del Estado en estas problemáticas sociales de los jóvenes. Así mismo, esta situación contribuye para que imágenes negativas del sujeto juvenil sigan extendiéndose en tanto se generaliza una idea de los jóvenes que los engloba como como flojos, vagos o criminales.

En efecto, las condiciones sociales y económicas de los jóvenes en México presentan múltiples dificultades; sin embargo, no es posible extender estas problemáticas a todos los jóvenes mexicanos ya que se reconoce la variabilidad en términos de clase social. A pesar de esto, el dar cuenta de estas problemáticas permite destacar la importancia de recuperar e indagar en las diversas culturas juveniles, ya que a partir de éstas se otorga un sentido particular a este tipo de condicionamientos transformándolos, a partir de la interpretación, posicionamiento e injerencia de los jóvenes en su realidad social.

## 1.4 Los jóvenes skate en la ciudad de Querétaro

De acuerdo con información recabada por el CONAPO, el Estado de Querétaro cuenta con una proporción de jóvenes por arriba del promedio nacional, siendo el quinto estado con mayor población juvenil en el año 2010. Así mismo, la Encuesta Nacional de Juventud de ese mismo año realizada por el IMJUVE, señala que Querétaro concentra el 1.7% de la población de jóvenes en México; aunado a esto, las principales actividades realizadas en el tiempo libre por los jóvenes corresponden a actividades mayormente sociales como salir con amigos y hacer deporte.

Por otra parte, al respecto del skateboarding en la ciudad se tienen pocos referentes en relación a los antecedentes históricos de esta práctica, en tanto no se cuenta con registros o documentos que evidencien su emergencia y desarrollo. Empero, esta información puede ser recuperada de manera oral a través de los patinadores más veteranos, desafortunadamente en esta investigación no fue posible realizar la reconstrucción histórica de esta práctica, aunque se reconoce que esto sería un gran aporte para el estudio del skateboarding la ciudad de Querétaro.

A pesar de esto, la información que circula al respecto del skateboarding en la ciudad en su mayoría se encuentra dirigida a la construcción de *skateparks*, ya que estos son parte de obras financiadas desde el gobierno municipal. Debido a esto, tienen registro y difusión mediática, por ejemplo, es posible ubicar notas periodísticas acerca de la construcción de una pista para skate en la colonia Peñuelas, así como la iniciativa municipal para la edificación de museos de arte urbano en los que habría también pistas para skate.

Entrega Marcos pista de patinaje para Peñuelas

Con inversión de 4.5 millones de pesos, el presidente municipal de Querétaro, Marcos Aguilar Vega, hizo entrega del parque de patinetas “skateboarding” en la colonia Peñuelas de la delegación Epigmenio González, en beneficio de siete mil 500 personas.

En su mensaje, el alcalde señaló que éste es el primero de cuatro parques de skate que construirá su administración y que formarán parte del compromiso que hizo de crear siete galerías de arte urbano en cada una de las delegaciones municipales. (Diario de Querétaro, 2016)

A continuación, otra nota de un periódico local al respecto de esta iniciativa

## Anuncian creación de museos para grafiti y skate

La comunidad de patinetos o skates congrega a jóvenes, en su mayoría varones, pero también niños desde los 10 [...] Son siete museos que se construirán en cada una de las delegaciones, en tres de ellas, habrá pistas de para patinetas; Cristian Alcocer representante de Movimiento Urbano Querétaro, A.C, expresó que el objetivo es lograr respaldo ciudadano y que esta práctica deje de estigmatizarse como una práctica “de vagos” (El Universal, 2016).

En cierto modo, si bien se ha tratado de establecer un diálogo entre los jóvenes skate y los jóvenes que realizan grafiti con instancias municipales, esta relación se ve sesgada al recuperar las propias opiniones de los jóvenes skate. Quienes identifican que los espacios para realizar su práctica continúan siendo insuficientes, además de que las pistas para skate ya existentes no están bien planificadas o no corresponden a las necesidades que éstos perciben en relación al desarrollo de su práctica. Además de esto, continúan reportando agresiones tanto verbales como físicas dentro de las pistas de skate, así como al patinar en las calles.

En suma, el skateboarding en la ciudad de Querétaro es una práctica poco visibilizada, ligada principalmente a imágenes negativas construidas al respecto de los jóvenes skate. Así mismo, las instancias gubernamentales del municipio, a pesar de desarrollar iniciativas relacionadas con los espacios públicos dedicados al skateboarding, han llevado a cabo propuestas que aún se encuentran lejos de brindar reconocimiento e inclusión para los jóvenes skate de la ciudad.

## 2 “El espíritu del skate está en la calle”. Skateboarding y Espacio público.

Desde su emergencia el skateboarding se ha identificado como una práctica juvenil contestataria y transgresora. Esto debido a los entornos de pobreza y marginación social en los que se desarrolló esta práctica, así como a la peligrosidad y el riesgo que implica físicamente para sus practicantes. Más aún, este carácter subversivo se enlaza directamente a la estrecha relación del skateboarding con el espacio público urbano, ya que esta práctica se encuentra indudablemente arraigada a las calles a través de su modalidad más popular: el “*streetstyle*”, muy a pesar de la implementación de diversos procesos para la regulación del skateboarding en este espacio.

De acuerdo con Camino (2012), las transformaciones del espacio urbano durante los últimos veinticinco años del siglo XX resultaron ser muy convenientes para el desarrollo del “*streetstyle*”. Este autor identifica al espacio urbano como la *base material* para el desarrollo y difusión del skateboarding. A partir de esto, las diferentes formas urbanas de las ciudades fueron intervenidas directamente por los jóvenes skate para la realización de “trucos” y maniobras propias de su práctica, la manera particular de estos jóvenes de irrumpir en el espacio público puede entenderse ya como un elemento trasgresor.

Inesperadamente, la arquitectura y el diseño, que han caracterizado estos procesos en las ciudades, han sido favorables para la invención de usos y significados que han desarrollado los skaters, desde sus orígenes hasta la actualidad. La evolución de las prácticas de los skaters se ha ido adaptando a los procesos de transformación urbana generados entre las décadas de 1960 y 2000, hasta culminar en una maximización de su experiencia urbana, el *streetstyle*, en tanto que promueve y se caracteriza por una intensa movilidad de su práctica; la visita y el consumo de espacios patinables. (Camino, 2012, pág. 33)

A partir de esto, la intervención del skateboarding en el espacio público urbano tensiona la idea de este espacio concebido como lugar armónico y homogéneo. Si bien el espacio público se reconoce desde autores como Lefebvre (2013) y De Certeau (1996) como un espacio social por excelencia, es también un espacio de control y de disputa (Berroeta & Vidal, 2012) así como un lugar de expresión y ejercicio de poder donde los conflictos existentes entre distintos grupos

sociales se ponen de manifiesto (Borja, 2003). De esta manera, el espacio no mantiene un carácter lineal, sino que implica una configuración social desde la que se establecen dinámicas de confrontación y antagonismo.

Por lo tanto, la idea del espacio público urbano entendido como “espacio de tensión” o como un “*permanente conflicto inestable*” permite, de acuerdo con Berroeta y Vidal (2012), aprehenderlo de manera crítica a partir del cuestionamiento de la idea del espacio entendido como lugar igualitario y de libre acceso para todos los actores sociales. Del mismo modo, estos autores refieren a Di Masso quien afirma que “el núcleo ontológico del espacio público es la dialéctica dominación–contestación, poder y resistencia, orden–transgresión, entre públicos y contrapúblicos en situación de desigualdad” (Di Masso en Berroeta y Vidal, pág. 13)

En esta misma línea de pensamiento, Berroeta y Vidal (2012) aluden también a Burte en tanto que El espacio público puede ser objeto, escenario o precipitador de los conflictos o incluso las tres al mismo tiempo. Es decir, puede operar como objeto de conflicto por uso y ocupación, control y disputa en actividades consideradas (in)aceptables e (in)adecuadas, según la legitimidad de ciertos públicos a ocuparlos o tomar decisiones sobre él”. (Burte en Berroeta y Vidal, 2012, pág. 13)

En este sentido, el uso del espacio público urbano a través del *streetstyle* difiere de ser una práctica que se apegue a las visiones hegemónicas proyectadas e institucionalizadas en las ciudades, por ello contrasta ampliamente con las formas normalizadas de uso de este espacio.

Aunado a esto, Berroeta y Vidal (2012) refieren también que la existencia de dinámicas inestables y procesos de exclusión en el espacio público están asentados en “una lógica de control y disputa entre la estructura normativa de la sociedad hegemónica y las prácticas de acción de sujetos y colectivos con diferentes tipos de lazos con esa sociedad” (pág. 12). Por tanto, la intervención del espacio público por determinados sujetos juveniles como los jóvenes skate y la manera en la que éstos hacen uso de las formas urbanas desde una práctica específica, en este caso el *streetstyle*, problematiza las maneras establecidas para la participación/intervención/apropiación en el espacio público por parte de los jóvenes.

En efecto, el carácter disruptivo asociado a la práctica de skateboarding remite directamente a la penetración en el espacio público de determinadas identidades juveniles, las cuales son

usualmente desvalorizadas ya que difieren de las concepciones dominantes al respecto de la juventud. Desvalorizaciones que son reproducidas desde ámbitos académicos, gubernamentales y medios de comunicación. Como se ha señalado anteriormente, desde estas visiones descontextualizadas, deshistorizadas y universalistas se invisibiliza la diversidad implícita en las culturas juveniles, además de que se reafirman concepciones pre-formuladas al respecto de los jóvenes.

Así mismo, la práctica de *streetstyle* ha sido comúnmente asociada con la destrucción y el daño a los espacios públicos, aspecto que se enlaza directamente a la conformación y consolidación de “imágenes negativas” al respecto de los jóvenes skate, acerca de esto Márquez y Díez (2015)mencionan que:

El mobiliario urbano de las ciudades se convirtió entonces en un lugar en el que los skaters podían desarrollar su imaginación y creatividad a partir de innovadores trucos y acrobacias ideados a partir de diversos elementos disponibles en la calle, inscribiéndoles nuevos usos y significados. El *streetstyle* es también el responsable de esa imagen estigmatizada que se ha desarrollado en torno a la figura del *skater*, que es visto en la percepción popular como alguien que “destroza” el mobiliario urbano con su tabla y sus maniobras, y que atemoriza a los conductores y transeúntes con su velocidad. (pág. 139)

De acuerdo con Valenzuela (2010), existen ciertas identidades juveniles las cuales al ser percibidas como contestarías, en tanto difieren de las imágenes socialmente dominantes asociadas al sujeto juvenil, se ven atravesadas por procesos de estigmatización y criminalización, porque “[...] se definen imágenes que adquieren un sitio importante en los imaginarios sociales y otorgan sentido a visiones estigmatizantes que han delineado los sentidos de las figuras juveniles que (re)producen su exclusión y criminalización como bárbaros, tribus<sup>10</sup> y salvajes”. (pág. 321)

---

<sup>10</sup> De acuerdo con Valenzuela (2015) la noción de tribu desde una perspectiva socioantropológica se relaciona con grupos humanos primitivos y conlleva una asociación a lo “bárbaro”, lo “incivilizado” y lo “exótico”, esto trasladado a las agrupaciones juveniles ha fungido como una metáfora desde la que se magnifican los prejuicios y estereotipos que giran al respecto de las culturas juveniles resaltando su asociación con la violencia y el salvajismo.

Así mismo, para Valenzuela (2015) a partir de estos imaginarios sociales se realiza un viraje de *identidades juveniles* hacia *identidades desacreditadas*, en relación a este último concepto indica que

[...] refiere a la descalificación anticipada de los integrantes de un grupo social, independientemente de los rasgos que definen su conducta. Las identidades desacreditadas funcionan como un comodín o argumento a modo que permite la constante descalificación, desacreditación y proscripción a partir de la fuerza inercial del estigma, que se produce y reproduce desde ámbitos institucionalizados y se (re) crea a través de los procesos de estructuración social y de los imaginarios sociales dominantes. (pág. 20)

En consecuencia, a través de la generación de *identidades desacreditadas* los jóvenes se encuentran en un mayor estado de vulnerabilidad, ya que estas formaciones conllevan a procesos de exclusión, así como recaen en un ejercicio constante de violencia hacia los jóvenes que es justificada desde estos mismos imaginarios sociales dominantes. Para Valenzuela (2010), a esto se suman las “*interpretaciones estereotipantes*” o las visiones hegemónicas que históricamente se han construido desde la academia al respecto de los sujetos juveniles, en relación a estas visiones menciona que

[...] enfatizan en las “rebeldías y patologías juveniles”, sus “conductas delincuenciales”; eran *outsiders*, “desviados”, “desorientados”, “proclives a los problemas”, “incapaces de adaptación”, “violentos”, “incontinentes”, “ansiosos”, “inmaduros”, “*teenagers* insaciables”, son “tiempos de tribus”, de los “bárbaros”, de los “salvajes”, el horror de las pandillas, la visibilidad desafiante de los pachucos, los cholos, los mareros, los chavos-banda, la insoportable presencia de los jóvenes pobres[...] (pág. 330)

Si bien, desde las “*identidades desacreditadas*” las representaciones negativas juveniles se perpetúan, es también a partir de éstas que distintas formas de violencia y de exclusión social hacia los jóvenes logran sostenerse. En el caso específico del skateboarding, esta práctica durante sus primeros años no era percibida socialmente de forma negativa, ya que se relacionaba directamente con la práctica del surf, la cual gozaba de una buena aceptación. Fue hasta años más tarde que los estereotipos y prejuicios al respecto del skate comenzaron a desarrollarse.

En la década de 1960 el *skateboarding* se asociaba al mundo del surf: chicos norteamericanos de clase media-alta, blancos y residentes de las urbanizaciones de la costa californiana. Ya en la década de 1970, en un contexto de crisis económica generalizado, el *skateboarding* se vio fuertemente influido por tendencias culturales subversivas, que desarrollaron los hijos de la clase media. Con la llegada de la década de 1980, la popularización del *skateboarding* vino acompañada de un incremento del estilo subversivo, el aforismo *skate and destroy*<sup>11</sup> recuerda al *no future* del estilo *punk* de la clase trabajadora londinense; pero en el caso del *skateboarding*, la música *hard core* marcó una distinción de clase media. (Camino, 2012, pág. 64)

Aunado a esto, Camino (2012) refiere que el skateboarding (al igual que la gran mayoría de prácticas juveniles) está inevitablemente atravesado por la “cultura hegemónica”, mayormente sostenida desde posturas ideológicas y mercantiles. Sin embargo, las culturas juveniles no quedan reducidas únicamente a su industria cultural ya que permanentemente están realizando “*innovaciones culturales*” de su práctica, es decir, la actualizan de manera subjetiva. En este proceso los jóvenes “*vuelven a activar los símbolos transgresores*”, manteniendo así el carácter provocador de sus expresiones culturales. En este sentido este autor menciona que

[...] la forma ideológica es promovida por grupos dominantes, como la policía, los medios de comunicación, el sistema judicial, las instituciones, etc. Éstos se dedican a etiquetar y redefinir las culturas juveniles. A veces, las domesticar, negando la diferencia, o señalan su voluntad subversiva o desafiante, convirtiéndolas en manifestaciones exóticas y carentes de sentido, o acercándolas a la cultura dominante, “son como nosotros, tienen padres, hermanos, trabajan como nosotros, se divierten como nosotros, etc.”. Otras veces, se exageran las diferencias, situándolas como una amenaza social, como conductas desviadas o problemas sociales. (pág. 63)

Actualmente, las representaciones negativas asociadas a los jóvenes skate continúan vigentes y pueden identificarse a partir de diferentes medios de comunicación, en los cuales se alude al prejuicio, el estereotipo e incluso al estigma como aspectos estrechamente vinculados a esta práctica. Igualmente, el carácter transnacional del skateboarding (Camino, 2012), al ser una práctica extendida de manera global por diversos países, trasciende igualmente estas

---

<sup>11</sup> De acuerdo con Camino (2012) el lema “*skate and destroy*” (patinar y destruir) incitaba la búsqueda de espacios y mobiliario urbano para generar maniobras de skate novedosas, así mismo identifica este movimiento como “*desafío simbólico al espacio arquitectónico*”, espacio que es entendido como la materialización de la sociedad que lo produce.

representaciones de manera generalizada. En otras palabras, las imágenes negativas asociadas a los jóvenes skate pueden identificarse en los distintos países donde se practica.

Al respecto de esto, a continuación se retoman varias notas periodísticas tanto de España como de América Latina en las que se hace referencia a las visiones negativas de los jóvenes skate, esto en estrecha relación con el uso del espacio público desde esta práctica. Inicialmente se recupera una nota periodística de Cimavilla región de Asturias en España, la cual recopila las opiniones de varios skaters de la zona al respecto de un atentado terrorista ocurrido en Londres donde un skater que se vio involucrado murió durante el suceso.

"Lidiamos con mucho prejuicio", aseguran los skaters de Cimavilla

[...] Él combate como puede que se les vea "como una mala influencia para los demás, y muchas veces se cree que si patinamos por la calle estamos haciendo algún acto vandálico o dañando el material público". En Cimadevilla ayer las ideas eran coincidentes. Luis Nuñez, patinador leonés afincado en Gijón, lo expresaba igual: "Es una pena que tenga que pasar algo así para que ahora se vea que nuestro colectivo no es vándalo ni nada por el estilo", apunta Nuñez, a quien le enfada pensar que "solo se lava nuestra imagen por algo así". En su caso, "siempre he tenido que lidiar con los prejuicios" y lo habitual es que "la gente diga cosas negativas cuando me desplazo por la calle, algo que no pasa si vas en bici, por ejemplo", asegura. (La Nueva España, 2017)

Del mismo modo, se retoman algunas notas de periódicos electrónicos en Bolivia, Colombia y México que aluden principalmente al "estigma" que viven de forma cotidiana los jóvenes skate:

Skaters: vida, estilo y estigma

## LUCHAR CONTRA EL ESTIGMA

En 2013, un congreso de comunicación deportiva, en México, trató sobre el prejuicio social en el que la figura del skater es el blanco vulnerable de las críticas. También varios blogs dedican espacios para hablar sobre el estigma dentro del imaginario colectivo. Romper la idea del estereotipo es otro de los desafíos de la Asociación. "No somos vagos. El skate es mucho más que un deporte". "Lo vamos a lograr", dice Villarroel, con un brillo de esperanza que destella en su mirada. (Diario Opinión, 2015 )

El skate, del estigma pasará a tener un día para celebrar en Medellín

Cerca de 1.500 personas practican el monopatínaje en la ciudad.

De la mano de una conmemoración como la que pretende el Concejo, además de lo expresado por Maturana, están la necesidad de visibilizar el deporte teniendo en cuenta que el skateboarding será deporte olímpico en las próximas justas de Tokyo 2020 y promover la desestigmatización de los jóvenes que usan su tabla como medio de transporte o estilo de vida. En un principio el skateboarding era visto como un deporte fuera de lo común, cercano a la rebeldía y al punk. (EL TIEMPO, 2019)

Skate, deporte juvenil que busca romper estigma

CIUDAD DE MÉXICO, 21 de octubre de 2018.- Considerado como una de los deportes extremos más famosos del mundo, el skate fue y en algunos casos continúa siendo visto como una práctica de vándalos y rebeldía en el país, pese a contar con un gran número de exponentes a nivel mundial.

(...) El skate desde sus inicios en Estados Unidos fue creado como un deporte, una manera de distracción y esparcimiento de los jóvenes, comenzó a crearse de mala fama debido a que se practicaba en calles de barrios de clase media y baja, provocando el enojo de vecinos que llamaban a las patrullas para retirar a los jóvenes que provocaban ruido con el girar de las ruedas.

Las constantes llamadas y persecuciones policíacas, obligaron a quienes practicaban este deporte a esconderse e incluso patinar a altas horas de la noche para evitar algún altercado. (QUADRATIN CDMX, 2018)

En suma, las imágenes negativas asociadas a los jóvenes skate se encuentran principalmente fundamentadas en la manera particular en la que éstos producen y vivencian de manera subjetiva el espacio público desde su práctica. Por tal razón, este espacio entendido como esencialmente heterogéneo es también un espacio estructurado y normado desde diversas posturas hegemónicas y formas institucionalizadas. Debido a esto, determinadas prácticas e identidades juveniles que difieren de estas posturas difícilmente son integradas al panorama urbano, a esto se suma la implementación de mecanismos que permitan controlar y/o normalizar su intervención en las ciudades.

En relación a esto, para Márquez y Diez (2015) la práctica de skateboarding es concebida como una práctica de “*resistencia*” o “*contrahegemónica*”, debido al desafío que ésta impone a los valores capitalistas que se expresan a través de las formas deportivas más tradicionales. Sin

embargo, la idea del skateboarding como práctica *contrahegemónica* puede retomarse también desde otros sentidos, que se relacionan con la tensión que este tipo de prácticas generan hacia los referentes dominantes establecidos, tanto para concebir al espacio público como a los jóvenes. En cuestión a la relación entre el skateboarding y los deportes más tradicionales, estos autores mencionan

Así, por ejemplo, el skate, al igual que otros nuevos deportes como el snowboard, el surf o el windsurf, se presentan en contraposición con los deportes tradicionales y la concepción clásica de los mismos que parece más asociada a la ética del esfuerzo y de la disciplina, y con la competición como marco de la estructura de valores del capitalismo avanzado (Whitson en Beal, 1995: 253; Laraña, 1986: 9). El skate, así como su precedente el surf, su adaptación a la nieve, el snowboard, u otras variantes como el longboard, no funcionan bajo esa lógica, en la que el deporte es un medio o un instrumento para lograr mejores marcas y orientado a la competición, sino que los que lo practican lo consideran “un fin en sí mismo, cuyo valor radica en la satisfacción que produce y no en la obtención de unos resultados mensurables o en la ideología del logro” (pág. 138)

En este contexto, la “deportivización” del skateboarding puede entenderse también como una búsqueda de legitimación de esta práctica, a través de orientarla hacia el ámbito deportivo. De acuerdo con Camino (2012), la institucionalización del skateboarding por medio del deporte representa para los jóvenes skate una vía para conseguir aceptación, reconocimiento y respeto, por tal motivo la conversión del skateboarding hacia una actividad deportiva opera como un medio de integración formal a la sociedad

No obstante, para ser definitivamente integrados y respetados, los skaters deben seguir los métodos tradicionales institucionalizados del deporte y el asociacionismo [...] Sergi Arenas era consciente de que el modelo tradicional del deporte se encontraba en decadencia y representaba una minoría del colectivo, sin embargo, reconocía que era el único camino seguro para conseguir derechos y reconocimiento. El deporte institucionalizado seguía siendo un modelo de poder. (pág. 44)

En Querétaro la concepción del skateboarding como actividad deportiva está presente entre los jóvenes skate; sin embargo, la percepción del skateboarding como actividad deportiva no ha logrado consolidarse de forma más amplia, en tanto los jóvenes skate continúan identificando a

su propia práctica lejos de ser respetada o valorada socialmente. Del mismo modo, continúan experimentando de manera cotidiana diferentes tipos de violencia, sobre todo en las calles, expresando que esto se relaciona con la imagen mayormente negativa del skater asociada al vandalismo, la rebeldía o la vagancia, esto se expresa en el siguiente fragmento de entrevista

Pues la gente lo ve así pero en sí en sí el skateboarding no es un deporte para vagos, ni marihuanos, sí a lo mejor tu podrías decir pues es que yo los veo fumando marihuana, los veo acá, pero no todos somos así [...] entonces pues yo diría que está la mala percepción de la gente, porque pues no conocen la cultura skate solo se basan en la imagen de tiempo atrás o sea por eso la gente lo ve mal, pero en sí en sí ahorita el skateboarding ya se hizo un juego olímpico o sea un juego que se va a competir en las olimpiadas, creo que en el Tokio 2020 ya se van a hacer los primeros juegos de skate en las olimpiadas. (R16S-221017)

En otros términos, la búsqueda de integración y legitimación social del skateboarding a través del deporte implica así mismo una vía hacia la reglamentación y formalización de esta práctica. Aspecto que ciertamente difiere de la visión compartida por los skaters, quienes en su mayoría asocian su práctica con el esparcimiento, la libertad y la convivencia, más allá de ser una actividad delimitada de manera muy precisa por reglas, horarios, entrenamientos, así como apegada a características físicas muy particulares como cierto peso o altura corporal, aspectos que son fundamentales para los deportes más tradicionales.

Aunado a esto, otra vía para la normalización y regulación del skateboarding está directamente relacionada con la generación de *skateparks*. De acuerdo con Márquez y Díez (2015), inicialmente estos lugares fueron generados por los mismos patinadores como una forma de obtención de ingresos, posteriormente los skateparks serían impulsados desde las autoridades e instituciones como una forma de regular, reglamentar y finalmente tener control especialmente sobre la práctica de *streetstyle*, en este sentido “los grupos dominantes buscan entonces diferentes estrategias o formas de redefinir esos usos desviados normalizándolos o formalizándolos según sus intereses” (Márquez & Díez, 2015, pág. 145)

Igualmente, estos autores identifican que, tanto para las autoridades como para los transeúntes, los jóvenes skate representaban un estilo de vida marginal, inmaduro e improductivo, lo cual perjudicaba la estética de las ciudades, de ahí que se optara por activar mecanismos que

permitieran la normalización y el control de este tipo de prácticas. Por un lado mediante los denominados *skatestoppers*<sup>12</sup>, por otro, a través de la edificación de *skateparks*.

De manera particular, los jóvenes skate de Querétaro mencionan que los skateparks representan espacios que, si bien podrían ser mejorados en su diseño y construcción, éstos les posibilitan patinar con menos dificultades de las que implica el patinaje en las calles como situaciones de violencia, agresión o descalificación. Por esta razón, en estos espacios encuentran lugares accesibles y funcionales para realizar su práctica de manera cotidiana, al respecto de esto un skater queretano mencionaba que

[...] al menos aquí en San Carlos o en Plateros o así no te dicen nada porque como que ya, pus ya ven que es un parque de patinetas ¿no? como que no te dicen nada quizás sí les molesta a la gente, pero no te dicen nada, pero cuando vamos a la calle siempre pasa la señora o el señor que te dice que no puedes patinar ahí, que estás dañando. (J17S-211017)

En suma, la práctica de skateboarding en las ciudades confronta directamente los modelos hegemónicos que la estructuran, en tanto la ciudad se configura a partir de una sociedad fundamentalmente capitalista, implicando así que las formas urbanas se orienten mayormente hacia espacios de consumo y producción. Desde estas posturas dominantes, la ciudad es entendida como un “*espacio instrumental*” (Lefebvre, 2013) valorizado en tanto permite la reproducción de los valores capitalistas, así mismo se presenta como un espacio delimitado y rígido, excluyente para otras formas de vivir y significar este mismo espacio.

El espacio público urbano desde su dimensión simbólica permite el reconocimiento de las diversas maneras de habitar la ciudad, en este caso las desarrolladas por los jóvenes skate quienes recuperan y resignifican la ciudad a través de sus elaboraciones culturales. En consecuencia, desde la práctica de skateboarding el espacio público se reafirma como un espacio multidimensional, así como espacio de creación colectiva al ser transformado y producido desde formas sociales diversas.

A su vez, el reconocimiento de geografías alternativas configuradas desde las culturas juveniles, ratifican la dimensión simbólica del espacio que se ancla a las construcciones subjetivas de

---

<sup>12</sup> De acuerdo con Márquez y Diez (2015) los *skatestoppers* “son pequeñas piezas de metal o cemento que se fijan en el mobiliario urbano para dificultar que las tablas se deslicen por él”. (pág. 139)

quienes lo habitan. De ahí que mostrar otros modelos de ciudad de cabida a las formas en que los jóvenes experimentan y viven la ciudad a través de sus prácticas concretas. Por lo que también es posible reconocer formas de vinculación diversas entre espacios y sujetos juveniles, que problematizan directamente las formas normalizadas de entender el espacio y proyectar la ciudad.

De igual manera, los jóvenes skate a través de su intervención en las ciudades expresan las contradicciones y mutabilidad del espacio público, ya que, a partir de este tipo de prácticas de carácter contestatario o subversivo se pone de manifiesto el trasfondo conflictivo y contradictorio que da forma a este espacio. En este sentido, desde la práctica de skateboarding el espacio público urbano se redimensiona en tanto espacio de manifestación, confrontación y resistencia.

Por último, mostrar cómo son habitados los espacios por los jóvenes skate, visibiliza las experiencias subjetivas y los significados que adquiere el espacio público desde esta práctica urbana juvenil. Además enfatiza en la presencia de los sujetos juveniles en estos espacios, que se identifican mayormente como lugares de ejercicio de poder y de exclusión. Así pues, los jóvenes continúan vinculándose con los espacios, re-significándolos e incluso re-apropiándolos a través de su tránsito cotidiano por las calles, transformando la ciudad al patinarla.

## **2.1 Pregunta de investigación**

¿Cómo habitan los jóvenes skate el espacio público urbano a través de la práctica de skateboarding en la ciudad de Querétaro?

## **2.2 Objetivos**

### **2.2.1 Objetivo general de la investigación**

Conocer las maneras en que los jóvenes skate habitan el espacio público urbano a través de la práctica de skateboarding en la ciudad de Querétaro.

### **2.2.2 Objetivos específicos**

- Identificar las maneras en que los jóvenes skate transitan la ciudad de Querétaro.
- Indagar los modos en que los jóvenes skate relacionan la práctica de skateboarding y el espacio público.

- Definir los significados que adquiere el espacio público para los jóvenes skate desde su práctica.
- Explorar la dimensión psicogeográfica de la práctica de skateboarding en las relaciones experienciales y/o emocionales que se despliegan en el espacio público.

### 2.3 Justificación y relevancia de la investigación

El estudio del skateboarding como práctica urbana-juvenil plantea un entramado que conjuga diversas áreas de análisis: los jóvenes, el espacio público y el skateboarding, por ello, esta investigación más allá de orientarse hacia una lectura lineal opta por posturas teóricas que sean integradoras, que permitan el abordaje de la complejidad implicada en el estudio de la realidad social. En este sentido, la realidad representada como “hojaldrada” o “rizomática” (Chaves, 2005) permite hacer uso de la metáfora empleada por Deleuze para entender la realidad desde un carácter de superposición e interrelación, lo cual implica el permanente establecimiento de relaciones multidimensionales.

Desde esta idea, el análisis de los fenómenos sociales partiendo de la multiplicidad que los constituye, evidenció la pertinencia de establecer un diálogo entre diversas disciplinas y enfoques teóricos para poder configurar una mirada desde la cual abordar al sujeto-juvenil-skater y sus formas de habitar el espacio público. Así mismo, la elaboración de un panorama conceptual diverso permitió el desarrollo de herramientas metodológicas que posibilitaran una aproximación tanto a las producciones culturales de estos jóvenes como a las maneras en las que éstos viven el espacio.

A partir de esto, la psicología social fungió como una “*disciplina bisagra*” (Ibáñez, 2009) debido a su carácter intersticial y fronterizo, así como a sus contornos imprecisos al estar siempre al borde con otras ciencias sociales. Este aspecto ha permitido que la psicología social opere como un punto de articulación entre diversas áreas del conocimiento favoreciendo así a la interacción teórica, en tanto “Esta situación, de frontera, de encrucijada y de relativa indefinición, posiciona de entrada a la Psicología Social en inmejorables condiciones para responder a las nuevas exigencias del quehacer científico, que se expresan hoy por hoy en términos de interdisciplinariedad” (Ibáñez, 2009, pág. 63).

Así pues, para el estudio de esta práctica urbana-juvenil fue fundamental poder establecer una comunicación entre distintas perspectivas teóricas, entre las que destacaron la antropología y los estudios culturales. Esta relación teórica permitió abonar hacia el estudio de las culturas juveniles, a través de la práctica específica de skateboarding la cual cabe mencionar, tiene aún una producción teórica escasa. Así como profundizar en esta práctica que es mayormente desacreditada desde instituciones hegemónicas y que está permeada por imaginarios sociales dominantes, desde los que se afianzan prejuicios y estereotipos hacia estos jóvenes, que consecuentemente dificulta las posibilidades mirarlos desde otros lugares.

Por otro lado, a partir de este posicionamiento fue posible recuperar las formas en las que los jóvenes skate habitan el espacio, mostrando así otras maneras de construir subjetivamente la ciudad y de intervenir en los espacios públicos a partir de prácticas concretas. De esta manera, el espacio público se evidencia como un espacio desigual, de confrontación y de dominación, lo cual devuelve la pertinencia de resaltar las maneras en que es construido y operado por los jóvenes, quienes encuentran maneras de resignificar estos espacios desde sus prácticas cotidianas.

En suma, el reconocimiento de otras maneras de relación entre los jóvenes y los espacios públicos constituye una propuesta que abona a las mayormente exploradas que colocan al proceso de apropiación como forma principal de relación entre los sujetos y los espacios. Por lo tanto, destacar el espacio desde su dimensión simbólica implica diversificarlo, ya que hace visible la multidimensionalidad de un mismo espacio para diferentes actores sociales en este caso los actores juveniles, así pues, más allá de un espacio homogéneo éste funje como un espacio de expresión y antagonismo para diferentes culturas juveniles.

### 3 Posicionamiento teórico sobre los jóvenes y el espacio

En este capítulo se profundiza en las coordenadas teóricas que operarán como plataformas conceptuales desde las cuales pensar a los jóvenes y al espacio. Como punto de partida se retoma el enfoque socioconstruccionista, debido a que explicita la exigencia de una postura crítica en la construcción del conocimiento y dirige hacia el cuestionamiento de las maneras establecidas de entender la realidad social, esto abarca conceptos tan amplios como el de juventud.

En lo que concierne al concepto de espacio, se recupera la propuesta de Henri Lefebvre quien entiende esta noción desde su dimensión social. Además, se busca generar un diálogo entre tres concepciones que guardan relación con la idea de espacio: el espacio público, la ciudad y lo urbano. Para finalizar, se refiere al planteamiento de habitar la ciudad, como concepto central que hace posible la articulación de diferentes dimensiones del espacio, y de esta manera enfatizar en las expresiones juveniles que tienen lugar en lo urbano.

#### 3.1 Perspectiva socioconstruccionista: una postura crítica del conocimiento.

Como se esbozó en el capítulo 1, a partir del rastreo histórico del concepto de juventud es posible reconocer su carácter sociohistórico situándolo de manera social y cultural, de ahí que puedan apreciarse distintas visiones respecto de la juventud que remiten a distintas épocas y sociedades. En esta tesis se toma distancia de posturas teóricas que se sostienen en visiones universalistas de la juventud, porque invisibilizan la multiplicidad de expresiones juveniles que se manifiestan en la vida cotidiana.

De esta manera, se enfatiza en la construcción de una mirada que permita abordar al sujeto-juvenil desde sus especificidades, partiendo de sus propias elaboraciones subjetivas. Es decir, más allá de buscar certezas inamovibles a partir de posturas sólidas e inflexibles, se espera contribuir a una comprensión más apegada a las realidades juveniles. Por tanto, se ha optado por retomar la *perspectiva socioconstruccionista* porque recupera la dimensión histórico-social y cultural impregnada en la configuración de la realidad social, permitiendo así un análisis y también un cuestionamiento de nuestras propias dinámicas sociales y de los conocimientos que producimos sobre éstas.

En relación a esto, la perspectiva socioconstruccionista implica en una mayor escala el reconocimiento de que toda realidad social parte de una construcción. Para Gergen & Gergen (2011)

La idea fundamental de la construcción social parece bastante sencilla, pero es a la vez profunda: todo lo que consideramos real ha sido construido socialmente. O lo que es más radical, nada es real hasta que la gente se pone de acuerdo en que lo es. (pág. 13).

Esto reivindica la condición de transformación permanente en las prácticas sociales, en tanto la realidad social estaría siempre en un continuo devenir, siendo así una realidad inacabada que apertura a lo emergente. Aunado a esto, el socioconstruccionismo plantea un *pluralismo radical*, que refiere a dar cuenta de la existencia de diferentes maneras de nombrar y de valorar lo social, en tanto se busca

[...] destacar la importancia de que siempre que alguien define qué es la <<realidad>>, está invariablemente hablando desde la perspectiva de una tradición cultural. Describir una experiencia requiere representarla desde un punto de vista concreto, en un idioma determinado o utilizando algún tipo de lenguaje visual u oral específico. (Gergen & Gergen, 2011, pág. 13)

Desde este entendido, la construcción social no se atribuye a un solo individuo o a un grupo, sino que se enfatiza en una “*perspectiva cultural*” de esta construcción, en tanto lo que se toma como realidad es producido dentro de una sociedad determinada que cuenta con un lenguaje y un sistema de valoración de esa realidad particular. Sin embargo, no es posible reducir a la juventud únicamente a estas convenciones sociales, si bien existe una determinación de lo que son o deberían ser los jóvenes, es el propio sujeto-juvenil quien reconstruye y resignifica este ser joven a partir de sus experiencias y prácticas cotidianas.

Por esta razón, se vuelve fundamental aludir a propuestas teóricas desde las que se resalte la construcción subjetiva realizada por los propios jóvenes al respecto de ellos mismos y de sus prácticas concretas. En consonancia con lo anterior, se retoman los *estudios culturales* como enfoque que permite captar a las juventudes desde sus relieves y formas particulares, posibilitando una aproximación que reconoce a los jóvenes como sujetos que accionan e intervienen de manera activa en sus realidades; es decir, como sujetos con capacidad de agencia que se posicionan a través de sus identidades y formas de vida.

Por consiguiente, desde un enfoque cultural las juventudes son retomadas a partir de su carácter singular aludiendo a éstas como “*mundos juveniles*”, “*micro-sociedades juveniles*”, “*subculturas juveniles*” o “*culturas juveniles*”, esto desde diferentes autores. Empero, estos estudios mantienen como común denominador el centrarse en las elaboraciones propias de los jóvenes, para Alpizar & Bernal (2003) “Los estudios socioculturales resaltan la diversidad de formas de expresión de lo juvenil (culturas juveniles), y subrayan la diversidad de lo juvenil (identidades juveniles).” (págs. 115-116)

De manera más específica, se ha retomado el concepto de “culturas juveniles” desde lo planteado por Reguillo (2000) siendo éste un concepto central desde el que aprehende y se caracteriza a los sujetos-juveniles. El recorte teórico planteado por Reguillo proporciona además un abordaje en dos sentidos, tanto teórico como metodológico. A partir de esto, se proporciona un panorama desde el cual se interroga lo juvenil, tomando como eje de análisis a los mismos jóvenes y sus prácticas concretas, generando un lugar desde el cual mirar e interpretar a los jóvenes skate.

Así pues, a continuación se recapitula lo expuesto por Reguillo (2000) en referencia a las culturas juveniles:

- Ubica **la construcción de lo juvenil como una categoría social**, enfatizando que estos “mundos juveniles” se encuentran siempre en un entramado de relaciones e interacciones complejas.
- Reconoce que **la categoría juvenil es un universo social cambiante y discontinuo**, que se encuentra de manera ambivalente entre los elementos que se le han adjudicado a lo juvenil de manera social y la constante actualización que de esto realizan los propios sujetos.
- Expresa que es necesario **tomar distancia de lecturas lineales** al respecto de las prácticas y representaciones juveniles, entendiendo estas últimas como “*metáforas del cambio social*”, mediante las que se apunta hacia nuevas maneras de concepciones de lo social, cultural y político.
- Identifica a **los jóvenes como agentes sociales**, en tanto, los ubica como sujetos de discurso con la capacidad de apropiación y movilización de objetos sociales, simbólicos y materiales.
- Propone tres conceptos ordenadores desde los que se aborda a los jóvenes:

- a) **Agregación juvenil:** Refiere a las formas de grupalización de los jóvenes.
- b) **Adscripciones identitarias:** Procesos mediante el cuales los jóvenes se vinculan de manera presencial o simbólica a determinadas identidades sociales, asumiendo discursos, estéticas y prácticas particulares.
- c) **Culturas juveniles:** Remite al conjunto heterogéneo de expresiones y prácticas socioculturales juveniles
  - Plantea el **análisis de la vida cotidiana de los mundos juveniles**, no solamente como un tema sino un **lugar metodológico** desde el cual cuestionar la realidad.
  - Menciona que el **“eje de lectura” deben ser los propios jóvenes** a la hora de proponernos comprender los sentidos de sus prácticas concretas, desplazando la mirada de lo normativo e institucionalizado hacia la búsqueda del “hacer hablar” a la institucionalidad.

En conjunto, a través del planteamiento de “*culturas juveniles*”, es posible integrar el reconocimiento de la juventud desde su carácter socialmente construido, entendiendo como aspecto fundamental las actualizaciones que de estas construcciones y convencionalismos realizan los propios jóvenes a partir de sus agrupaciones e identidades. Por tanto, se busca que el abordaje de los jóvenes skate esté centrado en los sentidos y significados que estos jóvenes dan a la práctica de skateboarding, situándolos como protagonistas en la construcción y resignificación de sus realidades.

Adicionalmente al reconocimiento del carácter socialmente construido de la realidad social al que ya se ha referido antes, la perspectiva socioconstruccionista problematiza e incita a un cuestionamiento crítico de los conocimientos que estamos produciendo; en otras palabras, implica una visión crítica y reflexiva ante las posturas teóricas que retomamos. Este aspecto resulta sumamente pertinente en lo que respecta al concepto de juventud, ya que éste se ha entendido principalmente desde posturas generalizadoras o adultocéntricas, las cuales se sustentan a través del discurso científico.

Discursos medicalistas, psicologistas, biólogos entre otros, han definido a los jóvenes desde una mirada externa y atravesada por prejuicios o determinismos, que generan conocimientos muy parcializados en relación a las culturas juveniles. De ahí que al ponerse en tensión este tipo de saberes sobresalga una mirada integradora, esto cobra especial relevancia en prácticas que como el skateboarding son asociadas a jóvenes criminales, vagos, no escolarizados o marginales; de ser

así que se aluda a la construcción de conocimientos que traspasen estas determinaciones redirigiendo la palabra hacia los propios jóvenes skate.

La insistencia en una postura crítica desde el socioconstruccionismo de acuerdo con Ibáñez (2001), parte de identificar esta perspectiva como un meta-discurso, en tanto no se constriñe a una única disciplina, sino que trastoca a mayor escala los grandes paradigmas del conocimiento científico, dándose a la tarea de realizar un fuerte cuestionamiento hacia lo que denomina el “*legado de la modernidad*”, aspecto que se extiende a todas las áreas de conocimiento, Gergen & Gergen (2011) refieren a éste a través de la metáfora del “*paraguas construccionista*” mencionando que:

Quizá te será útil imaginar las ideas construccionistas como un paraguas bajo el cual se encuentran protegidas todas las tradiciones de pensamiento y acción. El paraguas construccionista nos permite traspasar estas tradiciones, y así poder apreciarlas, evaluarlas, absorberlas, unir las y recrearlas. Al mismo tiempo también hay que reservar un lugar bajo el paraguas para las propias ideas construccionistas. Estas ideas también tienen que cuidarse de evitar reclamar para sí la verdad trascendental. (pág. 28)

En efecto, para Ibáñez (2001) es desde esta actitud crítica que se busca romper con los preceptos construidos durante la modernidad, momento histórico en el que se privilegia las ideas de razón y científicidad, de las cuales se desprenden nociones como lo “verdadero” o lo “objetivo”, vinculadas estrechamente a la producción de conocimientos válidos. Así mismo, en relación a esto puede desprenderse una pregunta central, ¿cuál es el tipo de conocimientos que estamos construyendo?

Desprenderse de la idea del conocimiento en tanto “verdad absoluta” implica identificar que estos conocimientos no son inocuos, sino que están inevitablemente atravesados por elementos subjetivos, para Ibáñez (2001) los conocimientos producidos pasan a ser “*dispositivos de dominación*”, ya que adquieren un carácter autoritario y normalizador. El conocimiento como una forma de control y de ejercicio de poder, se ejemplifica de manera más concreta en la población juvenil y puede expresarse a través de conceptos como el de “juenicidio” propuesto por Valenzuela (2015).

Para Valenzuela (2015) este concepto no refiere únicamente a la violencia que padecen los jóvenes, que para el caso de México es una población en la que recae con mayor fuerza la violencia generalizada que se vive en el país, sino que alude a:

[...] procesos de precarización, vulnerabilidad, estigmatización y criminalización de las y los jóvenes construida por quienes detentan el poder, con la activa participación de las industrias culturales que estereotipan y estigmatizan conductas y estilos juveniles, creando predisposiciones que descalifican a los sujetos juveniles presentándolos como revoltosos, vagos, violentos, pandilleros, peligrosos, anarquistas, criminales. (pág. 21)

Esta “*imagen criminal del sujeto juvenil*” muchas veces también se ve sustentada desde el ámbito académico, que abona a estas representaciones sobre lo juvenil y se emplea como justificación de distintas formas de control y de violencia hacia los jóvenes. En el caso de los jóvenes skate, esta dimensión cobra especial relevancia, ya que adscribirse a esta práctica juvenil implica también encarnar una serie de prejuicios y de estereotipos negativos asociados a la práctica de skateboarding, aspecto que se expresa en una desvalorización o desacreditación de estos mismos jóvenes desde diferentes instancias gubernamentales y/o medios de comunicación.

Por lo tanto, para Ibañez (2001) el socioconstruccionismo funge como un “*arma emancipadora*” ya que desde esta propuesta teórica se busca una apertura hacia la generación de un conocimiento que sea libertario y que esté en consonancia con el reconocimiento y la valorización de realidades y otros modos de vida diversos que proponen formas distintas de mirar y construir el mundo, de ahí que se espere un viraje hacia la elaboración de un conocimiento que más allá de ser limitante sea divergente.

En síntesis, retomar la perspectiva socioconstruccionista implica un posicionamiento de apertura, con el fin de repensar aquellas certezas teóricas que se habían creído inamovibles. De manera que se aspire a la construcción de conocimientos que partan del reconocimiento de la complejidad de la realidad social y por lo tanto, de la necesidad de cuestionamiento más que de imposición de verdades, así como de la exigencia de permitirse mirar desde otros lugares en la actividad investigativa.

## 3.2 Perspectivas sobre el espacio

En este apartado, la idea de espacio se aborda esencialmente desde los aportes de Henri Lefebvre, quien entiende al espacio como producto social; es decir, intervenido de modo directo por los habitantes de este espacio que finalmente lo producen. En razón de ello, el espacio se concibe como multidimensional, heterogéneo y en permanente contraste con la idea de un espacio determinado e instrumental.

A la par de esta propuesta, se aproxima hacia la noción de espacio público, que plantea un espacio atravesado por el establecimiento de relaciones de poder y dinámicas de exclusión entre distintos grupos sociales. Por tanto, prácticas como el skateboarding que proponen un uso distinto de las formas de la ciudad contrastan con los modos de organización hegemónica de este espacio. No obstante, el espacio público continúa siendo un espacio de expresión para diversas prácticas juveniles, que encuentran en lo urbano características que posibilitan una reinención de la ciudad a partir de sus maneras específicas de habitar la ciudad.

### 3.2.1 *La concepción del espacio desde Henri Lefebvre*

La concepción del espacio como lugar eminentemente social permite centrar la atención en el estudio de la realidad social a través de las prácticas concretas. Para Lefebvre (2013) esta visión del espacio posibilita un distanciamiento de la idea del espacio entendido como abstracción; es decir, como espacio geométrico, objetivo e inmutable. De ser así que, el estudio de lo social a través de las prácticas cotidianas que se desarrollan en lo urbano toma al espacio como instrumento de análisis del mundo social, además de orientarse hacia una concepción del espacio más allá de sus límites físico-geográficos y del valor instrumental que a éste mismo se le ha impuesto.

En este contexto, las prácticas urbanas juveniles se enlazan directamente con el tema del espacio y en el caso específico del skateboarding esta relación es predominante, ya que esta práctica se encuentra enraizada al espacio público desde su emergencia y se genera a partir de la resignificación de los elementos urbanos a través del uso de la patineta. En consecuencia, abordar el tema del espacio entendiendo éste como un producto social, apertura hacia una comprensión más amplia de la relación entre sociedad (es) y espacio.

Para este fin, se retoma la idea del espacio como producto social enunciada por Lefebvre (2013), la cual parte de un doble vínculo existente entre el espacio y las prácticas sociales, de ser así que el espacio sea el resultado de las prácticas sociales e igualmente funja como elemento configurador de dichas prácticas, en este sentido se afirma que: “cada sociedad (en consecuencia, cada modo de producción con las diversidades que engloba, las sociedades particulares donde se reconoce el concepto general) produce un espacio, su espacio” (pág. 90).

Por consiguiente, la producción del espacio se encuentra directamente relacionada a los sistemas de organización social vigentes e implica remitirnos de forma más global al modelo capitalista. En relación a esto Reguillo (1991), quien aborda el tema del espacio en su relación con “bandas” juveniles, identifica al espacio urbano como un punto de tensión y de lucha en el que convergen sistemas de explotación, dominación y hegemonía, situando a las prácticas urbanas juveniles como subyacentes a una serie de estructuras desiguales desde las que se promueven formas de organización, control y dominio del espacio.

En este sentido, las prácticas urbanas juveniles si bien están inmersas en estas condiciones estructurales, es a partir de la puesta en acto de sus propias prácticas que resignifican y/o reappropriatean sus espacios cotidianos, produciendo así espacios cargados de significado y de sentidos particulares. De esta manera la idea del espacio se aleja de ser reducida a su valor instrumental, es decir, como un espacio proyectado a partir de intereses comerciales o económicos apegado principalmente a un modelo capitalista hegemónico, convirtiéndose en un espacio que es intervenido de forma activa por los sujetos que operan en él.

Aunado a esto Lefebvre (2013) denomina “*espacio abstracto/instrumental*” a aquel espacio que es reducido a los procesos de producción, dominación y explotación capitalistas. Desde esta concepción, se promueve la idea de un espacio solidificado, es decir, un espacio ya determinado desde estos escenarios. Igualmente, para el autor, estas visiones del espacio son materializadas principalmente desde perspectivas urbanistas y arquitectónicas, lo que resulta en una “*heteronomización*” del espacio, es decir, dejar el espacio fuera del alcance de sus propios habitantes.

De esta manera, la teoría del espacio de Lefebvre (2013) permite el reconocimiento del espacio como lugar social por excelencia reivindicando así las dinámicas sociales que lo constituyen.

Además conlleva al cuestionamiento de posturas más bien rígidas desde las que se niega la condición de dinamismo inherente al espacio; sustrae el elemento creativo que se vincula a su producción social, es decir, en tanto espacio entendido como “*creación colectiva*”.

En adición a esto, Lefebvre (2013) propone una triada conceptual desde la que se distinguen tres diferentes dimensiones del espacio. Se considera pertinente aludir a esta propuesta, ya que la idea del “espacio como representación” o como “espacio vivido” es una herramienta conceptual que permite pensar al espacio destacando la perspectiva de los sujetos que lo producen. La triada conceptual propuesta refiere a tres maneras de entender el espacio las cuales se relacionan a un tipo de espacio particular:

a) Prácticas espaciales (Espacio percibido)

Alude a elementos materiales (redes y flujos de mercancías y personas) o bien, a los fenómenos que ocurren en el espacio de manera concreta, de acuerdo con Lefebvre (2013): “La práctica espacial que engloba producción y reproducción, lugares específicos y conjuntos espaciales propios de cada formación social; práctica que asegura la continuidad en el seno de una relativa cohesión” (pág. 92)

b) Representaciones del espacio (Espacio concebido)

Puede entenderse como el espacio desde el punto de vista teórico, en tanto es el espacio de los científicos y planificadores; para Lefebvre (2013) estas representaciones “se vinculan a las relaciones de producción, al «orden» que imponen y, de ese modo, a los conocimientos, signos, códigos y relaciones «frontales»” (pág. 92)

c) Espacios de representación (Espacio vivido)

Alude un carácter simbólico del espacio, es también el espacio de usuarios/habitantes por excelencia, desde este espacio se propicia la emergencia de nuevas posibilidades de experimentar el espacio, estos espacios “expresan (con o sin codificación) simbolismos complejos ligados al lado clandestino y subterráneo de la vida social” (Lefebvre, 2013, pág. 92). Además Lefebvre (1978) enlaza el “espacio vivido” directamente con la práctica social, de ser así que no pueda ser tomado como un espacio “neutro” o “puro” ya que está directamente relacionado al espacio que los sujetos producen y re-producen.

En efecto, la concepción del espacio como producto social permite problematizar la idea de un “espacio hegemónico”, además de que no sólo vuelve a éste un instrumento de análisis de las sociedades, sino que posibilita admitir la construcción del espacio desde otras experiencias y formas subjetivas de producción. Esto cobra especial sentido en lo relacionado a las prácticas juveniles ya que éstas encuentran en el espacio un escenario de encuentro y de expresión de sus propios mundos juveniles, fungiendo, así como un lugar de enunciación y demanda.

Conforme a esto, el espacio social es también un espacio de visibilización para aquellas prácticas que como el skateboarding, se encuentran cargadas de una fuerte desvalorización y prejuicios. Aspectos que, si bien se enlazan en un primer momento a su condición juvenil, se potencializan al adscribirse en prácticas juveniles que son asociadas a la criminalidad, la marginalidad o la pobreza; encontrando así en el espacio social un lugar de enunciación y también de resignificación y reapropiación de estos mismos espacios que se erigen como lugares de dominación y de exclusión para aquello diferente o contestatario.

Finalmente, retomar la teoría del espacio de Lefebvre (2013) apertura hacia lo emergente y el elemento creativo que mantiene a la realidad social en un continuo devenir, ya que apunta hacia el reconocimiento del potencial creador humano expresado mediante la amplia diversificación de lo social. En ese sentido, los jóvenes skate además de indicar su práctica como un estilo de vida, pasan a resignificar los espacios cotidianos de su ciudad como espacios de posibilidad y de creación.

### **3.2.2 *Nociones sobre espacio público, la ciudad y lo urbano***

A partir de lo expresado en la teoría del espacio de Lefebvre y específicamente a través de recuperar la dimensión del “*espacio vivido*”, en tanto producción simbólica del espacio realizada por los sujetos-habitantes, se configura una visión del espacio que primordialmente se redirecciona hacia los sentidos y significados que configuran el espacio social, esto desde una práctica concreta como es el skateboarding que plantea una manera de vivir y experimentar al espacio público urbano desde sus condiciones y características propias.

En este contexto, la idea de espacio se enlaza en un primer momento a tres conceptos principales: el espacio público, la ciudad y lo urbano, estos tres elementos aunque remiten a aspectos distintos se encuentran imbricados en el estudio del espacio social. Por ello, se vuelve necesario referir a

perspectivas teóricas orientadas hacia un entendimiento que supere las concepciones que lo bosquejan como un espacio más bien rígido y determinado, volviendo necesario hacer uso de herramientas teóricas que posibiliten captarlo desde su complejidad, contradicción y movimiento.

### 3.2.3 *El espacio público*

Para el abordaje del concepto de espacio público se retoma el recorte teórico propuesto por Marrero (2008) quien refiere a las “filosofías del espacio público como práctica social”, disciplinas desde las que este espacio es planteado como coproducción y logro colectivo; así mismo, retoman la noción de espacio social de Lefebvre en tanto un producto social que se desarrolla entre desconocidos e interacciones propias de este espacio las cuales serán “efímeras, líquidas, siempre en proceso inacabado de estructuración” (Marrero, 2008, pág. 75).

En adición a esto, Marrero (2008) alude igualmente a Isaac Joseph, quien destaca un principio de *accesibilidad universal* adjudicado a lo “*lo público*”, aspecto que desemboca en dos reglas fundamentales para la concepción de este espacio: el uso público y la libre circulación; esto vinculado a una condición de copresencia y visibilidad mutua. En consecuencia, el espacio público implicará un intercambio social predominante, será aquel lugar de encuentro, de colisión con aquel que es desconocido o diferente.

Así mismo, Marrero (2008) refiere a dos condiciones del espacio público identificadas por Joseph. Por un lado, un “*orden de visibilidades*”, esto es la disposición del espacio público para dar cabida a una pluralidad de usos, en tanto éste se desempeña como espacio para el despliegue de múltiples prácticas sociales. Por otro lado, un “*orden de interacciones y encuentros*” vinculado a la sociabilidad en tanto formas de relación con otros. De ser así, que el espacio público sea entendido como un “*espacio sensible*” ya que no remite a una abstracción, sino que se encuentra atravesado en forma directa por la dinámica social.

Sin embargo, esta condición de “*lo público*” ligada a un principio de accesibilidad universal se complejiza al hablar de prácticas urbanas juveniles, particularmente en el caso del skateboarding, el uso del espacio público generalmente queda condicionado a los límites de los “skateparks”, a pesar de que el “streetstyle” (patinaje en las calles) es el estilo predilecto de los jóvenes skate en la ciudad, esto debido a que las calles se identifican como los espacios en donde éstos encuentran mayores agresiones tanto físicas como verbales, así como un mayor control y vigilancia.

De ahí que se pueda cuestionar *¿qué tan público es el espacio público?*, sobre todo en relación a las diversas expresiones juveniles en lo urbano. En el caso particular de los “skateparks” son identificados por los mismos jóvenes skate como espacios que no son completamente funcionales para el skateboarding, sobre todo en lo relacionado a su diseño y estructura; sin embargo, son igualmente estos espacios los que más se promueven desde instituciones gubernamentales como espacios públicos dirigidos a los jóvenes.

En relación a esto, Márquez y Diez (2015), quienes realizaron una investigación sobre el skateboarding en la ciudad de Madrid, identifican la iniciativa de las autoridades por generar más skateparks como un proceso de “normalización del skateboarding” en tanto funge como formas de “regularización”, “formalización” o “racionalización” de esta práctica.

La construcción de skateparks se debe a la iniciativa de compañías de skate, empresas y ayuntamientos, y el objetivo de su impulso por parte de las autoridades municipales parece ser el de controlar y regular la práctica del skate (especialmente su modalidad más problemática, el streetstyle) otorgando un espacio reglamentado para ello.

Algunos skaters han sentido cierta hostilidad hacia los skateparks pues los ven como sustitutos artificiales de la calle, como sitios cerrados donde “encerrarlos” y “recluirlos” para que así no deterioren el mobiliario urbano de la ciudad, ya que la práctica del skate en calle presupone todo un desafío a los usos, mecanismos y formas tradicionales de la vida urbana (Borden, 2001).

Estos skaters encuentran limitados los skateparks frente a la libertad de acción que ofrece la ciudad, donde cualquier elemento urbano es susceptible de una nueva apropiación, de un nuevo truco o deslizamiento con la tabla (Ibid.) y en este sentido lo expresan al afirmar que “el espíritu del skate está en la calle”. (pág. 146)

De esta manera, el espacio público dista de ser un espacio homogéneo e implica restricciones en cuanto a las actividades y usos de este espacio, a esto se anclan las visiones estereotipadas de los jóvenes skate que, al ser identificados como sujetos peligrosos o criminales, justifican distintas formas de violencia en el espacio público. Igualmente, tanto el skateboarding como otro tipo de prácticas urbanas juveniles se orientan hacia la construcción de espacios dirigidos al ocio y la recreación, aspectos que difieren de un uso económico o comercial que constituyen elementos prioritarios en la planeación de la ciudad.

En este sentido, para Borja (2003) la ciudad será un lugar de expresión y de ejercicio de poder, así mismo hará posible la manifestación de los grupos de poder, los dominados, los marginados y los conflictos, de forma tal que las relaciones de poder existentes se pongan en tensión en el espacio público. En consecuencia, puede identificarse la conformación de una “ciudad hegemónica” que es principalmente capitalista, la cual es intervenida desde prácticas que como el skateboarding, implican una constante resignificación y reapropiación de los espacios públicos, discutiendo con esta idea de ciudad a partir del accionar en sus espacios cotidianos.

Aunado a esto, Berroeta y Vidal (2012) refieren al espacio público como un espacio de control y de disputa, debatiendo la idea de un espacio público igualitario y accesible. Estos autores parten de un análisis de la disputa existente entre el control de lo urbano y la subversión que conllevan los diversos procesos de apropiación del espacio público. Por lo anterior, el espacio no puede considerarse como un lugar armónico y totalmente accesible, sino que involucrará dinámicas inestables y procesos de exclusión.

En suma, el espacio público en tanto espacio social implica como plantea De Certeau (1996), un “cruzamiento de movilidades”. Es decir, a partir de esta condición de movilidad se da pie al espacio como lugar practicado, en tanto es intervenido de forma activa por los actores sociales. Por ello, inexorablemente enlazado a las construcciones subjetivas latentes que de éstos se desprendan. En este sentido, los jóvenes skate a partir de su práctica y propia experiencia reconstruyen el espacio público, dando lugar a otras formas de experimentarlo.

Finalmente, los jóvenes skate desde sus propias prácticas cotidianas, sus agrupaciones y sus espacios comunes, manifiestan otras maneras de vivir y de accionar en la ciudad más allá de los imperativos de una “ciudad hegemónica” que es a la vez excluyente, y en algunos casos represiva. Las expresiones juveniles en lo urbano redirigen la atención hacia otras maneras de operar en los espacios públicos, desde otras formas de relación simbólica que problematizan la idea de un espacio completamente “público”.

### **3.2.4 La ciudad y lo urbano**

La práctica de skateboarding encuentra en la ciudad su escenario principal; emerge a través del movimiento, la inestabilidad y la heterogeneidad que implica lo urbano. De esta manera, explorar la relación entre la ciudad y lo urbano se vuelve un aspecto central, en tanto que, más que

entenderlos como conceptos equivalentes es necesario identificarlos a partir de sus diferencias. Si bien, tanto la ciudad y lo urbano mantendrán características que les son propias, estos dos aspectos se encuentran imbricados en la configuración del espacio social, de ahí que poder captar sus especificidades, sus puntos de encuentro y desencuentro constituya parte fundamental para el análisis de las prácticas urbanas juveniles en la ciudad.

A propósito de esta diferenciación, Delgado (1999) propone a la ciudad como una formación espacial caracterizada por una alta densidad poblacional, construcciones estables y una amplia heterogeneidad. Por otro lado, alude a lo urbano como “*un estilo de vida marcado por la proliferación de urdimbres relacionales deslocalizadas y precarias*” (pág. 23). En suma, para este autor la ciudad apunta hacia una construcción espacial con determinadas particularidades y lo urbano a un estilo de vida marcado principalmente por relaciones inestables.

En relación a esto, para Lefebvre (1976) en la ciudad coexisten distintos elementos configuradores, identificándola como: *creación humana* (“la obra por excelencia” para distintas civilizaciones), *objeto espacial* (en tanto objeto le corresponde un lugar y una situación además ocupa un espacio específico), *lugar de manifestación de las contradicciones sociales* (cómo se juegan las relaciones de poder) y *obra de arte* (vinculada a lo creativo y lo emergente).

Para Marrero (2008), la ciudad entendida desde Lefebvre está centrada en su carácter de “*objeto espacial*” es decir, remite a un espacio físico-geográfico y a un tipo de asentamiento determinado, mientras que lo urbano se enlaza a una “forma de vida”, ésta que de acuerdo con Lefebvre (1976) está directamente relacionada al desarrollo industrial, planteando una transición de la “*ciudad tradicional*” a la “*ciudad industrial*”, siendo producto de esta última una sociedad industrial desde la cual emergió lo urbano.

A todo esto, Lefebvre (1976) identifica como elemento estructurador de la urbanidad una condición de simultaneidad ya que reúne elementos muy diversos,

[...] la urbanidad; es más bien una forma, la del encuentro y de la reunión de todos los elementos que constituyen la vida social, desde los frutos que nos da la tierra (trivialmente: los productos agrícolas) hasta los símbolos y las obras llamadas culturales. (pág. 68)

Por tanto, lo urbano se propone como espacio de convergencia para la diversidad de sujetos que coexisten en este tipo de sociedades urbanas, reuniendo prácticas variadas e identidades dispares.

En adición a esto, Delgado (1999) alude al concepto de “urbanización” para hacer hincapié en la movilidad espacial de la vida cotidiana como elemento estructurador de esta última. De esta manera, la inestabilidad pasa a ser un elemento configurador de lo urbano que tiene como consecuencia que éste sea un espacio que no llega ser completamente territorializado<sup>13</sup>, además de no conllevar marcas o límites definitivos, se agrega que: “lo urbano está constituido por todo lo que se opone a cualquier cristalización estructural, puesto que es fluctuante, aleatorio, fortuito, es decir reuniendo lo que hace posible la vida social” (Delgado, 1999, pág. 25)

Es en este contexto de urbanización, marcado por una inestabilidad social predominante y un carácter de movilidad y constante cambio, que se da pie a un entramado de diversidades. Para Delgado (1999) los protagonistas de lo urbano no son comunidades coherentes ni homogéneas, sino los *actores de la alteridad generalizada*, es decir, paseantes, extranjeros, peregrinos, entre otras figuras afines que coexisten en la vida urbana. Las prácticas urbanas juveniles, pasan a formar parte de esta trama de “*masas efervescentes*” desde sus identidades y agrupamientos.

De ahí que para Reguillo (1991) la importancia de lo urbano recaiga en “[...] destacar su dimensión como referente material y experiencial de la sociedad. Utilizamos el concepto en sentido restrictivo: importa lo urbano en tanto escenario situacional de ciertas prácticas” (pág. 29). De esta manera, abordar lo urbano permite dimensionar las formas de vida vinculadas a las sociedades urbanas, siempre en relación con el análisis de prácticas concretas. En este caso, el skateboarding como práctica juvenil en la ciudad de Querétaro se encuentra atravesada desde esta condición de urbanidad, de ahí la importancia del abordaje de lo urbano en lo que corresponde a las prácticas juveniles.

En otro orden de ideas, Castells (1999) refiere a lo que denomina “*cultura urbana*” que se encuentra estrechamente ligada a un sistema cultural de la sociedad industrial capitalista. Esta cultura se expresa a partir de una serie valores, actitudes y comportamientos, a propósito de los cuales menciona:

---

<sup>13</sup> Para Delgado (1999) el territorio es entendido como “lugar ocupado” en oposición al espacio como “lugar practicado”. El espacio territorializado (espacio diferenciado) o a lo que se alude como territorialidad refiere a la “identificación de los individuos con un área que interpretan como propia, y que se entiende que ha de ser defendida de intrusiones, violaciones o contaminaciones” (pág. 30)

[...] la multiplicación de las interacciones produce la segmentación, de las relaciones sociales y suscita el carácter “esquizoide” de la personalidad urbana. Los rasgos distintivos de un tal sistema de comportamiento son, por consiguiente: el anonimato, la superficialidad el carácter transitorio de las relaciones sociales urbanas, la anomia, la falta de participación. (pág. 98)

Sin embargo, a pesar de que haya prácticas juveniles que se desarrollen en el contexto urbano, son también estos mismos grupos juveniles que privilegian el establecimiento de relaciones de sociabilidad y de fraternidad, que se desprenden del aspecto identitario ligado a sus prácticas. Esto, si bien contrasta con el carácter mayormente superficial que se suscita en lo urbano, expresa también la manifestación de otras formas de relación en lo urbano.

En lo relativo a las relaciones sociales en lo urbano, Delgado (1999) enfatiza una modificación de los lazos sociales que conlleva al distanciamiento con lo comunal (más allá de pensar a lo urbano como contraparte de lo rural<sup>14</sup>) ya que

Lo urbano en tanto que asociable con el distanciamiento, la insinceridad y la frialdad en las relaciones humanas con nostalgia de la pequeña comunidad basada en contactos cálidos y francos y cuyos miembros compartirían –se supone- una cosmovisión, unos impulsos vitales y unas determinadas estructuras motivacionales. Visto por el lado más positivo, lo urbano propiciaría un relajamiento en los controles sociales y una renuncia a las formas de vigilancia y fiscalización propias de colectividades pequeñas en que todo el mundo se conoce. Lo urbano, desde esta última perspectiva, contrastaría con lo comunal. (págs. 24-25)

Si bien, lo urbano se caracteriza por una fragmentación de los lazos sociales establecidos desde lo comunal, para Delgado (1999) la urbanidad puede existir más allá de las ciudades, ya que en efecto “Históricamente hablando, la urbanidad no sería, a su vez, una cualidad derivable de la aparición de la ciudad en general, sino de una en particular que la modernidad había generalizado aunque no ostentara en exclusiva.” (pág. 24), en adición a esto, de acuerdo con Marrero (2008) si bien las ciudades son un buen marco para el surgimiento de lo urbano debido a sus características morfológicas y demográficas, es posible encontrar propiedades urbanas más allá de las ciudades.

En suma, el contexto de la urbanidad puede ser un campo para ciertas prácticas juveniles, aunque no abarca toda la variedad de culturas juveniles que se desarrollan también en otros espacios como podrían ser los comunitarios o los rurales. Así mismo, las prácticas que desarrollan los jóvenes en

---

<sup>14</sup> Para este autor lo urbano y lo rural se desencajan de un concepto dicotómico, complejizando lo urbano más allá de una condición binaria.

la ciudad pueden o no estar atravesadas por lo urbano, de ahí que el análisis de estas prácticas se complejice. Por último, identificar la práctica de skateboarding como una práctica urbana implicará situar y comprender a los sujetos-juveniles dentro de este marco de fluidez e inestabilidad que compone lo urbano.

### 3.2.5 *La ciudad en movimiento*

Como se ha expuesto anteriormente, lo urbano y la ciudad aluden a elementos distintos, la ciudad en tanto configuración físico-geográfica u “*objeto espacial*” y lo urbano como “*forma de vida*” en la que prima lo eventual y el movimiento. Para Delgado (1999) las diferencias entre la ciudad y lo urbano pueden expresarse a través de una comparativa entre dos conceptos arquitectónicos: *estructura* y *decoración*, el primero enlazado a una amplia durabilidad correspondiente a la ciudad y el segundo articulado a un proceso cambiante y temporal que correspondería a lo urbano.

En lo que respecta al análisis de las prácticas juveniles urbanas, la relación que éstas mantienen con las características de movimiento e inestabilidad vinculadas a lo urbano puede recuperarse como un punto de análisis. Esta afirmación refiere concretamente a la práctica de skateboarding que se realiza en la ciudad de Querétaro, que como se ha mencionado anteriormente, no se limita al uso de skateparks sino que, de manera más amplia hace uso de la ciudad como un campo para el desarrollo de esta práctica, en consecuencia la ciudad pasa a ser más que un espacio territorializado un “*espacio de tránsito*.”

En este contexto, se puede aludir a lo que Delgado (1999) identifica como “*espacios transversales*”, los cuales funcionan como medios de traspaso y de cruce, desempeñándose como “*espacios tránsito*” porque es “espacio que sólo existe en tanto que aparece como susceptible de ser cruzado y que sólo existe en tanto que lo es” (pág. 37). Este concepto se relaciona con la pertinencia de apuntar hacia “*topografías móviles*” en el estudio de lo urbano, ya que se identifica que desde algunas teorías del espacio se busca “someter” o “dominar” esta condición de movilidad que implica el espacio urbano, el cual se opone a cualquier estructuración fija.

En este sentido, los jóvenes skate de la ciudad de Querétaro más allá de llevar a cabo procesos de vinculación con los espacios en tanto apropiación o territorialización, utilizan la ciudad a partir de las condiciones que le imprime lo urbano y que posibilita llevar esta práctica hasta diferentes

puntos de la ciudad, haciendo de ésta una práctica en movimiento y a la vez recuperar el sentido primario del skateboarding de llevarse a cabo fundamentalmente en las calles.

De esta manera, no se hablaría de una condición de apropiación de los espacios, ya que ésta se entiende desde lo propuesto por Vidal & Pol (2005) como

Un proceso dialéctico por el cual se vinculan las personas y los espacios, dentro de un contexto sociocultural, desde los niveles individual, grupal y comunitario hasta el de la sociedad. Este proceso se desarrolla a través de dos vías complementarias, la acción-transformación y la identificación simbólica. Entre sus principales resultados se hallan el significado atribuido al espacio, los aspectos de la identidad y el apego al lugar, los cuales pueden entenderse como facilitadores de los comportamientos respetuosos con los entornos derivados de la implicación y la participación en éstos” (págs. 291-292)

En consecuencia, para que un espacio sea apropiado será necesario que se ejerza un proceso de acción-transformación el cual, de acuerdo con Vidal & Pol (2005), está en conexión con una idea de territorialidad, ya que las personas dejan “huellas” en los espacios, las cuales funcionan como “*señales y marcas cargadas simbólicamente*”. Por otra parte, el proceso de identificación simbólica refiere mayormente a procesos afectivos, cognitivos e interactivos a partir de estos las personas “*se reconocen en su entorno*”, enlazando así las características del entorno directamente con la identidad de los grupos o las personas.

De esta manera, no se niega que en la práctica de skateboarding en la ciudad de Querétaro no exista una vinculación con los espacios, sino que precisamente no correspondería a procesos de apropiación o de territorialización, porque la ciudad, al fungir como “*espacio de tránsito*”, implica un carácter de movilidad y de tránsito que se añaden a esta práctica. Así mismo se suma una cualidad de uso “intermitente” del espacio, esto a través de la emergencia de “spots” para patinar, los cuales no están fijos, sino que van emergiendo en a través del espacio urbano.

### **3.2.6 Habitar la ciudad**

Entender la ciudad como “*espacio habitado*” posibilita de manera inicial, poner en tensión la concepción de ésta como espacio homogéneo, ya que desde este concepto se profundiza en la experiencia subjetiva de los sujetos que residen en este espacio. Para Lindón (2014) habitar es

entendido como *la relación experiencial del sujeto con el espacio intervenido por las prácticas*; en consecuencia, para los “sujetos-habitantes” la ciudad se vuelve un espacio cargado de experiencias, sensaciones y emociones; espacio que queda atravesado directamente por vivencias subjetivas de grupos o personas.

Anteriormente, la ciudad en relación a la práctica de skateboarding en Querétaro se ha identificado como un “*espacio en tránsito*”; sin embargo, también se reconoce desde su dimensión subjetiva, de ahí que para Lindón (2014) “la experiencia de habitar cada lugar de la ciudad es multidimensional” (pág. 61). En consecuencia, experimentar la ciudad desde el skateboarding ofrece una manera específica de habitar la ciudad, esto implica una construcción subjetiva de este mismo espacio, que se expresa por ejemplo, a partir de la re-significación de diversos elementos del escenario urbano<sup>15</sup>.

En otro orden de ideas, para Delgado (1999) la ciudad ofrece la posibilidad de ser habitada, en contraste con lo urbano donde más que hablar de habitantes se hablaría de “*usuarios*”, se afirma que:

En cambio, a diferencia de lo que sucede con la ciudad, lo urbano no es un espacio que pueda ser morado. La ciudad tiene habitantes, lo urbano no. Es más, en muchos sentidos, lo urbano se desarrolla en espacios deshabitados e incluso inhabitables [...] Debería decirse, por tanto, que lo urbano, en relación con el espacio en que se despliega, no está constituido por habitantes poseedores o asentados, sino más bien por usuarios sin derechos de propiedad ni de exclusividad sobre ese marco que usan y que se ven obligados a compartir en todo momento. (pág. 33)

Esta puntualización permite recalcar que desde la perspectiva del “habitar” se privilegian las construcciones subjetivas que de ésta realizan los propios “sujetos-habitantes”, condición que de acuerdo con Delgado (1999) es dejada de lado mayormente desde estudios morfogeográficos del espacio, en este sentido

Los análisis morfológicos del tejido urbano, por su parte, no han considerado el papel de las alteraciones y turbulencias que desmienten la normalidad, papel cuyo actor principal siempre es

---

<sup>15</sup> Desde la práctica de skateboarding, el mobiliario urbano toma otro tipo de significados, en tanto, elementos cotidianos como una rampa, escalones, tubos, entre otros quedan supeditados a su funcionalidad para poder “patinarlos”. Así mismo, espacios de la ciudad con determinadas estructuras que permiten el patinaje cobran relevancia desde la mirada de un skater, éstos son aspectos que pasarían desapercibidos para un transeúnte no-skater.

aquel que usa -y al tiempo crea los trayectos, arabescos hechos de gestos, memorias, símbolos y sensaciones. (págs. 35-36)

Por tanto, se considera fundamental redirigir el análisis de las prácticas urbanas en la ciudad hacia los sujetos-habitantes-juveniles; es decir, desde esta perspectiva teórica se da un giro hacia el estudio del sujeto, de la subjetividad y de la vida cotidiana (Lindón, 2014). A partir de esto, se incita al reconocimiento de otras maneras de experimentar y vivenciar la ciudad, estableciendo así contrastes y divergencias ante la idea de este espacio entendido como hegemónico y/u homogéneo, a partir de la construcción subjetiva de otros modelos de ciudad a través del skateboarding.

Adicionalmente, el concepto de “*habitar*”<sup>16</sup> de acuerdo con Lindón (2014), se estructura en dos niveles: el primero, ligado a la *corporeidad* (enlazado a las sensaciones y emociones) y el segundo referente a la *espacialidad*, en tanto sensaciones, y emociones que el cuerpo experimenta con relación con el lugar. En lo que refiere al primer nivel, en el skateboarding la relación con el cuerpo es innegable, este elemento de corporeidad es abordado con mayor profundidad por Saraví (2012) quien aborda esta temática con jóvenes skate en Argentina, sin embargo, esta investigación está centrada principalmente en el segundo aspecto, es decir, en la relación entre sujetos-habitantes y espacialidad.

En suma, la idea de “*habitar los espacios*” posibilita dar contenido y profundidad a lo que implica para los sujetos residir en un lugar determinado, más allá de una simplificación en cuestión de una localización geográfica. Por tanto, este concepto enfatiza, sobre todo, en los significados que los propios sujetos construyen al respecto de la ciudad, esto siempre en relación a las prácticas concretas que desarrollan de manera cotidiana, los jóvenes skate al “patinar” la ciudad demuestran que más allá de una forma rígida o determinada, existen otras posibilidades de crear y representar la ciudad.

---

<sup>16</sup> De acuerdo con Lindón (2014) la idea de “habitar” surge a partir de un tránsito del concepto de “*hábitat*” hacia el de *habitar*, si bien el primero consistiría en “lugares que son transformados y acondicionados por el ser humano cuando se establece en ellos” (pág. 58), el habitar se asocia mayormente con un “*domicilio*” o “*lugar de residencia*”, esto en el sentido de que enfatiza en el hacer, las prácticas y el movimiento ligado a la vida cotidiana.

Finalmente, desde esta perspectiva teórica es posible recuperar las experiencias subjetivas que los jóvenes skate enlazan a la ciudad a partir de su tránsito por ésta, otorgándole así nuevos significados. De esta manera, los jóvenes skate continúan siendo el eje de análisis desde el cual se busca comprender los sentidos de su propia práctica, a partir de estas construcciones subjetivas que se desarrollan en el escenario urbano, así mismo es posible mostrar desde el ejercicio de esta práctica, otros modelos de ciudad que se manifiestan en el espacio público, el cual como se ha mencionado, es desde la perspectiva de los jóvenes skate, comúnmente identificado como un espacio de exclusión y de control.

Dirección General de Bibliotecas UAQ

## 4 Planeación metodológica

La ruta metodológica de esta investigación se orientó, de manera general, a partir del método etnográfico y de manera más específica, a partir de una rama de esta metodología denominada etnografía urbana. El método etnográfico de acuerdo con Rodríguez, Gil y García (1996) centra el estudio de una determinada unidad social en la construcción de un esquema teórico que recoja y responda lo más fielmente posible a las percepciones, acciones y normas de juicio de esa unidad social.

Esta característica, que focaliza en la perspectiva de los sujetos y sus formas de vida, cobró especial relevancia en la investigación ya que se buscaba un abordaje que tanto de manera teórica como metodológica mantuviera al sujeto juvenil como “*eje de lectura*” para el análisis (Reguillo, 2000). De esta manera, el método etnográfico permitió centrar la atención en los discursos y percepciones compartidos por los jóvenes skate al respecto de ellos mismos y de su práctica. Igualmente, brindó herramientas para el estudio de la práctica de skateboarding en lo urbano a través de una etnografía dirigida a este espacio.

Desde el aspecto teórico, la insistencia por retomar a los jóvenes como eje central de la investigación, es una apuesta por tomar distancia de propuestas que abordan al sujeto juvenil “desde fuera”. Estas visiones son proclives a caer en generalizaciones al respecto de las culturas juveniles, así como a reproducir discursos estereotipantes al respecto de los jóvenes. Por consiguiente, desde estas perspectivas se abona hacia la construcción de conocimientos sesgados, lo que dificulta enfatizar en los propios discursos y experiencias juveniles.

Mantener una congruencia teórica-metodológica fue fundamental ya que implicaba hacer uso de una metodología que mantuviera la mirada en los sujetos de estudio y que conservara al sujeto juvenil como actor principal para la investigación, centrándose en las perspectivas juveniles al respecto de su práctica y de ellos mismos. Para este fin, la etnografía se consideró una metodología que permitía focalizar en los sujetos de estudio y que a su vez implicaba una inmersión por parte de la investigadora, a manera de no tratar de colocarse desde una supuesta posición externa.

En este contexto, de manera más esquemática en el desarrollo de la metodología se identifican dos momentos:

Un primer momento corresponde al proceso de acercamiento, durante los meses de septiembre, octubre y noviembre de 2017. La estrategia metodológica para el trabajo de campo durante este periodo estuvo orientada por la etnografía, mediante el uso de observación participante y entrevista semiestructurada. En este punto, el objetivo de la investigación se orientaba a conocer las formas de relación de los jóvenes skate con su práctica y con los espacios públicos.

El segundo momento de la investigación se realizó durante los meses de abril y mayo de 2018, con el objetivo de indagar las maneras de vinculación del skateboarding y el espacio público. Este momento estuvo dirigido por la etnografía urbana ya que esta metodología permite aprehender el espacio desde su movilidad y dinamismo. A partir de esta perspectiva se hace posible replantear otras maneras de análisis en relación a la vinculación entre sujetos y espacio.

Se parte de la aclaración anterior para, a continuación, desarrollar la estrategia metodológica de esta investigación.

#### **4.1 Proceso de acercamiento a los jóvenes skate**

En este primer momento de la investigación, se aspiraba lograr una aproximación hacia los jóvenes skate y su práctica, es decir, propiciar un encuentro entre la investigadora y los jóvenes que permitiera explorar la configuración de esta práctica, así como las percepciones de vivirla expresadas desde los sujetos-juveniles. Para este proceso, se tomó como base la etnografía, metodología que de acuerdo con Guber (2001) “busca comprender los fenómenos sociales desde la perspectiva de sus miembros (entendidos como ‘actores’, ‘agentes’ o ‘sujetos sociales’)” (pág. 12).

En ese sentido, los sujetos pasan a ser “informantes privilegiados” pues son solamente ellos quienes pueden dar cuenta de su sentir en torno a las actividades que los involucran. Este aspecto fue fundamental para el trabajo de campo ya que permitía reconocer al sujeto de la investigación como actor principal y desde esta perspectiva dar cuenta de su realidad social a partir de la mirada de aquellos que la encarnan. Por tanto, a través de esta metodología se aspiraba hacia una comprensión más apegada de los significados que para los jóvenes skate tiene su práctica y lo que implica para ellos el ser skater.

Con base e esto, el espacio delimitado para el trabajo de campo en esta primera fase de la investigación fue el Parque San Carlos ubicado en la Colonia Misión San Carlos en el municipio de Corregidora. Este parque es público y cuenta con un área para realizar skateboarding, debido a esto existe afluencia constante de jóvenes skate quienes frecuentan el parque generalmente en un horario vespertino (después de las 2:00 pm) y principalmente durante los fines de semana.

En relación a los sujetos de la investigación, éstos se habían especificado inicialmente en un rango de edad de 15 a 20 años. No obstante, conforme fue avanzando el trabajo en campo este rango de edad se vio como una limitante, ya que las edades de los jóvenes skate variaban superando y disminuyendo el rango etario propuesto. En consecuencia, a partir de este hecho se identificó una dificultad para fijar las prácticas juveniles en un rango de edad delimitado, evidenciado así la diversidad que las constituye.

Al respecto de esto, de acuerdo a datos del IMJUVE (2013) la población juvenil se acota desde los 12 hasta los 29 años de edad, sin embargo, la práctica de skateboarding muestra abarcar un rango de edad más amplio, ya que jóvenes mayores de 25 años continúan realizando esta actividad de manera cotidiana. De igual modo, también continúan llevando a cabo esta práctica patinadores que sobrepasan los 30 años, siendo éstos identificados por los skaters más jóvenes e incluso algunos de ellos mantienen reconocimiento y popularidad entre los skaters de la ciudad.

Durante este momento de la investigación, se llevaron a cabo dos técnicas principales, las cuales se describen a continuación:

#### **4.1.1 Observación Participante**

De acuerdo con Guber (2001) la observación participante consiste por un lado, en una observación sistemática y controlada de lo que sucede en torno a la investigadora. Por otro lado, en la participación de la investigadora en las actividades de la población. Por tanto, “la participación pone el énfasis en la experiencia vivida por el investigador apuntando su objetivo a ‘estar adentro’ de la sociedad estudiada” (pág. 57). Desde esta idea, el estudio de los fenómenos socioculturales no puede darse de forma externa, ya que la única vía para acceder a los significados que los sujetos elaboran es a partir de la vivencia y la experimentación de los mismos.

Al respecto de esto Guber (2001) menciona que “La participación es la condición *sine qua non* del conocimiento sociocultural. Las herramientas son la experiencia directa, los órganos sensoriales y la afectividad que, lejos de empañar, acercan al objeto de estudio” (pág. 61). Por tanto, la observación participante permite contrastar con la idea de una observación ligada a la objetividad y neutralidad positivistas, ya que es precisamente a través de una “*inmersión subjetiva*” del investigador que se hace posible la comprensión de los fenómenos sociales.

Por lo anterior, la observación-participante resulta ser una herramienta sumamente útil en el trabajo de campo, ya que implica directamente al investigador y ratifica la importancia de su inmersión como vía para la comprensión de los sujetos y sus prácticas. De acuerdo con Guber (2005) la técnica de observación participante

No es sólo una herramienta de obtención de información sino, además, de producción de datos y, por lo tanto, de análisis; en virtud de un proceso reflexivo -entre los sujetos estudiados y el sujeto cognoscente, la observación participante es en sí un proceso de conocimiento de lo real y, al mismo tiempo, del investigador. (pág. 113).

En suma, el uso de esta técnica implicó un posicionamiento frente a los sujetos juveniles en el trabajo de campo, en tanto significaba mantener una postura reflexiva en torno a la figura de la investigadora y sus formas de participación durante este proceso. A partir de esto, se resalta el establecimiento de relaciones de orden subjetivo que se encuentran inevitablemente inmersas en la actividad investigativa y que implican no únicamente a los sujetos de la investigación. Sino que remiten igualmente en forma directa a la investigadora, que en el caso del estudio de las prácticas urbanas juveniles plantea otras formas de aproximación a los sujetos juveniles que no se concentren en un análisis “desde fuera”.

#### **4.1.2 Entrevista semiestructurada**

Además de la técnica de observación-participante se realizó una serie de entrevistas semiestructuradas con el objetivo de indagar al respecto de dos temas centrales para la investigación. Por un lado, las maneras de relación entre los jóvenes skate; por otro, sus percepciones sobre los espacios en donde llevan a cabo su práctica. De acuerdo con Guerrero (2010), la entrevista es una técnica de investigación que permite acercarnos a las tramas de

sentido, a los significados y significaciones de la acción social, para poder conocer y comprender el sentir, pensar, decir y el hacer del otro y de nosotros.

Si bien existen diferentes tipos de entrevista, se optó por una entrevista semiestructurada ya que ésta adopta la forma de un “diálogo coloquial” (2006) en tanto las preguntas, las maneras de enunciarlas y el seguimiento realizado de los temas de la entrevista son variables de acuerdo al criterio del entrevistador (Hammer & Wildavsky, 1990). Así mismo, Hammary & Wildavsky (1990) hacen alusión a que “Habiéndose empapado del tema a estudiar, nuestro entrevistador intrépido es libre para probar las diversas y numerosas preguntas que le llevaron a asegurarse los resultados más reveladores. Las preguntas pueden ser abandonadas, cambiadas e intentadas de nuevo.” (pág. 23)

En relación a lo anterior, la entrevista semiestructurada de acuerdo con Blasco & Otero (2008) si bien parte de un guion de entrevista, también da la libertad de profundizar en alguna idea específica. Es decir, se parte de un guion más bien flexible que alterna entre fases directivas y no directivas. En esta investigación, la entrevista semiestructurada fue un recurso que permitió abordar las principales temáticas que se buscaba conocer durante esta primera fase de la investigación: las relaciones entre los jóvenes skate y su práctica, así como las percepciones al respecto de los espacios para llevarla a cabo. Esta modalidad de entrevista al no ser restrictiva permitió la apertura hacia la exploración de los discursos de los jóvenes skate. Por otro lado, los resultados principales de este momento de acercamiento pueden expresarse en tres puntos principales: 1) La identificación de formas de agrupación y de relación entre los jóvenes skate 2) La enunciación de los prejuicios y estereotipos que los jóvenes skate identifican en torno a su práctica 3) La percepción de los jóvenes skate en relación al uso de las calles y los espacios designados para el skateboarding en la ciudad.

Este último punto fue de especial relevancia ya que los jóvenes skate no manifestaban un sentido de pertenencia al espacio característico de un proceso de apropiación; de hecho, la práctica de skateboarding se caracterizaba más bien como una práctica multisituada. Es decir, se desarrolla en diversos espacios manteniendo un carácter de movilidad y de circulación constante aspecto que no implicaría necesariamente el establecimiento de relaciones de apego o de identidad con los espacios transitados.

Este carácter de movilidad identificado amplió la manera de entender el skateboarding en su relación con la ciudad. En consecuencia, hizo posible repensar las formas de vinculación con los espacios desde las prácticas juveniles urbanas más allá de los procesos de apropiación. En relación a lo anterior, se abrieron dos interrogantes principales: ¿De qué manera se vinculaba el skateboarding practicado en la ciudad de Querétaro con el espacio público? ¿Cómo construyen subjetivamente el espacio los jóvenes skate? A partir de esto, se dio paso a un segundo momento en la investigación a la par de la formulación de una nueva estrategia metodológica.

#### **4.2 Proceso de exploración en lo urbano**

El segundo momento de la investigación se llevó a cabo durante los meses de abril y mayo de 2018. Esta fase estuvo centrada en indagar en las maneras de vinculación del skateboarding y el espacio público. Para este fin se hizo uso de la etnografía urbana, porque permite aprehender el espacio de su movilidad y dinamismo. A partir de esta perspectiva se hace posible replantear otras maneras de análisis en relación a la vinculación entre sujetos y espacio.

Así pues, la etnografía urbana de acuerdo con Durán Segura (2011) tiene como antecedente principal el trabajo del filósofo George Simmel, quien identificaba como elementos particulares de la sociedad urbana lo momentáneo, lo inconsistente, la velocidad, lo efímero y la ligereza, esta concepción de lo social se extiende hacia los espacios públicos urbanos reconociendo así su permanente circulación y reordenamiento.

Por tanto, desde esta metodología el abordaje de lo urbano se desarrolla a partir de estas condiciones de inestabilidad y transformación. Lo cual tiene como resultado generar “formas alternativas de construir la ciudad a partir de sus múltiples movimientos” (Durán Segura, 2011). Igualmente, la etnografía urbana privilegia la observación como herramienta metodológica ya que identifica los espacios públicos urbanos como “*territorios de flujo*”, por lo que se vuelve fundamental hacer uso de instrumentos metodológicos que permitan captar esta cualidad de constante transformación que se experimenta en las ciudades.

Por lo anterior, desde esta metodología se propone una “*observación flotante*” la cual de acuerdo con Durán Segura (2011) es “vacilante y disponible, sin fijar la atención en un objeto preciso sino dejándola ‘flotar’ para que las informaciones penetren sin filtro, sin aprioris, hasta que hagan su

aparición puntos de referencia.” (pág. 140) Así mismo, se retoma la figura del “*flâneur*”<sup>17</sup> como metáfora para representar las características del etnógrafo urbano como un sujeto que recorre la ciudad con marcada curiosidad y que lleva a cabo una profunda observación.

A partir de esto, el diseño de la estrategia metodológica partió del carácter móvil identificado en la práctica de skateboarding, aunado a una perspectiva de lo urbano desde la cual destaca como elemento principal su constante transformación y reordenamiento. A partir de este carácter de fluidez, la ciudad puede entenderse como un espacio multidimensional, aspecto que permite profundizar en las maneras específicas de (re)construirla de manera subjetiva, así como focalizar en distintos modos de habitarla en este caso desde una práctica juvenil como el skateboarding.

En este sentido, se optó por realizar el trabajo de campo esta vez sin concentrarlo en un espacio específico, sino desde el carácter de movilidad identificado en esta práctica. Por ello, se consideró pertinente realizarlo en diversos espacios que fueron elegidos a partir de la información recabada durante la primera fase de la investigación. El “Parque Candiles” ubicado en Avenida Candiles, “Pista de patinaje Plateros” en la Calle Plateros y “Patinerama” en la calle Corregidora Norte fueron identificados por los jóvenes skate como aquellos a los que acudían con mayor frecuencia o eran preferidos para patinar.

Al respecto de la población, debido a que el trabajo de campo se desarrolló en tres espacios distintos, implicó que la población fuera flotante; es decir, se trabajó con los jóvenes skate que transitan de manera cotidiana por estos espacios para patinar. Finalmente, las técnicas desarrolladas durante este periodo de la investigación fueron “La Deriva” y el mapeo colectivo, las cuales se describen a continuación.

#### **4.2.1 Técnica “Deriva”**

Esta técnica remite de forma general a una exploración urbana a la luz de una concepción particular de lo urbano y del sujeto que explora la ciudad. De forma más específica, la palabra *dérive* de acuerdo con Durán Segura (2011), significa tomar una caminata en una ciudad, a partir

---

<sup>17</sup> La palabra *flâneur* puede traducirse como “paseante” y de acuerdo con Bendrich (2019) fue un término acuñado en el contexto de la sociedad moderna, así mismo hace referencia al sujeto como vagabundo, paseante y observador anónimo fuertemente activo que ubica a la metrópolis como objeto de estudio.

de un recorrido que sigue la llamada del momento y sin un objetivo específico. Para Pellincer, Vivas-Elias y Rojas (2013) a partir de esta técnica se busca que el investigador no solamente sea un espectador, sino que se convierta en un integrante más de las escenas de lo urbano.

Según Pellincer, Vivas-Elias, y Rojas (2013), la deriva plantea una aproximación a los espacios públicos urbanos partiendo fundamentalmente de la idea de una ciudad “*en tránsito*”. Así mismo, exige al investigador una mirada crítica y el reposicionamiento frente los espacios urbanos que le son comunes; o en otras palabras vivir la experiencia de la ciudad desde una postura reflexiva que le permita deslindarse de la cotidianidad y normalización de la manera en como entendemos la ciudad.

De acuerdo con Guy Debord (1999), el concepto de “*deriva*” está fuertemente ligado al reconocimiento de efectos de naturaleza psicogeográfica y a la afirmación de un comportamiento lúdico-constructivo que se opone a las nociones clásicas de viaje y de paseo. En este sentido, propone tres elementos distintivos de esta técnica:

- *Naturaleza psicogeográfica*: Refiere al “estudio de los efectos que un determinado ambiente geográfico tiene sobre los sentimientos y sobre el comportamiento del individuo” (López, 2005). De esta manera, el espacio urbano no solamente es un espacio delimitado geográficamente, sino que tiene repercusiones psicológicas sobre el individuo.
- *Comportamiento lúdico-constructivo*: Esto remite, acorde a López (2005), a una forma lúdica de reapropiación del territorio, en tanto la ciudad se experimenta como algo placentero ya que se vive de forma colectiva y permite experimentar comportamientos distintos a los nuestros.
- *Principio de desorientación*: Se parte de una capacidad para “perdersé” en el espacio urbano, en tanto esta desorientación “incita el encuentro de caminos desconocidos, donde el investigador se hallará en permanente “extravío”, como un extraño (re) descubriendo y (re)conociendo sus propia ciudad, sin prisas de tiempo o espacio, dibujando las cartografías de su vida y de los otros” (Durán Segura, 2011, pág. 142).

En resumen, esta técnica implica aventurarse a (re) descubrir la ciudad y nuestros espacios cotidianos. En consecuencia, la dimensión simbólica del espacio sobrepasa y traspasa el aspecto geográfico, al cual se enlazan vivencias de carácter emocional que remiten más bien a un elemento

psicogeográfico. Para Durán Segura (2011), la deriva funciona entonces como una herramienta para el análisis de la “ciudad oculta” o “ciudad no oficial”, es decir permite el reconocimiento de maneras alternativas de construir la ciudad.

Por tanto, a partir de esta técnica es posible apartarse de una concepción hegemónica de la ciudad desde la que se privilegia un modelo único. Visibilizar otras maneras de habitar la ciudad desde las prácticas urbanas juveniles, implica dar cuenta que el espacio puede ser resignificado y reconstruido por los propios jóvenes skate en su tránsito por la ciudad de Querétaro.

#### **4.2.2 Mapeo colectivo**

Se entiende el mapa como una “*representación ideológica*” así como “una de las herramientas que facilita el abordaje y la problematización de territorios sociales, subjetivos, geográficos” (Risler & Ares , 2013, pág. 7). En este sentido, a través de la elaboración de una cartografía, es posible conjugar los elementos tanto subjetivos como geográficos que inciden en determinado espacio. En esta investigación, se esperaba plasmar la ciudad desde la mirada de los jóvenes skate a través del mapeo colectivo y desatacar los elementos psicogeográficos que tienen lugar en estos espacios a partir de la práctica de skateboarding.

De acuerdo con Durán Segura (2011), a partir de la creación de “*geografías alternativas*” se vuelve pertinente trazar figuras desde las que se hagan visibles las emociones producidas en los diversos tejidos urbanos, en tanto:

El conformar un mapa desde el situacionismo se estaría distante de las fronteras y murallas administrativas de las ciudades que homogenizan el espacio público, esto sería posible al realizar una narración emocional del espacio. De este modo, un mapa estaría compuesto por fragmentos de ciudades que se relacionan de forma aleatoria, no por su funcionalidad sino por su carácter emocional (pág 142).

Así mismo López (2005), refiere a lo que denomina como “*cartografía influyente*” desde la cual se enfatiza en las emociones y el comportamiento de los individuos y colectivos que hacen uso de la ciudad. De este modo, la creación de mapas logra captar las emociones desplegadas a partir de distintos ambientes urbanos. Desde esta perspectiva, al generar mapas alternativos de la ciudad,

ésta adquiere un carácter multidimensional ya que pasa de ser un espacio homogéneo a un espacio diversificado en el que convergen diferentes modelos de ciudad.

Habitar la ciudad desde la práctica de skateboarding implica entonces una irrupción en la visión normalizada de la ciudad, lo cual es expresado a través del mapa en donde además de la identificación de elementos físico-geográficos que se enlazan a nivel experiencial y emocional, se evidencian los sentidos que el espacio público adquiere para los jóvenes skate.

A continuación, se describe de manera más específica cómo fue llevado a cabo el mapeo colectivo durante el trabajo de campo:

1. Se inició con un “*mapa base*” en el cual se muestra la ciudad de Querétaro.
2. Este “*mapa base*” se llevó a los espacios en donde se realizó el trabajo de campo con el propósito de que los jóvenes skate pudieran intervenirlo de manera colectiva. Es decir, que distintos grupos de jóvenes skate trabajarían sobre este mismo mapa en diferentes espacios y tiempos, pudiendo complementar y modificar la cartografía.
3. A través del mapa se buscó identificar los siguientes aspectos:
  - a) *Elementos físico-geográficos*: Ubicar en el mapa los SPOTS para realizar skateboarding en la ciudad, así como las características físicas de estos espacios.
  - b) *Elementos subjetivos*: La investigadora propuso una simbología la cual refiere a características subjetivas que pueden enlazarse a los SPOTS y que se relacionan directamente con las experiencias y sensaciones que se ligaron a estos espacios.

La simbología fue la siguiente:

Símbolo	Características
*	Spots que más frecuentas
#	Mejor spot de Querétaro
Δ	Spot que más te gusta
P	Spot más peligroso
//	Spot de donde te corren más

Cabe mencionar que no solamente se esperaba que los elementos subjetivos se restringieran a la simbología propuesta, pero ésta fue una manera de provocar el abordaje de esta dimensión. Así

mismo, a manera de poder profundizar en las experiencias subjetivas relacionadas a los espacios, durante el mapeo se lanzaban una serie de preguntas generadoras que posibilitaran ampliar el diálogo al respecto de los elementos subjetivos que relacionaban con los SPOTS.

### 4.3 Técnica de análisis de la información

Para llevar a cabo el análisis de la información obtenida en la investigación, se hizo uso de la técnica de **análisis de contenido**, ésta permite realizar una interpretación de diferentes materiales, a través del procesamiento de los datos obtenidos en función de un marco metodológico específico. En este caso, el material reunido durante el trabajo de campo (diarios de campo, entrevistas y mapa) fueron examinados a partir de este procedimiento. La técnica de análisis de contenido de acuerdo con Piñuel (2002) se entiende como

Conjunto de procedimientos interpretativos de productos comunicativos (mensajes, textos o discursos) que proceden de procesos singulares de comunicación previamente registrados, y que, basados en técnicas de medida, a veces cuantitativas (estadísticas basadas en el recuento de unidades), a veces cualitativas (lógicas basadas en la combinación de categorías) tienen por objeto elaborar y procesar datos relevantes sobre las condiciones mismas en que se han producido aquellos textos, o sobre la condiciones que puedan darse para su empleo posterior” (pág. 7)

Además de esto, para Piñuel (2002) esta técnica puede concebirse como un “*metatexto*” ya que, resulta de la transformación de uno o varios textos “primitivos” que se modifican controladamente a partir de una metodología válida y confiable. El objetivo principal del análisis de contenido será entonces hacer surgir el sentido latente que resulta de las prácticas sociales y cognitivas estudiadas, por lo que

El análisis de contenido se convierte en una empresa de des-ocultación o re-velación de la expresión, donde ante todo interesa indagar sobre lo escondido, lo latente, lo no aparente, lo potencial, lo inédito (lo no dicho) de todo mensaje. [...] Esto sólo es posible si tal texto se abre – teóricamente hablando– a las condiciones contextuales del producto comunicativo, al proceso de comunicación en el que se inscribe, y por tanto a las circunstancias psicológicas, sociales, culturales e históricas de producción y de recepción de las expresiones comunicativas con que aparece. (Piñuel, 2002, pág. 4)

En suma, esta técnica permitió profundizar en los sentidos no explícitos de la información obtenida durante el trabajo de campo, lo que desemboca en un proceso interpretativo orientado desde un marco teórico-metodológico particular, enlazado a la construcción de categorías de análisis en función de este mismo marco. Por lo que, el análisis de los datos recabados en esta investigación, que fueron conseguidos a partir de técnicas de diversa índole, atravesaron un tratamiento que permitía interpretarlos desde una construcción teórico- metodológica específica de los sujetos juveniles y del espacio público.

Dirección General de Bibliotecas UAQ

## **5 Descripción de la práctica de skateboarding**

En este capítulo se realiza la descripción de la práctica de skateboarding desarrollada por jóvenes en la ciudad de Querétaro, a partir de sus especificidades y modos de acción. El skateboarding como cultura juvenil implica la adhesión a una forma cultural que mantiene una serie de elementos compartidos o reseñando a Giménez (2010), determinados “rasgos culturales distintivos”. Por tanto, además del abordaje de estos rasgos se hace hincapié en la actualización que los jóvenes realizan de esta práctica generando significados propios.

Con el fin de abarcar distintos ángulos de esta práctica, el capítulo está organizado a partir de tres apartados. El primero consiste en exponer un panorama que contextualice esta práctica, así como el desglose de sus rasgos fundamentales. Un segundo apartado se orienta hacia el planteamiento del skateboarding como identidad colectiva, que implica la capacidad de enunciación como actor social diferenciado. Por último, se describen las características de los espacios en donde se desarrolla el skateboarding en la ciudad, con el fin de mostrar las dinámicas que se desarrollan en éstos.

### **5.1 Caracterización de los jóvenes skate y su práctica**

En esta investigación, los jóvenes skate de la ciudad de Querétaro, se entienden como un amplio grupo vinculado a partir de un mismo organizador, la cultura skate. Para Giménez (2010) 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” (pág.38). Con base en esta definición, se plantea que los jóvenes skate, si bien están implicados en un modelo cultural específico no conforman un grupo homogéneo, ya que sus formas de agrupación y las relaciones que despliegan entre ellos y otros actores sociales mantienen un carácter versátil.

De hecho, las formas de relación entre skaters los revelan como un grupo abierto, esto se expresa a través de una amplia interacción y convivencia, que alude a un predominante sentido de pertenencia hacia la práctica y a procesos de identificación entre ellos. Por ello, se puntualiza que no se trabajó con un grupo definido de jóvenes skate; es decir un grupo específico constituido por

un número delimitado de miembros o un grupo de skaters con un espacio común de pertenencia o arraigo, entendido como espacio apropiado.

Mejor dicho, se identifica a los jóvenes skate como un grupo extenso y heterogéneo agrupado a través de la práctica del skateboarding como elemento transversal. Esta forma de entender a los skaters permitió re-pensar dicha práctica, principalmente desde su multiplicidad, a partir de los discursos y las experiencias subjetivas ancladas al ser skater y al habitar los espacios de la ciudad a través del skateboarding.

A la par, se reconoce la existencia de una imagen construida en torno a la figura del skater, desde la que se adjudican características estéticas y subjetivas a estos jóvenes; no obstante, se enfatiza en la pertinencia de no concebirlos únicamente como reproductores de estos modelos. De ahí la necesidad de explicitar sus particularidades, es decir, enfatizar en la actualización y la resignificación de estas representaciones instituidas al respecto de ellos mismos.

La práctica de skateboarding, al trascender las fronteras locales, ha llegado a diferentes lugares, por tanto a distintos jóvenes en el mundo. De ahí que no pueda afirmarse que una misma forma de hacer skateboarding se replica en distintos espacios; sino que esta práctica adquiere significados y trayectorias específicas que la conforman de manera singular. Por tanto, aludir a la pertinencia de exponer las especificidades que caracterizan a los jóvenes skate de la ciudad de Querétaro con el fin de explorar sus identidades y formas de vida.

Por otro lado, el uso de espacios para patinar tampoco mantiene una organización estable, son dispuestos por skaters provenientes de distintos puntos de la ciudad, en horarios cambiantes. De igual forma, el tránsito que realizan por la ciudad tampoco tiene un trayecto definido, o un punto de destino exacto, sino que se desarrolla a partir de lo emergente. Estas características, proporcionan un gran dinamismo a la práctica, en tanto el carácter multisituado de la práctica y su fluidez, posibilitan un encuentro constante entre skaters, así como diversas posibilidades de vivenciar los espacios.

En lo que concierne a las edades de los jóvenes, se distingue que aunque el skateboarding es identificado como una práctica fundamentalmente juvenil, ésta difiere de una idea de juventud determinada a partir de un rango edades muy concreto. Con ello, se contraponen a una correspondencia entre edad biológica y cierto tipo de prácticas juveniles. Al respecto de este

último punto, Camino (2012) alude que es posible reconocer una opinión pública generalizada sobre el skateboarding, al considerarse una práctica infantil o que denota “inmadurez”. En tanto, aquellos skaters que superan los 20 años estarían sufriendo del “*síndrome de Peter Pan*”, que refiere a adultos que continúan comportándose como niños o adolescentes.

Aun cuando organismos como el Instituto Mexicano de la Juventud (IMJUVE) establecen lo juvenil desde los 12 hasta los 29 años, la práctica de skateboarding demuestra un margen de edades flexible. En este sentido, a pesar de que los skaters que participaron en la investigación en su mayoría se encontraban entre los 12 a los 25 años, fue un hecho frecuente ubicar skaters que sobrepasaban estas edades. Por tanto, la práctica de skateboarding no es una actividad realizada únicamente por jóvenes menores a los 20 años, sino que se extiende a un rango de edad más amplio, que abarca desde niños hasta skaters que rondan los 40 años.

Lo anterior, se deriva del encuentro en el trabajo de campo con un grupo de skaters veteranos que continúan patinando en la ciudad. Igualmente, durante la realización de entrevistas en el Parque San Carlos, fue muy habitual el encuentro con un niño skater, de quien se supo (mediante charlas informales con los skaters entrevistados) su edad oscilaba entre los 8 y los 10 años. Este niño skater asistía con regularidad a dicho parque, por lo que interactuaba cotidianamente con los jóvenes skate, quienes a su vez lo reconocían como uno más y lo integraban en el skatepark.

Las experiencias anteriores, permiten mostrar el grado de flexibilidad en relación a las edades para realizar skateboarding. De ahí que sea posible dar cuenta de casos particulares, como el niño skater que se relacionaba activamente con otros skaters; hasta aquellos patinadores veteranos, que afirman continuar practicando skateboarding a pesar de encontrarse lejos de los márgenes de edad cristalizados como los “adecuados” para la realización de este tipo de prácticas.

En efecto, la pertenencia a la práctica de skateboarding e identificarse como skaters no está determinada por un periodo etario; sino que traspasa este aspecto y responde a procesos subjetivos de construcción de una identidad que implica la incorporación de esta práctica en distintos niveles. Así, desde el aspecto etario la práctica de skateboarding implica el reconocimiento de las culturas juveniles como grupos diversos, que demuestran que la juventud puede ser pensada de maneras distintas y no se restringe a criterios biológicos.

A esto debe añadirse, que los skaters son un grupo fundamentalmente diverso no solo en edad, sino también respecto a los contextos sociales que los constituyen. Esto se expresa en la procedencia de los jóvenes skate, ya que se encontró que la mayoría de los skaters que frecuentaban el Parque San Carlos, acudían a este espacio por ser el más cercano a su domicilio. Debido a esto, los skaters provenían tanto de la colonia Candiles<sup>18</sup>, como de colonias aledañas a la zona: Los Olvera, Reforma Agraria, El Pueblito y La Negreta.

Sin embargo, aunque el uso de este espacio les implica mayor practicidad, también mencionaron que éste no era el único espacio que frecuentaban y, cuando les es posible, acuden a otros skateparks de la ciudad, principalmente a la pista ubicada en Plateros. De este modo, se reafirma que la práctica de skateboarding no se encuentra arraigada a un solo espacio. Por el contrario, está constituida por un carácter de movilidad, por lo que jóvenes skate transitan diferentes espacios, en este caso, tanto los *skateparks* como las calles.

En otro orden de ideas, los jóvenes skate de entre 13 a 20 años afirmaron estudiar secundaria o preparatoria, y los skaters que superaban los 20 años se dedican a alguna actividad laboral. Este aspecto, contrasta ampliamente con las representaciones negativas desde las que se liga a la figura del skater con la vagancia o la ociosidad. A pesar de que no se indagó el nivel de escolaridad de todos los patinadores de la ciudad, hubo también otros datos que reforzaban la idea de que los jóvenes skate realizaban actividades académicas o laborales.

Ejemplo de lo anterior, fue que en el Parque San Carlos podía constatarse que el momento de mayor afluencia de jóvenes era durante los fines de semana; es decir, en los días de descanso escolar, así mismo los horarios más concurridos fueron alrededor de las 6 de la tarde. El diálogo siguiente muestra la perspectiva de un skater de 25 años, quien además de patinar ejercía su profesión como ingeniero; él alude a los imaginarios negativos de los skaters vinculados con la escolaridad

En este testimonio, el entrevistado expresa que el grado de escolaridad no se encuentra directamente relacionado con ser skater. Además, reconoce que esta situación se enlaza

---

<sup>18</sup> La colonia Candiles se ubica en el municipio de Corregidora que es una zona conurbada al municipio de Querétaro.

directamente a condiciones de orden socioeconómico específicas de cada joven. Por tanto, lo indicado por este skater se relaciona directamente a una visibilización de las condiciones actuales de nuestro país, que impactan de manera generalizada a los jóvenes en distintos niveles. Por tanto, alcanzar o no un determinado grado de estudios, no es una condición exclusiva de los jóvenes skate, sino que constituye una problemática que impacta directamente a un sector de la población juvenil, este rubro se ha abordado de manera más puntual en el punto 1.3 del capítulo 1.

Para continuar la descripción de esta práctica juvenil y profundizar en la exposición de un panorama que permita entender su cosmovisión, se apunta hacia la exploración de tres elementos principales que conforman esta práctica: 1) la **cuestión del género** al interior del skateboarding, ya que es considerada una actividad primordialmente masculina; 2) las **formas del lenguaje en skateboarding** que remiten a un lenguaje característico de esta cultura juvenil y otros usos lenguaje desarrollados por los skaters; 3) **el estilo skate** conformado por distintos elementos simbólicos y materiales propios de la cultura skate.

#### ***5.1.1 El skateboarding: Una práctica masculinizada***

De acuerdo con Camino (2012), desde su emergencia, el skateboarding se ha caracterizado por ser fundamentalmente masculino. De ahí que la figura del skater masculino sea reproducida de manera predominante a través de diversos medios de comunicación, aspecto que abona a la continuidad de la dominación masculina y el sexismo. Del mismo modo, aunque ya pueden encontrarse medios alternativos enfocados al skateboarding femenino, las imágenes tradicionales de género en esta práctica continúan siendo dominantes.

En la ciudad de Querétaro, esta práctica también se lleva a cabo en su mayoría por varones, lo que pudo constatarse durante el trabajo de campo, ya que la presencia de mujeres skate fue casi nula, solo en una ocasión se observó una mujer skater en la pista San Carlos. Así mismo, a pesar de que se encontraron mujeres en las pistas de skate, éstas generalmente acudían como acompañantes de sus parejas o amigos skaters. Usualmente permanecían como espectadoras en los bordes de la pista debido a que no patinaban.

Por otro lado, un dato que pudo recabarse respecto al skateboarding femenino en la ciudad fue mediante la red social Facebook, al realizar un seguimiento de distintos perfiles virtuales relacionados con el skateboarding en la ciudad, con la finalidad de tener otra forma de

aproximación a la práctica. Cabe mencionar que dicho rastreo no estaba centrado en localizar grupos de skateboarding femeninos, pero fue muy llamativo encontrar un grupo llamado “*Chica Rider*” precisamente porque hacía alusión a mujeres en el ámbito del skateboarding.

Al indagar más a detalle, se encontró que este grupo funge como una “escuela de skate”, que inicialmente impartía clases dirigidas a niñas y mujeres. En el perfil virtual de Facebook puede leerse, “el enfoque actualmente es impartir la enseñanza del skate a todos, niños, niñas y jóvenes, teniendo como misión transformar destinos mediante la inclusión, los valores y la diversidad” (Chica Rider, 2019). No obstante, la información al respecto de este grupo se obtuvo únicamente a través de lo expuesto en el perfil, no se estableció contacto con este grupo ni de forma presencial ni vía redes sociales.

Además, a pesar de la existencia de este grupo de skateboarding en la ciudad, los jóvenes skate de esta investigación no hicieron referencia a “*Chica Rider*”; únicamente aludieron a otros grupos de renombre en esta práctica como “*Gatopardo*” o “*Jungle Streetwear*”. Estos son subgrupos de patinadores que además de patinar juntos elaboran fotografías y videos de su práctica, que posteriormente comparten en su página de Facebook. De este modo han ganado reconocimiento y popularidad entre los skaters de la ciudad. Conforme a esto, pudiera pensarse que “*Chica Rider*” es un grupo que, si bien, representa un espacio para el skateboarding femenino, mantiene poca difusión entre los skaters varones.

Sin duda, el tema del género en el skateboarding exige un abordaje profundo, que permita explorar distintas vertientes sobre las mujeres skaters en la ciudad. Por ejemplo, conocer sus percepciones y cómo ha sido para ellas adentrarse en esta práctica o indagar en las visiones de los varones skate al respecto del skateboarding femenino. Lo anterior sería una valiosa aportación respecto a la participación de las mujeres en deportes o prácticas fuertemente masculinizadas.

### **5.1.2 *Lenguaje en el skateboarding***

Debido a que su emergencia fue en Estados Unidos, la práctica de skateboarding estuvo conformada inicialmente por patinadores norteamericanos, quienes consolidaron una estética y un lenguaje propio de esta práctica. Este lenguaje, formulado a partir del idioma inglés, permitió hacer referencia a las distintas actividades y/o técnicas desarrolladas en el skateboarding y establecer un lenguaje común entre patinadores.

Asimismo, de acuerdo con Camino (2012) el lenguaje utilizado en el skateboarding ha incorporado vocabulario de otras prácticas juveniles afines. Además, los términos utilizados refirieren a aspectos técnicos como a cuestiones subjetivas de los patinadores, tales como sensaciones, momentos y estados de ánimo.

La tabla número 1 recupera la terminología utilizada en skateboarding como rasgo distintivo de esta cultura juvenil. Igualmente, estos términos también son utilizados cotidianamente por los jóvenes skate, ya que operan como un lenguaje estandarizado que permite comunicar distintos aspectos técnicos y subjetivos de la práctica. Cabe mencionar que la tabla no abarca la amplia terminología que se utiliza en skateboarding, sino que alude a los conceptos más comunmente empleados en esta práctica juvenil.

1. Básico	<b>1.1 Planchar:</b> Verbo usado para referirse a la acción de llevar a cabo un truco.
	<b>1.2 Spot:</b> Lugar ideal para la práctica del skateboarding, esté permitido o no patinar en él. Puede ser desde un skatepark hasta un banco, pasando por unas jardineras o una barandilla, entre muchas otras cosas.
	<b>1.3 Truco:</b> Refiere a las maniobras realizadas en los skateparks o en la calle con la patineta.
2. Tipos de Trucos	<b>2.1 “Fifty-fifty” (50-50):</b> Consiste en desplazar la patineta sobre el borde de la pista, este acto también se conoce como grind. Ejemplo: 50-50 grind
	<b>2.2 Ollie:</b> Es el truco más simple, el cual consiste en saltar en conjunto con la patineta pegada a los pies.
	<b>2.3 “Three-sixty” (360):</b> Refiere a un truco en el que se hace un viraje de trescientos sesenta grados con la patineta. Ejemplo: Frontside 360 Ollie.
3. Estilos de patinaje	<b>3.1 Goofy:</b> Hace referencia a los skaters que suelen llevar el pie derecho adelante y el izquierdo atrás al patinar.

	<p><b>3.2 Mongo:</b> Se utiliza para referirse al skater que se impulsa con el pie delantero sobre la tabla. La mayoría de los skaters usan el pie de atrás y el delantero lo dejan sobre la tabla.</p>
	<p><b>3.3 Regular:</b> Forma de llamar a quienes patinan usualmente con el pie izquierdo por delante y el derecho atrás.</p>
4. Características de los skaters	<p><b>4.1 Poser:</b> Se utiliza para describir a las personas que dicen ser skaters pero que sus habilidades en la patineta son nulas o muy básicas. Así mismo, este término hace alusión a una persona no está familiarizada con la cultura skate a pesar de identificarse como skater.</p>
	<p><b>4.1 Pro:</b> Refiere a un skater profesional.</p>
5. Emociones y sentimientos	<p><b>5.1 Engorile:</b> Alude a una sensación imperiosa de patinar todo lo que esté al alcance.</p> <p><b>5.2 Flow:</b> Sensación que bienestar y armonía.</p>

**Tabla 1. Vocabulario de Skateboarding. Fuentes: Camino (2012), Fontrodona (2017), Martín (2017).**

Asimismo, Márquez y Diez (2015) aluden a expresiones propias del skateboarding que se añaden a este vocabulario, por ejemplo “*skate or die*” que refiere a nunca dejar de intentar patinar; “*skate and destroy*” que alude a un carácter subversivo en relación al uso de los espacios para patinar; “*skate it’s not a crime*” que funge como una defensa ante instituciones o leyes que prohíben o reprueban el skateboarding. Es decir, los jóvenes que se subscriben a esta práctica adoptan este lenguaje específico, que al estandarizarse se extiende hacia distintas regiones donde se realiza skateboarding.

En efecto, el vocabulario propio del skateboarding es uno de los elementos representativos de esta práctica, que ha llegado a convertirse en una forma internacional de comunicación para los skaters. Sin embargo, en el trabajo de campo además de esta forma de lenguaje utilizada por los skaters, también se encontraron otros usos del lenguaje, que plantean formas de comunicación mucho más específicas entre los jóvenes skate de la ciudad, éstos se enuncian a continuación:

**a) Modificación de los nombres de los espacios**

Los jóvenes skate de esta investigación hacían referencia a ciertos lugares de la ciudad modificando sus nombres originales. Por ejemplo, a la pista de “Plateros” la llamaban “*Platedrogas*”, así mismo a “Plaza del Parque” la nombraban como “*Plaza del Pulque*”. Sin

embargo, estas modificaciones pudieran no ser exclusivas de los skaters sino formar parte de una jerga juvenil extendida, a pesar de esto eran términos coloquiales utilizados con frecuencia entre skaters para hacer referencia a ciertos espacios que frecuentaban de manera cotidiana.

**b) Nombramiento de *spots***

Algunos de los *spots* en la ciudad funcionan como espacios adecuados para realizar trucos, por lo cual son nombrados por los skaters de maneras particulares. Este nombramiento se realiza en función de las características físicas de los lugares, con la finalidad de recordar y ubicar estos *spots* para regresar a patinarlos posteriormente.

De esta manera, los jóvenes skate mencionaban que “*si es divertido, lo guardamos*” (sic), haciendo referencia a la posibilidad de “archivar” determinados *spots* en la memoria. Una forma de lograrlo es precisamente en el nombramiento de los espacios. De igual forma, el nombramiento de *spots* es compartido de manera grupal con otros skaters, quienes también refieren a estos espacios por los nombres asignados.

La tabla siguiente ejemplifica algunas formas de nombramiento de *spots* de la ciudad

SPOT (Lugar físico)	Nombre Asignado	Características Físicas
<i>Spot</i> ubicado en la colonia Cerrito Colorado	“Cacahuatito”	Se le dio este nombre debido a la forma física que tenía el espacio.
<i>Spot</i> ubicado en la calle Constituyentes	“Las Figuritas”	Se le dio este nombre debido a marcas geométricas en el pavimento del lugar.

**Tabla 2. Nombres de spots en la ciudad de Querétaro. Fuente: Elaboración propia.**

En suma, el lenguaje en la práctica de skateboarding conjuga un vocabulario instituido y estandarizado con la construcción de un lenguaje particular. En este caso, a través de la modificación y elaboración de nuevos términos relacionados con los espacios donde se patina. De ahí que, el lenguaje en el skateboarding además de permitir a los skaters una referencia a aspectos técnicos de la práctica, también implica la producción de referencias comunes a partir de un lenguaje compartido.

### 5.1.3 *El estilo skate*

Aunado al lenguaje propio del skateboarding, la figura del skater se enlaza directamente a una imagen estética, relacionada con rasgos característicos en la vestimenta y accesorios utilizados por los patinadores, los mismos que configuran un prototipo de “estilo skate”. Márquez y Díez (2015) recuperan a Hebdige, quien entiende el estilo como “la manifestación simbólica de las culturas juveniles, expresada en un conjunto más o menos coherente de elementos materiales o inmateriales que los jóvenes consideran representativos de su identidad como grupo” (pág. 141).

Así mismo, refieren a la importancia de objetos simbólicos como vestuario, apariencia, lenguaje verbal y corporal, formas de interacción, música, tatuajes, entre otros, que funcionan como marcas, símbolos o atributos en los que se despliega la identidad de los skaters y por tanto, hacen posible comunicarla, hacerla “real”. Por lo que estos elementos simbólicos componen una unidad, que se enlaza con las relaciones y experiencias de los jóvenes skate, constituyendo sentidos comunes en esta práctica.

En esta tesis, el “*estilo skate*” y su expresión a través de la vestimenta y accesorios, se entiende en dos sentidos:

- 1) Como un **elemento diferenciador** entre los skaters y otros actores sociales, lo que hace posible la reafirmación de su identidad como un grupo independiente con características propias. Autores como Márquez y Díez (2015) aluden a la construcción simbólica de un “*nosotros los skaters*”, que permite diferenciarse de los “*otros*”, es decir, aquellos que se encuentran fuera de la identidad skate como grupo social específico.
- 2) Como un **elemento comercial**, el skateboarding está relacionado con un amplio mercado dedicado a la comercialización de artículos e indumentaria que se expresa de manera más concreta a través de las denominadas “*skateshops*” (tiendas de skate) y se vincula con un abanico de marcas dedicadas al skateboarding, que ofrecen un amplio mercado de consumo para los patinadores.

La imagen 1 ejemplifica la imagen estética prototípica del skater, muestra elementos representativos de la indumentaria skate como el uso de gorra, tenis marca “*Nike*”, pantalones

tipo “baggy”<sup>19</sup>, playera marca “Trasher” y patineta. Esta última marca pertenece a la revista de skateboarding norteamericana “Trasher Magazine”, que además de ser un medio de comunicación pionero en el skateboarding, ofrece un amplio catálogo de productos tanto para hombres como mujeres skaters.

Así mismo, esta marca es muy reconocida entre patinadores. Los jóvenes skate de esta investigación la mencionaron en reiteradas ocasiones, aludiendo especialmente a su página web, donde pueden encontrarse videos y artículos relacionados con esta práctica. Los videos de esta página han representado para algunos skaters su primer acercamiento al mundo del skateboarding y un incentivo para comenzar a desarrollar esta actividad.

Era trasher [...] es que veía cuando subían fotos a las redes, veía que hacían oli o así trucos [...] también vídeos y pues los veía y dije: "ah tengo que ser como él", yo quiero bajar eso, quiero hacer eso igual y pos me dedico a eso, en mis ratos libres. (Ulises)



Imagen 1. Ropa marca Trasher. Fuente: dhgate.com

En relación a esto, se considera importante dilucidar los sentidos que los jóvenes skate adjudican a la dimensión comercial y las maneras en que ésta se relaciona con su identidad como skaters. Lo anterior se aborda desde dos situaciones enunciadas por los jóvenes. Por un lado, a través de

---

<sup>19</sup> Estilo de pantalones que se caracterizan por ser holgados.

los patrocinios; por otro, retomando el concepto de “*poser*” que refiere principalmente al skateboarding como una “*moda*” o tendencia juvenil.

a) Skateboarding y patrocinios

La relación de los skaters con el amplio mercado dedicado a esta práctica se hace tangible a través de la vinculación comercial entre jóvenes skate y marcas, principalmente por medio del establecimiento de patrocinios. Los jóvenes skate mencionaron conocer al respecto de la existencia de este tipo de convenios, identificando a patinadores de la ciudad que han llegado a consolidar relaciones comerciales con distintas marcas, esto se ejemplifica en el diálogo siguiente

Sí, conozco varios, pues hay uno que se llama Sebastian Lemus, es pues muy conocido igualmente aquí en Querétaro y o sea pero también es conocido en México, bueno o sea, básicamente en toda la república él lo patrocina una marca que se llama Retro Grip Tape, es marca de lijas, lo patrocina, ¿quién más? un proyecto queretano que se llama Gato Pardo y otro que se llama Jungle ¿no sé si los ubiques? [...] otro amigo que se llama Oscar Hernández, a él lo patrocina una marca de México que se llama Classic Caps, le dan gorras y stikers y cosas así. (Gerardo)

No obstante, aunque el establecimiento de patrocinios es una situación común entre los jóvenes skate, ser patrocinado por alguna marca comercial no constituye un aspecto central en la realización de esta práctica. Es decir, la obtención de un patrocinio sería percibido como un aspecto secundario del realizar skateboarding. Debido a esto, se expresa que este tipo de relaciones comerciales están supeditadas a elementos que gozan de mayor importancia entre los skaters. Estos aspectos de mayor importancia refieren a su identidad, relaciones sociales y afectivas que desarrollan entre skaters, así como simplemente el disfrute de la práctica en sí misma.

Si, yo creo que llega solo en el momento adecuado, cuando ya eres bueno de verdad porque si patinas y no te patrocinan supongo que es porque pues no eres lo suficientemente bueno para las marcas o tiendas, pero pues a fin de cuentas yo creo que el objetivo del skateboarding es divertirse no creo que sea muy de buscar patrocinio, si te gusta pues consigues patrocinio porque eres bueno y porque te gusta hacerlo no tanto porque trates de eso ¿no? (José)

Por otro lado, aun cuando los jóvenes skate expresan que este tipo de relaciones comerciales no se consideran prioritarias para desarrollar su práctica, esto no niega la existencia de un amplio uso

de marcas comerciales entre los jóvenes, que a su vez pasan a ser elementos simbólicos que conforman parte de su la identidad como grupo. Márquez y Diez (2015) identifican las marcas de calzado Nike, Converse, DC o Vans como las más usadas por los patinadores, así como camisetas de marcas Independent, Element, Santa Cruz, Flip, Girl, Chocolate.

En relación a lo anterior, los jóvenes skate expresaban que portar o no marcas de moda, no constituía una condición para la inclusión o exclusión entre los patinadores. Respecto a la ropa y el calzado lo que consideran relevante es otro tipo de factores, como su funcionalidad para patinar. La práctica de skateboarding es una actividad corporal que implica contacto directo con el pavimento y el mobiliario urbano. Debido a esto, sufren constantes caídas y resbalones, que dañan la ropa y el calzado utilizado. De ahí que se enfatice en el uso de vestimenta que permita libertad de movimiento y comodidad.

[...] o sea también hay muchos que se visten pues como sea, entonces, yo creo que ya es más de gustos y de comodidad para patinar [...]a fin de cuentas no importa mucho ¿no? por ejemplo si de tablas hablamos pus a fin de cuentas se rayan, se rompen, entonces pues no es mucho, pero pues con la ropa ps yo creo que tampoco, o sea es muy rara la persona que si viene a fijarse ¿no? que trae el otro puesto cosas así, entonces pues si yo creo que es más por gusto de ropa. (José)

[...] yo no lo veo de esa manera, porque la realidad es que todos patinan cosas diferentes, tanto ya sea en tenis, tanto en tablas, tanto en cualquier cosa, porque hay miles de marcas, entonces pues siempre va a haber algo diferente, no por eso vamos a decir: "no pues ese patina tal cosa, no pues no hay que hablarle" obviamente no. (Gerardo)

En resumen, ni el uso de marcas comerciales, ni el establecimiento de patrocinios, condicionan el nivel de incorporación a la práctica de skateboarding. En este sentido, el peso que los skaters otorgan al establecimiento de relaciones sociales y afectivas entre ellos, traspasa las implicaciones comerciales que se implantan en esta práctica. Sin embargo, se reconoce que el ámbito comercial desempeña otro tipo de función ya que permite la expresión de una imagen estética diferenciada frente a otros grupos o culturas juveniles.

b) “Posers” o “falsos skaters”

Otro aspecto que permite dar lectura a la relación entre práctica de skateboarding y dimensión comercial, es el concepto de “*poser*”. Esta palabra que surgió con frecuencia entre los jóvenes, es un calificativo usado para referir a una persona que adopta un estilo específico, principalmente porque se encuentra en tendencia. Las culturas juveniles y sus diversas expresiones estéticas han sido captadas por el mercado, por tanto ampliamente comercializadas. De forma tal, que es posible adquirir un estilo estético específico sin necesariamente suscribir o identificarse como parte de una cultura juvenil particular.

Este tipo de tendencias o “*modas*” fueron identificadas por los skaters, al aludir temporadas en que incrementa la afluencia de nuevos skaters. Como una especie de oleada en la que el skateboarding se coloca como tendencia juvenil. Este auge de la práctica se manifiesta en los distintos espacios para patinar, donde se hacían visibles estos nuevos integrantes. Las mencionadas oleadas de “*moda*” generalmente están asociadas a la difusión de ciertos estilos, desde distintos medios de comunicación, así como desde la industria del entretenimiento, que retoman rasgos de esta estética juvenil que las vuelven tendencia.

Los jóvenes skate, hacen uso del término “*poser*” de manera despectiva; con ello aluden a una polarización entre aquellos patinadores que son “auténticos” y aquellos que son “falsos” o “*posers*”, de ahí que ser “*poser*” se vincula con una simulación. A la par de esto, expresan que los “*posers*” se caracterizan por no poseer habilidades en la patineta, ni tener conocimientos al respecto de la cultura skate. Sino que únicamente portan el estilo o los rasgos estéticos asociados a los skaters, sin llevar que se vinculen a nivel personal y/o grupal con esta práctica.

En este sentido, el carácter superficial que se adjudica al “*poser*” contrasta con la valorización que los skaters otorgan a la implicación personal y las significaciones grupales que atraviesan su práctica. De igual manera, expresan una fuerte carga emocional asociada a esta práctica, de ahí que una relación con el skateboarding centrada únicamente en la adquisición de ciertos rasgos estéticos, sea menos apreciada por los skaters. A continuación se muestra un ejemplo de esta perspectiva

Pues se mira fácil, yo antes de empezar a patinar igual lo miraba fácil porque decía: "Ah no, pues mira se les pega la tabla" y todo eso pero no, no es fácil, al principio, o sea, es práctica, maña, perseverancia o sea dedicarle tiempo y más que nada las ganas que tenga uno, porque muchos luego solo empiezan a patinar por moda, ahorita mucha gente solo, o sea jóvenes empiezan a patinar nada más así por moda, así en realidad no por aprender o porque les gusta el deporte, solo

como para encajar en un lugar o en caso de hombres tanto como mujeres que empiezan así como para ligar nada más y pues no está chido eso porque en realidad, este deporte no es así como para que lo agarren a la ligera, o sea pues es como un estilo de vida y ya porque cambia tu mentalidad. (Aaron)

[...] he conocido a muchos de esos que ven que está de moda usar una tabla o traerla en la mano y la traen, o sea con tal de aparentar algo que no son, pero pues ya es cosa de cada quien a fin de cuentas pues nadie les puede decir nada supongo [...] les dura el gusto unos tres meses, no he conocido alguien que le dure más, si le dura más es porque ya le gustó y así posiblemente siga patinando hasta que se lastime o algo así. (José)

Sin embargo, la distinción entre skaters “auténticos” y skaters “posers” no logra ser contundente. Ser skater y la pertenencia a la práctica de skateboarding corresponde a percepciones subjetivas de cada patinador, atañe a formas de vivir y significar su práctica. Por lo que establecer una distinción tajante entre skaters se vuelve complejo. El siguiente fragmento de entrevista ejemplifica lo antes dicho. Rodrigo se considera a sí mismo un skater, pero es calificado por otros patinadores como “poser”

Muchos de ahí de mi colonia me criticaban me decían no es que tú eres un “poser”, o un “pouser”, como lo quieras llamar que el “pouser” es nada más lo hacen por moda, pero yo no lo hacía por moda o sea porque a mí me gustaba ¿no? y se veía padre o se ve padre entonces pues a mí me decían eso y pues yo no les hacía caso yo les decía: “pues présteme sus tablas” pues ya ese era mi problema ¿no? si lo soy o no. (Rodrigo)

Por otra parte, se reconoce que la “moda” puede fungir como un primer acercamiento a la práctica de skateboarding. Es decir, el interés o atracción por esta práctica se desarrolla inicialmente a partir de la publicidad que distintos medios de comunicación realiza de estas imágenes estéticas de las culturas juveniles. No obstante, esto puede representar para algunos jóvenes una vía para la suscripción a esta práctica; para otros puede ser una actividad más bien pasajera o interés temporal.

Finalmente, la dimensión comercial que atraviesa al skateboarding cobra sentido desde lo propuesto por Márquez y Diez (2015) ya que, los rasgos estéticos tanto de indumentaria como de accesorios se consolidan como “objetos simbólicos”. Porque configuran una parte fundamental de la identidad de los skaters, posibilitando comunicar y expresar de forma concreta la pertenencia

a este grupo. En consecuencia, esto permite un reconocimiento e identificación entre skaters que parte de la construcción de una imagen física diferenciada y asumida como propia, así como el establecimiento de elementos simbólicos compartidos.

## **5.2 El skateboarding como identidad colectiva**

A pesar de que el skateboarding de manera técnica puede llevarse a cabo de modo individual, ya que únicamente se requiere de una patineta y un lugar físico donde se pueda patinar. Los sentidos que definen esta práctica parten de las experiencias grupales y las vivencias que son compartidas entre patinadores. De hecho, el establecimiento de relaciones entre skaters pasa a ser un aspecto central para ésta práctica, en la que se despliega desde una fluida interacción, hasta la consolidación de lazos afectivos.

Así mismo, la disposición de los espacios donde se realiza esta práctica favorece el encuentro y la interacción, ya que al llevarse a cabo en espacios públicos éstos deben ser compartidos con otros skaters, lo que facilita la generación de puntos de reunión y convivencia. Esto se expresa además en las dinámicas que tienen lugar en la pista de skate, observándose que los patinadores permanentemente se saludan unos a otros al ingresar a la pista, ya sea de forma verbal o a través del lenguaje corporal con movimientos de las manos, este acto se llevaba a cabo tanto entre skaters que ya mantenían afinidad como entre aquellos que no se conocían previamente.

La adscripción a una misma identidad colectiva posibilita a los skaters mantener una interacción activa. De acuerdo con Giménez (2010) “todo proceso de interacción implica, entre otras cosas, que los interlocutores implicados se reconozcan recíprocamente mediante la puesta en relieve de alguna dimensión pertinente de su identidad” (pág. 6). En este caso, los jóvenes skate interactúan a partir del auto-reconocimiento como skaters y el reconocimiento de otros jóvenes como pertenecientes a esta misma cultura juvenil.

Por tanto, los skaters manifiestan de forma precisa maneras de interacción y convivencia, dejando entrever que el aspecto de la identificación y el reconocimiento entre patinadores les permite llevar a cabo una ágil integración. Los siguientes fragmentos de entrevista resultan significativos porque ilustran claramente la forma en que estos jóvenes desarrollan la interacción y la convivencia entre ellos.

Puedes llegar a una pista donde no conoces a nadie y por el simple hecho de patinar pues les vas a terminar hablando o te van a terminar juntando con ellos y pues esta divertido ¿no? porque puedes tener amigos en cualquier lugar sin conocerlos necesariamente [...] muchas veces no se conocen [los skaters] y la gente los puede ver y se ve que son amigos ¿no? no en realidad muchos no se conocen, se conocen en el momento y hay otros que pues ya se juntan, como yo con ellos (hace referencia a sus amigos que estaban en ese momento en el parque) por ejemplo, pues salimos ¿qué? cada fin de semana a patinar o entre semana si se puede también. (José)

Pues si de hecho algunas personas con las que me empecé a juntar más fueron con ellos (hace referencia a sus amigos que también estaban en la pista en ese momento) lo que tiene este deporte es de que no importa de dónde vengas, qué idioma hables, como que rompe barreras y al final todos somos como los mismos ¿no? o sea nos identificamos y como si fuéramos, como una familia o una hermandad o algo así, no lo sé, como que hay esa convivencia, en este deporte es, te ayuda a hacer unos vínculos con otras personas así bien chidos (Aaron)

En ese entonces no, solamente era el chavo que iba conmigo en la secundaria, pero pues empecé a venir a este parque y pus ya poco a poco empecé a conseguir amigos y pues ya fue como que pues me gustó mucho el skate, porque también ves a alguien que tiene una patineta y no sabes ni quién es pero le hablas. (Joel)

A lo anterior se suman las afirmaciones explícitas que reafirman al skate en grupo como la modalidad predominante en el skateboarding. Si bien, los skaters pueden llegar a patinar en solitario, existe una notable preferencia por llevar a cabo esta práctica en compañía, como se muestra a continuación

[...] Bueno en lo personal yo prefiero patinar en grupo porque cuando patino solo como que me aburro, no sé no tengo una motivación como tal, o sea si la tengo pero es mayor cuando patino con alguien porque es así como un juego de uno motiva al otro y viceversa y progresan entre los dos ¿no? Pero no, a mí nunca me ha gustado patinar solo, tengo amigos que sí, prefieren patinar solos y ya como tú dices que llegan y se encuentran a alguien pero no, no me gusta a mí eso, hacerle así. (José)

Pues, no sabría decirte la verdad, pero es que la realidad es que cada skate es como muy, ¿cómo te podría decir? muy amable con los demás porque mucha gente sí es de que: "no, yo vengo a

patinar solo, no conozco a nadie, me da igual" porque también hay excepciones de los que son buena gente, pero pues yo siento que es como una manera de seguir aprendiendo porque conforme vas haciendo amigos nuevos vas, este, conociendo cosas nuevas que hacer o que te impulsan a hacer alguna cosa buena nueva, eso es algo muy bueno entre skates a pesar de que es un deporte individual. (Gerardo)

La centralidad de lo grupal en esta práctica apertura hacia la creación de nuevos encuentros entre skaters y a la consolidación de relaciones entre ellos. Lo que se promueve a partir de la identificación y el reconocimiento como parte de una misma cultura. Aunado a ello, los jóvenes skate subrayan el aspecto de la sociabilidad y la propensión para el establecimiento de lazos de compañerismo y amistad como motivaciones fundamentales para adherirse a esta práctica y afianzarse como skaters.

Ejemplo de esto se expresa a través de la realización o perfeccionamiento de un nuevo truco, si bien este hecho implica un logro individual para los skaters, porque lo entienden como una expresión de crecimiento y aprendizaje como patinadores. Además de que los skaters perciben su propia práctica como una actividad de alto grado de dificultad, debido a que conseguir realizar trucos más complejos puede llegar a tomar incluso años, por lo que afirman que la constancia y la persistencia se convierten en valores imprescindibles para el desarrollo de esta práctica.

A la par de esto, los jóvenes skate expresan que la dificultad de practicar skateboarding se asocia con los riesgos físicos a los que se exponen al tratar de hacer un truco. Peligros que van desde raspones, desgarres, golpes, hasta algunos dientes rotos. Lo que exige resistencia a este tipo de accidentes para continuar patinando a pesar de haber sufrido alguna de estas lesiones. No obstante, las implicaciones de "planchar" un truco no se limitan a un aspecto técnico o a un resultado individual, sino que se relacionan directamente a la vivencia de este acto de forma grupal acompañados de otros skaters, como expresa el siguiente joven

Pues lo más padre pues es los trucos, pero también lo que más me gusta es de que es los amigos, porque o sea aunque patines bien chido y todo pero si sales a patinar solo no es lo mismo que ir con tus amigos, no es lo mismo que te animan a hacer los trucos, o pus así cuando los ven empiezan a gritar: "¡no manches qué chido!", tú también cuando ves que tu amigo hace un truco, yo también me alegro un buen, yo también siento la misma sensación de yo hacer un truco a ver

que mi amigo lo hace también aunque yo ese truco ya lo haya hecho hace un buen, de todos modos siento esa sensación que fue un nuevo logro para él. (Joel)

En este contexto, ejecutar un nuevo truco se vuelve un acto trascendente, en tanto es vivido en compañía de otros skaters, por lo que la realización de un truco se relaciona directamente a la experiencia de compartir ese momento de manera grupal. A causa de esto, los jóvenes skate refieren a una “*emoción compartida*” o un “*sentimiento común*” que tiene lugar al desarrollar esta práctica y que se sostiene a partir de una fuerte identificación entre ellos. De modo que llevar a cabo trucos más complejos adquiere una mayor importancia debido a que son percibidos como logros comunes.

De modo tal que, para los jóvenes, identificarse como skater supone implicaciones a nivel individual como social. Para Giménez (2010) “la autoidentificación del sujeto tiene que ser reconocida por los demás sujetos con quienes interactúa para que exista social y públicamente” (pág.13), de ahí que el sujeto debe percibirse a sí mismo como distinto y ser socialmente percibido como tal. En relación a lo anterior, para este autor

La identidad de los individuos resulta siempre de una especie de compromiso o negociación entre autoafirmación y asignación identitaria, entre ‘autoidentidad’ y ‘exoidentidad’. De aquí la posibilidad de que existan discrepancias y desfases entre la imagen que nos forjamos de nosotros mismos y la imagen que tienen de nosotros los demás. (Giménez, 2010, pág. 14)

Entre los skaters una afirmación común es referir al skateboarding como un estilo de vida, esto en función de la afinidad que logran establecer con esta práctica, con lo que toman distancia de entenderla como un “hobby” o un pasatiempo, dándole la connotación de ser una “pasión”. De esta manera, el skateboarding que no se reduce a una actividad recreativa, se enlaza con significados subjetivos que se enmarcan en el ámbito emocional y afectivo. Esto tiene efectos en las formas de vida de los jóvenes skate, así como en sus percepciones acerca de sí mismos.

Para Camino (2012) la adhesión a una cultura juvenil, se vincula con el propósito de hacer visible una identidad propia, diferenciándose al formar parte de un grupo específico. De esta manera, los skaters dan cuenta de su práctica como una pieza indisociable de su identidad. Esta incorporación a la práctica no está condicionada por la antigüedad que se tenga realizando skateboarding. Antes

bien, dicha integración se expresa de manera inicial, es decir, puede apreciarse en patinadores que acaban de introducirse a la práctica, como lo expresó el siguiente skater

Pues fue en la secundaria, un amigo llevó una patineta, no sé, yo en ese momento vi que no sé cómo levantó la patineta, entonces como en ese momento yo como que dije: “¿y cómo le hizo para levantar la patineta? Entonces desde ahí me empezó a llamar la atención y algunos recesos no comí pa’ comprar una patineta y ya me la compré y pues ya desde ese entonces ya como que cambió mi vida, ya fue como que ya, pues sí como que ya es algo del cotidiano para mí. (Joel)

A través de la adhesión a esta práctica, los jóvenes skate experimentan una serie de cambios individuales, que se relacionan con la adopción de los elementos estéticos y simbólicos ligados a la misma. Inclusive perciben una serie de modificaciones que marcan un antes y un después de haberse asumido como skaters, esto se enuncia en el siguiente extracto de entrevista

Pues sí, porque yo creo que antes era un poco más cerrado y mi perspectiva era poco más limitada y como en el skate también motiva, estimula lo que es creatividad como que cambia tu perspectiva de lo que ves, cómo fluyen las cosas, las forma de vida tanto la que tu llevas como la de las personas, o sea, como que te abre tu mente en cierto aspecto. [...] bueno es que también digo estilo de vida porque cambia toda tú esencia en sí, desde la forma en que piensas, la forma en la que te expresas, hasta en la forma en la que te vistes, tus gustos igual van cambiándose. (Aaron)

Finalmente, para los jóvenes autoidentificarse como skater, implica una transición tanto a nivel individual como social, que repercute ampliamente en sus formas de vida e impactan en el plano relacional a través de conformar un posicionamiento ante otros actores sociales. Así mismo, la adscripción a esta identidad colectiva tiene efectos en el establecimiento de relaciones socio-afectivas entre los jóvenes, que les permite vincularse desde el reconocimiento de su identidad como skaters.

### **5.2.1 Distinciones al interior de la práctica de skateboarding**

Aun cuando entre los jóvenes skate predomina un amplio sentido de pertenencia a esta cultura juvenil y procesos de identificación, esta práctica dista de ser completamente homogénea, por lo que es posible resaltar algunas diferenciaciones dentro de ésta. Las distinciones aludidas, no necesariamente implican segregación o procesos de exclusión que limiten la convivencia, sino

que permiten matizar la práctica para apreciarla con mayor detalle. De ahí que, durante el trabajo de campo los jóvenes skate identificaron algunos “subgrupos” que se conciben como distintos a la generalidad de skaters, éstos se describen a continuación.

#### Grupos de skaters con mayor notoriedad

En este grupo, resalta especialmente el grupo llamado “*Gatopardo*”, conformado por skaters de la ciudad que de acuerdo con la información expuesta en su perfil virtual de Facebook se identifican a sí mismos como un “*crew*” y se describen de la siguiente manera “Un proyecto dedicado al skate, el arte y la cultura que le rodea. Pero antes que eso somos una serie de amigos que nos divertimos haciendo lo que nos gusta” (Gatopardo, s/f). Al respecto de este grupo un joven skater comentaba lo siguiente

No es que de hecho sí hay grupos, bueno sí hay un grupo aquí que se llama Gato Pardo y [...] están rayados por ahí y esos son como una bola, bueno como, sí amigos, que tienen desde mucho y pues entonces graban lo que patinan porque de hecho es como un, es como un skate entre amigos o sea yo también puedo patinar con ellos si les digo. (Ulises)

No obstante, a pesar de que “*Gatopardo*” se consolida como un grupo distinto no es percibido como un grupo cerrado, ya que se expresa la existencia de diversas relaciones con los miembros de este grupo. Así mismo se enfatiza en la apertura de este grupo para convivir con otros skaters, esto remite a la importancia de pertenecer a una misma cultura skate y la integración que esto posibilita al interior de la práctica.

#### Variantes de la práctica de skateboarding

Dentro de la práctica skateboarding se encuentran distintas modalidades de skate, variantes que están en relación a las formas y los usos de las patinetas. Se identifican tres estilos distintos: *skate*, *pennyboard* o también llamada *cruiser* y *longboard*. Estas patinetas guardan diferencias entre sí, debido al tamaño de los ejes y las ruedas, así como la longitud y anchura de las mismas. Además, el estilo de patinaje en cada tipo de patineta cambia; el skateboarding privilegia la realización de trucos, mientras que las patinetas *pennyboard* y *longboard* son usadas especialmente como medio de transporte, la imagen 2 muestra ejemplos gráficos de los tipos de patinetas existentes.

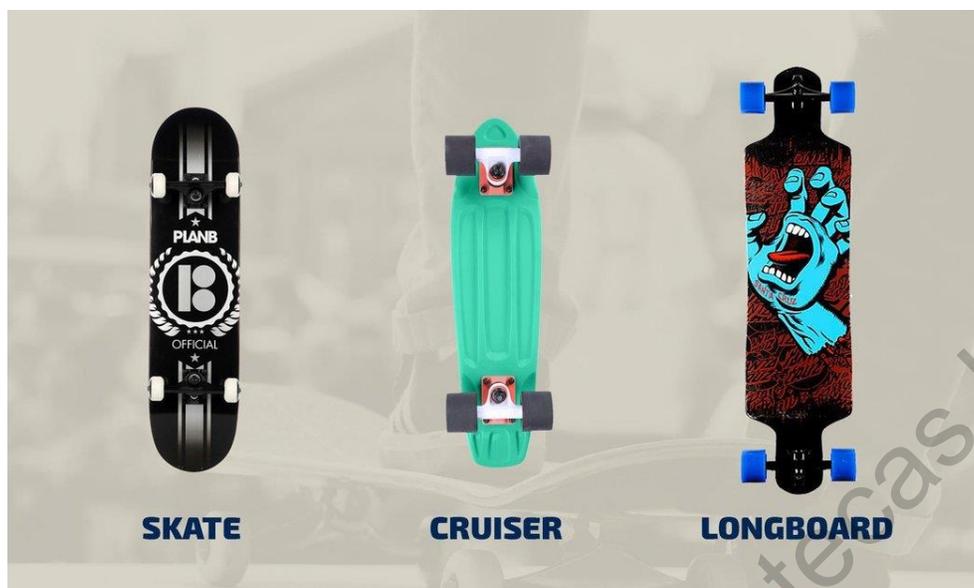


Imagen 2. Diversidad de patinetas usadas en skateboarding. Fuente: redbull.com

#### Diferencias entre skaters antaños y skaters jóvenes

Durante el trabajo de campo los jóvenes skate refirieron a la presencia de skaters “veteranos”, quienes identifican como un subgrupo dentro de esta práctica. Al respecto de éstos, un skater los caracterizaba como un grupo hermético, en cuestión al establecimiento de relaciones con otros skaters

Ellos sí, la verdad si, los que son más antaños sí ya son como las pocas personas que conocen, pero pues hay unos cuantos que también son las excepciones que sí se abren con varios, no con todos, porque igual son como, ¿cómo decirte? son como muy, no tímidos, pero sino que son como muy ¿cerrados? para conocer gente nueva, no tanto porque no quieran, pero son como, sí te digo, cerrados. (Gerardo)

De la misma forma, en charlas informales con skaters jóvenes en la pista Plateros, acerca de skaters veteranos, éstos afirman que algunos patinadores con mayor antigüedad gozan de renombre y popularidad, debido a que en la ciudad son pioneros de esta práctica. Por tanto, mencionaban que los skaters veteranos representan una pieza importante en la historia de la práctica, al haber sido partícipes de sus primeros tiempos, y ser quienes podrían realizar un aporte en la reconstrucción histórica de esta práctica en Querétaro.

### 5.2.2 *Alteridades: Grupos externos al skateboarding*

Al identificarse como un grupo social diferenciado, los jóvenes skate toman distancia de otras expresiones juveniles. Márquez y Díez (2015) mencionan que a partir de la conformación de un “*nosotros los skaters*”, los jóvenes skaters establecen alteridades con respecto a otras “manifestaciones subculturales” como punks, grafiteros o raperos. No obstante, aunque estos grupos son identificados fuera de la práctica de skateboarding, comparten ciertos elementos como expresiones del lenguaje, gustos musicales, así como algunas características en la vestimenta. Enseguida se abordan de manera más puntual las diferenciaciones encontradas.

Los deportes tradicionales: el fútbol

Los jóvenes skate refieren, de manera predominante, al skateboarding como un deporte. Esta afirmación contrasta con la percepción social existente que asocia esta práctica deportiva a imágenes negativas en torno de la figura del skater. De esta manera, los jóvenes skaters encuentran objeciones al momento de equiparar su práctica con otro tipo de deportes convencionales, como el fútbol. Estas contradicciones se manifiestan en los siguientes extractos de entrevista

[...] pues la verdad es que [el skateboarding] no es como cualquier deporte, haz de cuenta en el fútbol tienen sus fechas de entrenamiento y sus partidos y aquí es lo mismo, aquí no tienes ni hora ni nada pero eso practicarlos y practicarlos como el fútbol, natación como cualquier deporte ¿no? le tienes que dedicar tiempo, por eso es que a veces este, puedes ver a alguien tres días seguidos aquí, faltan uno y ahí están otros tres días pues es, como muy difícil de practicar y tienes que estar muy constante. (Cristian)

[...] no sé si te has fijado que lo que apoyan más es el fútbol, al ser el deporte más gustado del mundo algo así, yo también lo juego, obviamente no digo que no, pero pues lo que más ves en todos lados en parques, va a ser una cancha de fútbol en todos lados, entonces también estaría bien que hubiera más parques. (Gerardo)

Por tanto, la aspiración de los skaters por deportivizar el skateboarding se vuelve una búsqueda por otorgar legitimidad a esta práctica (Camino, 2012). Así mismo los skaters refieren a un interés porque el skateboarding “*deje de ser mal visto*” y pueda obtener valoración e integración social como los deportes tradicionales. Así mismo, los jóvenes skate identifican que la poca inclusión social del skateboarding, está intrínsecamente relacionada con la escasez de iniciativas que fomenten espacios dedicados a este tipo de prácticas urbanas. Por lo que se continúa privilegiando otro tipo de actividades juveniles tales como los deportes tradicionales.

## Diferencias con otras prácticas juveniles urbanas

Esta diferenciación se expresó de manera específica con la práctica de “*BMX*” (Bicycle Moto-Cross). De acuerdo con Almada (2014) esta actividad es una práctica urbana que consiste en utilizar una bicicleta a través de dos modalidades principales, el “*race*” que alude al ciclismo de velocidad esquivando obstáculos y el “*freestyle*”, actividad callejera desarrollada en parques y plazas de las ciudades. Sin embargo, y de manera análoga a lo sucedido con el skateboarding, el “*freestyle*” fue regularizado teniendo como consecuencia que esta práctica fuera llevada a los skateparks u otros espacios con características afines que permitan desarrollarla, esto se ejemplifica visualmente en la Imagen 3.



Imagen 3. Práctica de BMX realizada en una pista de skateboarding. Fuente: [bikearide.blogspot.com](http://bikearide.blogspot.com)

Los skaters identifican a los jóvenes que realizan *BMX* a partir de su intervención en los skateparks de la ciudad. En varias ocasiones pudo observarse a jóvenes que realizaban *BMX* en el parque San Carlos, sin embargo a causa de las diferencias entre estas dos prácticas y su concentración en un mismo espacio, algunos skaters manifestaron tensiones con respecto a este grupo juvenil, como expresa a continuación un joven skate

[...] la realidad es que debería de haber parques exclusivos para baikers, porque igual como te decía, ellos vienen y patinan bueno no patinan, ¿andan? no sé cómo digan ellos, andan en sus bicicletas y pues nos dañan los spots, o sea no los podemos patinar porque llegan y como caen con

mucho peso pues se arruinan, entonces ya no los podemos patinar igual, entonces a mí también me gustaría que los apoyaran a ellos en ese aspecto para que tengan sus propios parques y no tengan que arruinar los de nosotros. (Gerardo)

En suma, las diferencias entre prácticas urbanas de distinto orden, dificulta compartir los skateparks con la misma facilidad que como se realiza entre skaters. Incluso la intervención de otro tipo de prácticas urbanas llega a ser considerado por los skaters como una “invasión” o una “destrucción” a los espacios dirigidos para el skateboarding. No obstante, de manera concreta no se apreció una expulsión por parte de los skaters hacia los jóvenes que realizan *BMX* en los skateparks. De hecho, es común observar en el parque San Carlos la presencia de esta práctica urbana a la par de la práctica de skateboarding.

#### Distancia con otro tipo de prácticas juveniles

La separación entre el skateboarding y otras culturas juveniles, se manifiesta particularmente entre los jóvenes que realizan graffiti (entendidos como un grupo juvenil o “*crew*”) y los jóvenes skate. Si bien los grafitis son elementos vistos en casi todos los skateparks visitados en esta investigación, se encontró que realizar graffiti en estos espacios no concierne a la generalidad de jóvenes skate, es decir, no todos los skaters realizan grafiti y viceversa.

Debido a esto, las expresiones que se plasman a través del grafiti en los skateparks mantienen opiniones diversas entre los skaters. Algunos de ellos simpatizan con los grafitis realizados, mientras que otros difieren de éstos. Igualmente, el grafiti ubicado en los skateparks no configura un elemento simbólico compartido a nivel grupal por los skaters, ya que estas expresiones pueden llegar a ser representativas para algunos de ellos mientras que para otros no pasan a conformar un elemento que se enlace directamente con su práctica o que goce de una significación particular.

### **5.3 Espacios para el skateboarding**

En el skateboarding el espacio público opera como escenario para esta práctica. Los jóvenes skate ubican dos sitios principales para realizar skate, los skateparks y las calles. Estos espacios mantienen características propias tanto en su construcción física como en sus formas de uso. A continuación, se describen de manera más amplia las propiedades de estos dos tipos de espacios en la ciudad. Además se exponen las percepciones de los jóvenes skate respecto de estos espacios,

así como las relaciones sociales que establecen con otros sujetos externos a la práctica a partir de su intervención en estos lugares.

### 5.3.1 *Skateparks*

Los skateparks de acuerdo con Márquez y Diez (2015), funcionan como una base material para el skateboarding entendiéndolos como “parques temáticos para la práctica del skate, es decir, simulaciones de piscinas vacías o pools, rampas, planos inclinados y todo tipo de mobiliario urbano (bancos, barandillas, bordillos, etc.)” (pág. 146). En relación a la construcción de este tipo de espacios Álvarez (2010) identifica que las pistas de skate son edificadas con materiales como la resina, asfalto, madera, terrazo, metal y concreto. Además distingue tres estilos de pistas para realizar skateboarding:

- **Pista de estilo libre:** Consta de una parte plana y leves pendientes que permiten mantener el control de la patineta, está dirigida a skaters principiantes.
- **Pista estilo “bowl”:** Pista con forma de “tazón” o de “cuenco”.
- **Pista mixta:** Posee partes planas, así como un gran número de módulos y obstáculos.



Imagen 4. Pista tipo bowl en el skatepark Candiles. Fuente: AnaKaren Jaramillo García

Álvarez (2010) enuncia también diferentes tipos de módulos y obstáculos, que son objetos utilizados para realizar distintos tipos de trucos y se incluyen en el diseño de los skateparks. A continuación se mencionan algunos de ellos

- **Rampas:** Superficies inclinadas con formas de medio tubo, planas o con otras curvas. Útiles para ganar velocidad.
- **Fun box:** Caja que se encuentra por encima de la pista de concreto, sirve para resbalarse sobre ella.
- **Pirámide:** Media rampa utilizada para hacer trucos de salto en el aire.
- **Halfpipe:** Dos rampas opuestas, cada una en forma de medio tubo con forma es de U.
- **Bowl:** Módulo estilo piscina, únicamente para patinadores expertos, debido a la complejidad de movimientos que se pueden hacer al interior.
- **Railes:** Barandales para deslizarse sobre ellos. Normalmente se encuentran sobre otro obstáculo, fun box o pirámides.



Imagen 5. Skatepark San Carlos con algunos tipos de obstáculos y módulos.  
Fuente: AnaKaren Jaramillo García

De igual modo, Álvarez (2010) refiere que el diseño y la construcción de los skateparks deben tomar en consideración múltiples factores que garanticen la creación de un ambiente agradable para el patinador. La obra también debe orientarse a simular una auténtica experiencia de patinar en la calle pero en un entorno controlado y seguro. Además de esto, el autor enfatiza que la construcción de un skatepark debe establecer un balance entre tres actores diferentes: gobierno, comunidad y usuarios.

A partir de estas generalidades sobre el diseño y composición de los skateparks, en el siguiente apartado se plantea de manera más precisa la caracterización de este tipo de espacios en la ciudad, con la finalidad de proporcionar un panorama sobre las particularidades físicas de estos espacios. Así mismo, para posibilitar la comprensión de las formas en que estos jóvenes los emplean, así como sus sentires al respecto de la construcción y funcionalidad.

### 5.3.2 *Los skateparks en la ciudad de Querétaro*

Los jóvenes skate, a través del mapeo realizado con ellos, identificaron una variedad de espacios para realizar skateboarding, tanto *spots* como skateparks distribuidos por toda la ciudad. Algunos de los skateparks identificados se ubicaban en zonas como El Pueblito, Pie de la Cuesta, Juriquilla y Cerrito Colorado; sin embargo, no son estas áreas las únicas en donde se pueden encontrar este tipo de espacios. De manera puntual, esta investigación se focalizó en cuatro skateparks, dos de éstos dentro de la ciudad de Querétaro y los dos restantes en el municipio de Corregidora ubicado en el conurbado a la ciudad. Los espacios en cuestión se enlistan a continuación:

- 1) **Skatepark Candiles**, ubicado sobre Avenida Candiles y Circuito Pérez Alcocer.
- 2) **Skatepark San Carlos**, en la calle Maristas en Misión de San Carlos, Candiles.
- 3) **Skatepark Plateros**, situado en la calle Plateros en la colonia El Parque.
- 4) **“Patinerama”**, ubicado en la calle Corregidora Norte, en la colonia Álamos 3ª sección.

El skatepark Candiles y el ubicado en San Carlos, comparten características afines ya que ambos están situados en el municipio de Corregidora y se encuentran emplazados en parques públicos, por lo que mantienen similitudes en relación al concepto de los parques públicos y el tipo de actividades que a su vez se realizan en estos espacios. Por otro lado, el skatepark Plateros y “Patinerama” difieren además de su ubicación en sus particularidades, tanto en relación a sus formas físicas como en las actividades que se desarrollan en estos espacios y los actores sociales que intervienen en ellos.

#### Skateparks localizados en parques públicos

Los skateparks ubicados dentro de parques públicos son similares en su construcción, de manera que el parque Candiles y San Carlos, son espacios que se encuentran seccionados por área de actividad, como canchas para actividades deportivas como fútbol y básquetbol, así como un

camino designado para corredores, un “gimnasio al aire libre” (que consiste en varias máquinas diseñadas para realizar ejercicios físicos), un área de juegos infantiles y la pista de skateboarding, como se muestra en la imagen 6.



Imagen 6. Mapa del parque Candiles con distintas áreas que lo componen.  
Fuente: Elaboración propia con mapa de Google Maps

Esta diversidad en las áreas del parque, implica que tanto niños, jóvenes y adultos lo frecuenten para realizar alguna de las actividades anteriores, para pasear a sus mascotas o simplemente hacer uso de las bancas del parque. Por tanto, en estos espacios la interacción con distintos actores sociales es constante; por ejemplo, en el Parque San Carlos la pista de skateboarding es usada principalmente por skaters, en segundo lugar por niños en patines y/o triciclos y por último ocupada por jóvenes que realizaban *BMX*.

Por otro lado, las pistas de skate localizadas en estos espacios están hechas de concreto y son de estilo mixto, ya que cuentan con partes planas, módulos, obstáculos y “*bowl*s”. En ambas pistas pueden apreciarse grafitis, aunque el Parque Candiles es el que cuenta con mayor presencia de este tipo de expresiones, cabe mencionar que en estos espacios, los grafitis se localizaban únicamente dentro de la pista de skateboarding. Es decir, las demás áreas del parque no tenían grafiti, esto puede pensarse con una forma de delimitación del espacio, en tanto permite establecer una diferenciación entre el espacio de los otros y el espacio de los skaters.

## “Patinerama”

Esta pista, de acuerdo con la información brindada por los skaters más antaños, fue uno de los primeros espacios dedicados al patinaje en la ciudad de Querétaro. No obstante, no funge propiamente como una pista para skateboarding ya que no tiene módulos ni obstáculos necesarios para la realización de trucos, por lo que funciona como una pista básica para el skate. En razón de esto, “Patinerama” es un espacio principalmente frecuentado por niños para realizar patinaje sobre ruedas, siendo así que los asistentes a este lugar sean mayormente familias.

En este sentido, esta pista no fue construida específicamente para el skateboarding y por lo tanto la presencia de jóvenes skate es menor, en comparación con los otros espacios visitados. Sin embargo, fue posible observar a algunos skaters que se encontraban en la pista, quienes habían colocado una piedra lisa y un pedazo de madera para crear un obstáculo en el cual trataban de realizar un truco. Con lo anterior, puede pensarse que para poder realizar skate en esta pista los jóvenes deben adaptarla.

Además de la pista de patinaje, en este espacio también se pueden encontrar áreas verdes, algunas bancas y varios comercios ambulantes. Por otro lado, en esta pista no se localizaron grafitis, únicamente se observó que en uno de los bordes de la pista recientemente habían cubierto un grafiti con pintura. La imagen 7 muestra una parte de la pista ubicada en este espacio, con ella se podrá ubicar las diferencias entre ésta y las otras pistas diseñadas específicamente para el skateboarding.



**Imagen 7. Pista patinerama. Fuente: AnaKaren Jaramillo García**

## Skatepark Plateros

Este es el skatepark de mayores dimensiones, comparado con los anteriormente descritos, y de acuerdo con los jóvenes skate es también uno de los más amplios en la ciudad. Por tanto, es un

espacio clave para la práctica de skateboarding, porque es muy frecuentado por los skaters, consolidándose entre los sitios predilectos para realizar esta práctica. Por otra parte, este skatepark fue promovido desde el gobierno municipal como un espacio dedicado para el skateboarding. Sin embargo, el sitio donde se ubica estaba previamente ocupado por los tianguistas de la zona, quienes laboran en este mismo espacio dos días por semana; así mismo, también se observó el desarrollo de actividades culturales como ensayos de danza regional.

Al respecto de su construcción, el skatepark Plateros consta de dos niveles. Un nivel superior donde se ubica un área con pasto sintético y algunas bancas, así como dos pistas estilo “*bowl*” y un nivel inferior en el que se localiza una pista mixta compuesta por diversos módulos y obstáculos (rampas, barandales, escalones y tubos). Adicionalmente, en la planta baja puede apreciarse un techado de aluminio y a un lado de éste, un módulo de forma cilíndrica con escaleras de aluminio en el que se pueden leer los horarios del tianguis que se coloca en este mismo espacio los días jueves y domingo. Además de esto, también se encuentra un letrero con el reglamento para el uso y la convivencia en este espacio, como se muestra en la imagen 8.



**Imagen 8. Planta baja del Parque Plateros. Fuente: AnaKaren Jaramillo García**

La aparición de grafitis en esta pista fue un elemento constante, y de todas las pistas visitadas, en este skatepark el grafiti podía percibirse en casi todas sus áreas. En la imagen 9 puede apreciarse una de las pistas ubicada en el nivel superior del skatepark la cual contiene un gran número de grafitis.

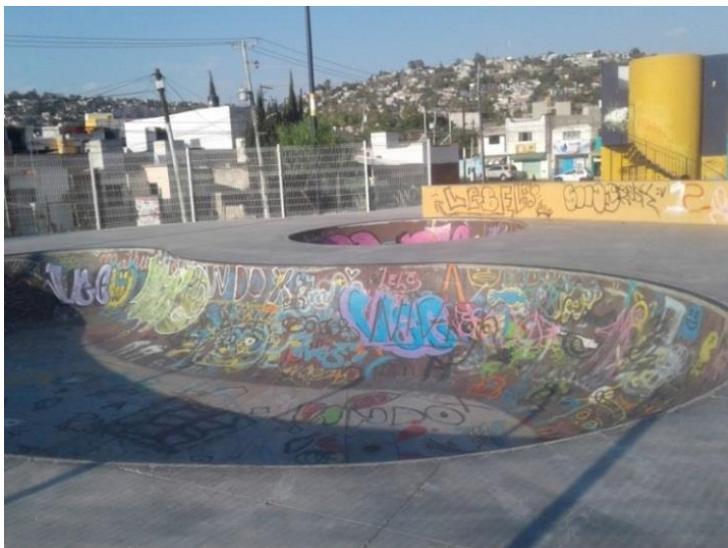


Imagen 9. Grafiti en pista del skatepark Plateros. Fuente: AnaKaren Jaramillo García

### 5.3.3 *Las calles de la cuidad*

Además de los skateparks, las calles son otro de los lugares donde se desarrolla el skateboarding, a través del denominado “*streetstyle*”. Si bien los skaters mencionan que los skateparks les permiten llevar a cabo su práctica sin exponerse distintos riesgos que implica patinar en las calles, como el peligro en vialidades por los automóviles, hasta distintos tipos de agresiones, físicas y verbales por parte de otros actores sociales; los jóvenes skate afirman que el skateboarding, de manera fundamental, pertenece a las calles por lo que éstos usan las calles de la ciudad y patinan *spots* en su tránsito por éstas.

Al respecto de los *spots* los jóvenes skate aludieron a una serie de características físicas que pasan a convertir un punto de la ciudad en un espacio patinable. Algunas de las características que configuran un “buen *spot*” son

- **Buen piso.** La superficie debe ser lisa para que la patineta pueda deslizarse sin dificultad.
- **Sin mucha gente.** Porque permite patinar libremente.
- **Tener “cajones”.** Es decir, objetos que les permitieran hacer trucos.
- **Buena iluminación.** Para apreciar mejor las dimensiones y formas del espacio a patinar.
- **Buen espacio.** Espacios amplios para patinar con mayor comodidad.
- **Sin policía.** Refiere a la vigilancia y prohibición del *streetstyle* por parte de las autoridades.



Imagen 10. Ejemplo de un *spot* callejero. Fuente: Fotografía tomada de “Gatopardo” (Facebook)

A la par de las características estructurales de los *spots*, éstos también se encuentran directamente relacionados con experiencias grupales. Es decir, las vivencias que los jóvenes skate tienen en estos lugares los dotan de “contenido” subjetivo. Por ello, cuando refieren a determinados *spots*, también están aludiendo a vivencias grupales y emociones generadas al realizar trucos. Por tanto, estos espacios físicos quedan enlazados a las memorias compartidas, sentimientos y emociones que se despliegan al haberlos patinado.

Por ejemplo, los jóvenes skate referían como una experiencia significativa ligada a un *spot*, patinar con varios skaters norteamericanos en la zona de “Viñedos”<sup>20</sup>. Si bien se mencionaba que los patinadores extranjeros realizaron un “*tour*” patinando distintos puntos de la ciudad, especialmente los *spots* localizados en esta zona fueron los que cobraron mayor relevancia entre los skaters. En consecuencia, este punto particular de la ciudad quedó asociado con las emociones que produjo a estos jóvenes la convivencia con los skaters norteamericanos, a quienes identificaron como más avanzados en la práctica de skateboarding.

#### 5.3.4 *Movilidad en el skateboarding*

La práctica de skateboarding fusiona el patinaje en las calles y el realizado en los skateparks, debido a la condición de movilidad que otorga la patineta que les permite mantenerse en un desplazamiento constante por distintos espacios. Así mismo, esta condición se relaciona con la

---

<sup>20</sup> Área residencial localizada al norponiente de la ciudad.

plasticidad que implica poder transformar distintos puntos de la ciudad en *spots*, de manera que la ciudad desde el skateboarding puede experimentarse como un campo muy amplio, en tanto las posibilidades para patinarla se diversifican.

Igualmente, el skateboarding difiere de ser una práctica estática por lo que tampoco sigue una pauta exacta en su ejecución. Oscila entre los skateparks y las calles, en razón de esto emergen distintas posibilidades en el uso, tanto de las calles como de los skateparks. En este sentido, los skaters pueden organizarse para reunirse en el skatepark más cercano, trasladarse desde un skatepark particular hacia las calles, tener una sesión de patinaje en skateparks y distintos *spots* callejeros. Por lo que las posibilidades para patinar distintos espacios se multiplén.

Aunado a esto, los jóvenes skate mencionaban que generalmente pueden recorrer de 5 a 10 *spots* en un día. Esto depende si van solos o en grupo, aunque se reiteraron que principalmente se movilizaban de manera grupal. Así mismo se mencionó que aquellos que residían más lejos de los puntos de encuentro eran quienes podían llegar a hacer uso del transporte público, sin embargo preferentemente se desplazaban en patineta. Si bien, la organización para patinar no mantiene un trayecto establecido al cual apegarse, también se llevan a cabo encuentros para patinar con planeación previa, como afirma el joven skate

Hay veces que, haz de cuenta que cuando vamos hasta Plateros está lejos, así dos tres días antes, para ver dónde nos vemos y así cuando es aquí más o menos, casi siempre es el mismo día, unas horas antes o un día antes, así por mensajes. (Cristian)

El aspecto de la movilidad por la ciudad en el skateboarding se expresó también de manera gráfica a través del mapeo. Los jóvenes skate miraban todos los *spots* marcados en el mapa que se extendían hacia los distintos puntos de la ciudad e incluso en algunos casos varios *spots* no pudieron marcarse debido a que ciertas zonas patinadas quedaban fuera del mapa. Al respecto de esto, los skaters mencionaron “*estamos por todos lados*” (sic) y que aún les faltaba mucha ciudad por recorrer. De ahí que la ciudad se percibiera en tanto “ciudad patinada” y “ciudad no patinada”, lo que mantenía expectativa entre los skaters por la posibilidad de nuevos espacios.

### **5.3.5 Percepciones al respecto de los skateparks de la ciudad**

Entre los jóvenes skate se encuentra la percepción generalizada que la construcción de los skateparks en su mayoría es deficiente. Por lo que externan sus inconformidades al respecto de la funcionalidad de estos espacios, así como una falta de especialización para la construcción de las pistas. Es decir, los skaters atribuyen las insuficiencias de estos espacios a que no son planeados por patinadores o especialistas en este tipo de construcciones. Lo que tiene como consecuencia la construcción de pistas que los skaters describen como “impatinables”.

La realidad es que sí nos apoyan, por ejemplo este skatepark [se refiere al Parque San Carlos] pues nos divertimos patinándolo, pero pues no está tan bien realizado, al igual desde el inicio cuando empezamos a patinarlo, los tubos igual no eran de un tamaño bien hecho, eran unos tubos pequeñísimos que no se podían ni patinar, entonces tuvimos que reclamar también eso, porque su supuesta inversión fue muy grande aquí, de no sé cuántos millones” (Gerardo)

Más aún, a pesar de que algunos skaters identifican apoyo de instituciones gubernamentales a partir de la construcción de skateparks, predomina la idea que este tipo de espacios, no están totalmente adecuados a las necesidades percibidas por los jóvenes skate. De manera que, aunque ofrecen una mayor facilidad para poder realizar esta práctica en la ciudad, son mirados como espacios desvinculados de ellos mismos como principales usuarios de los skateparks.

### **5.3.6 Relaciones con otros actores sociales a través del espacio**

La práctica del skateboarding, al desarrollarse en el espacio público, implica una constante interacción con otros actores y grupos sociales, tanto en las calles como en los skateparks. Sin embargo, las formas de relación establecidas por los jóvenes skate con estos actores se caracterizan en su mayoría por ser conflictivas. Lo anterior se articula con las visiones negativas instauradas al respecto de la figura del skater y con la postura de los jóvenes skate ante aquellos ajenos a su práctica. A continuación se abordan las relaciones encontradas que atañen a la interacción con otros actores en el espacio público.

Niños y padres de familia que utilizan los skateparks

Los jóvenes skate mencionaron que la presencia de niños con sus padres en las pistas de skateboarding ocasionaba distintas problemáticas. Por el tipo de actividades realizadas por los

niños (principalmente patinaje sobre ruedas y uso de triciclos) que obstaculizan o entorpecen el patinaje en estos espacios. Como los accidentes donde los niños salen lastimados por las patinetas de los skaters. Ambas situaciones producen discusiones entre skaters y padres de familia, como menciona un skater

Hay mucha gente que luego pasa y no sé, les gusta mucho que vienen con sus hijos y se atraviesan todo el parque y les da igual, igual los niños se atraviesan y una vez a mí me tocó que un niño venía corriendo aquí dentro del parque y se me fue a mi patineta, porque me caí y le pegué y el señor se me puso así al pedo a mí y yo me quedé como de: "a ver, estás en el parque, ¿por qué la vas hacer de pedo?" yo no tengo la culpa, yo estoy dentro de mi lugar si tu hijo se está cruzando es tu problema no el mío, entonces pues, también ese tipo de problemas tenemos muy seguido aquí, que se atraviesan siempre los niños y si les pegamos tenemos la culpa nosotros. (Gerardo)

Este tipo de situaciones abonan a la percepción de los skaters de otros actores sociales en los skateparks como una forma de "invasión" a los espacios designados para esta práctica, a esto se suma las restricciones que tienen lugar en el patinaje callejero. Por tanto, los skateparks de la ciudad no son concebidos por los skaters como espacios exclusivos para su práctica, lo que dificulta que puedan ser identificados como propios.

El conflicto con los tianguistas en el skatepark Plateros

La convivencia en el mismo espacio con los tianguistas de la zona es una situación, que de acuerdo con los jóvenes skate, genera confrontación durante los días que se coloca el tianguis en este espacio. Debido a esto, algunos skaters han optado por no patinar en ese espacio los días de tianguis. Mientras que aquellos que continúan realizando su práctica, a pesar de las dificultades que ocasiona compartir el espacio, han vivenciado distintas situaciones de agresión y violencia. El siguiente fragmento de entrevista muestra la opinión de un skater al respecto de este hecho

Sí porque, es que los domingos allá en Plateros pues, como están los del tianguis, llegan los del tianguis ya no se puede patinar porque invaden todo el lugar [...] el detalle es que ellos ahí antes de que hicieran ese parque, ahí ellos [...] ellos se ponían ahí, entonces se puede decir que pues igual ¿no? es tu lugar y vienen y te lo quitan, pues igual, yo sí me pongo en su lugar porque pues están haciendo su luchita para salir adelante, pero tampoco veo correcto que se metan [...] o sea hay mucho espacio en el estacionamiento y ahí donde está el domo podrían estar ahí si se organizan bien, o hay ciertas áreas donde de plano pues nosotros no patinamos, como es un medio bowl, ahí se pueden poner también, como que igual es depende del tipo de mentalidad de la gente. (Aaron)

En suma, esta problemática reitera la disyuntiva de los jóvenes skate por identificar los skateparks como exclusivos de su práctica. Ya que, de manera concreta, los espacios dirigidos al skateboarding son empleados para prácticas de diversa índole, como el caso de los tianguistas. No obstante, este conflicto no alude únicamente a los actores implicados, sino que corresponde directamente a las fallas en la administración de los espacios públicos desde las instituciones gubernamentales, aspecto que de manera puntual se expresa a través de una confrontación entre los grupos que utilizan este espacio.

#### Altercados con la policía

La expulsión de los jóvenes skate del espacio público es una situación cotidiana llevada a cabo por transeúntes, personas que viven en las calles donde patinan los jóvenes, así como por elementos de la policía municipal. Al respecto de la expulsión por policías, los skaters aluden que éstas van desde peticiones verbales de abandonar los espacios, hasta la remoción mediante agresiones. Estas circunstancias se conjugan con actitudes defensivas por parte de los jóvenes skate que complejizan esta problemática, como se muestra a continuación

Pues sí, unas que otras veces pues estamos patinando algún lugar y por las mismas autoridades nos dicen que no se puede, cuando realmente estamos en un espacio público y pues aunque nosotros les digamos eso, ellos ni siquiera conocen [...] las reglas o sea los artículos, entonces no saben ni en qué basar su argumento para corrernos de un lugar que es público entonces pues no nos queda de otra porque si no luego nos han subido a las patrullas nada más por eso mismo, porque no saben ni siquiera ni sus artículos ni lo que están argumentando (Gerardo)

Sí, a mí me han corrido muchas veces, yo incluso me he querido pelear con señores que o sea, no entiendo, o sea tal vez estamos mal nosotros en algún punto pero también están mal las personas porque o sea la calle es de todos ¿no? o sea la calle es de cualquier persona no solo es tuya.

Entonces pues a mí me tocó varias experiencias, como repito, me he querido pelear con señores, por lo mismo de que yo estaba patinando en la calle y pues te llegan a corren, o te llegan a insultar “que quítate pinche escuinle” o así entonces pues si te enoja ¿no? o sea pues tu estas patinando tranquilo y pues que te lleguen a agredir así pues no está bien (Rodrigo)

Estas agresiones ejercidas por distintos actores sociales se sostienen en visiones preconcebidas de los skaters y los imaginarios sociales negativos asociados al skateboarding. Así mismo, estas problemáticas se potencializan al mezclarse con las actitudes desafiantes de algunos jóvenes skate,

que llegan hasta una confrontación directa con estos actores. Posturas que desembocan en el reforzamiento de los estereotipos negativos relacionados con la rebeldía y la desobediencia que se ha adjudicado a la identidad colectiva de los skaters.

Para dar cierre a este capítulo, se advierte que el skateboarding como cultura juvenil está integrado por diversas dimensiones que le confieren rasgos propios. Para los jóvenes, la importancia de identificarse y ser identificados como actores sociales diferenciados resulta esencial para consolidar su identidad colectiva. Igualmente, es a partir de este reconocimiento que se da pie a formas de relación con otros actores sociales además de expresar determinados modos de uso y maneras de accionar en el espacio público.

## **6 Análisis de resultados**

En relación a los resultados de esta tesis, se realizó un análisis centrado en la vinculación entre el skateboarding como práctica urbana/ juvenil y el espacio público, a partir de la exploración de las maneras en que los jóvenes skate habitan la ciudad desde su práctica. Con base a esto se espera hacer visible formas alternativas de construcción del espacio desde el skateboarding.

Igualmente, se añade una categoría de análisis que emergió durante la investigación y que corresponde a los imaginarios sociales que existen al respecto de la figura del skater. Imaginarios articulados a una serie de estereotipos y prejuicios, que los jóvenes skate expresan en sus discursos y que se materializan en el establecimiento de relaciones entre skaters y otros actores sociales.

Por tanto, los ejes de análisis planteados se dirigen a dilucidar las relaciones de la práctica de skateboarding con el espacio público en la ciudad de Querétaro, enfatizando en el elemento psicogeográfico que comprende la idea de habitar este espacio. A su vez, el abordaje de los imaginarios sociales contruidos al respecto de la figura del skater permite exponer sus efectos en las percepciones sociales al respecto de esta práctica, además de mostrar las repercusiones que éstos implican para los jóvenes y sus identidades.

Cabe aclarar que, la exploración de los imaginarios sociales no se considera un elemento central en esta tesis, sin embargo fue un aspecto de importancia para ser retomado debido a que los jóvenes aluden constantemente a estos imaginarios y a las repercusiones que éstos tienen en su cotidianidad. Así mismo, se explicita que este aspecto es un campo abierto para la indagación desde la psicología social, ya que exige un análisis de mayor profundidad y contenido.

En función de lo anterior, se proponen tres ejes de análisis. El primero, dirigido a las formas de vinculación entre el espacio público y el skateboarding; el segundo, aborda el espacio habitado desde los jóvenes skate; el tercero, orientado hacia los imaginarios sociales asociados a la figura del skater. A continuación, se desarrollan de manera más amplia estos ejes de análisis.

### **6.1 Formas de vinculación entre el espacio público y la práctica de skateboarding**

Este apartado refiere a los vínculos encontrados en torno al skateboarding y la ciudad. Estas relaciones no se desarrollan estrictamente a partir de un proceso de apropiación como el que

describen Pol y Vidal (2005), sino que desde el skateboarding se implementan modos particulares de accionar en las calles y por tanto configurar maneras distintas de vincularse al espacio público.

Cocretamente las relaciones entre espacio público y skateboarding se plantean desde dos dimensiones: 1) La vinculación del skateboarding con el espacio urbano, ya que éste funge como base material para el desarrollo de práctica 2) Se entiende que la relación con el espacio está mediada por distintas dinámicas de control y a la puesta en acto de relaciones de poder, que condicionan las múltiples prácticas sociales que se expresan en las ciudades. Estas dos dimensiones se abordan a continuación.

### **6.1.1 *El skateboarding como práctica móvil***

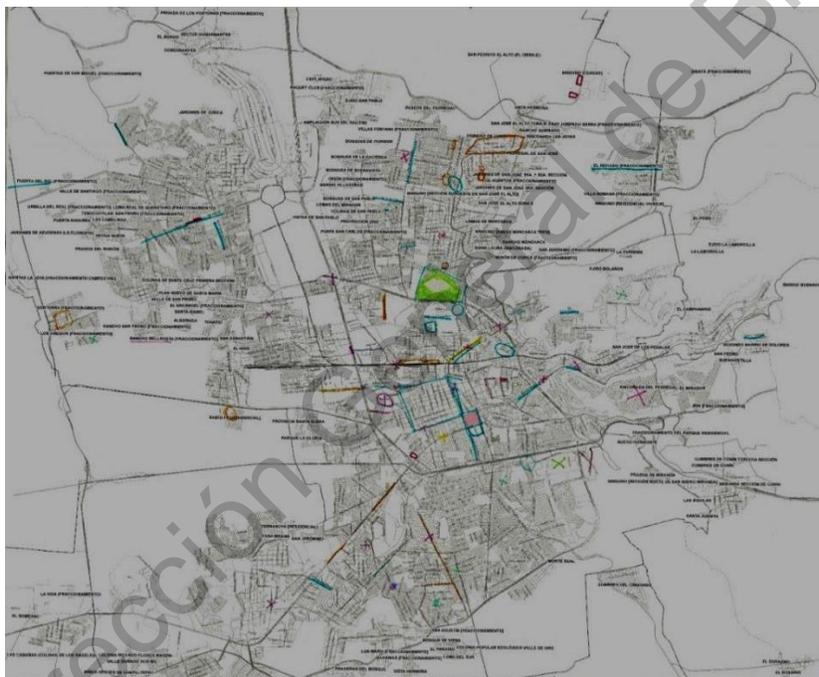
La práctica de skateboarding, al estar arraigada al contexto urbano, se caracteriza por la movilidad y fluidez que propicia la misma condición urbana. Debido a esto, el skateboarding difiere de establecerse en un espacio fijo, desarrollándose a partir de una circulación constante. En este sentido, para Camino (2012) las transformaciones suscitadas en lo urbano resultaron ser muy convenientes para el desarrollo del skateboarding. Estas transformaciones están centradas en las formas de relación de la sociedad con el espacio, que pasaron de ser principalmente territoriales a la predominancia de espacios que pueden identificarse como “líquidos”, por lo que

Las formas tradicionales de habitar los lugares, en los que los habitantes mantenían una estrecha relación con el territorio y sus vecinos, se encuentran en retroceso o en continua renegociación con el desarrollo de los espacios de flujos (F. Muñoz, 2008). La movilidad se ha incrustado, como una tendencia dominante, en la formación del espacio urbano, dando lugar a la proliferación de lo que M. Augé (2001) llamó no lugares. Espacios dedicados a la circulación de flujos, infraestructuras, carreteras y autopistas, estacionamiento de vehículos, estaciones de servicio o transporte, espacios de ocio y consumo, cajeros automáticos, cableado de fibra óptica, etc. Es decir, espacios que no son lugares en sí mismos, porque los usuarios no los habitan o, simplemente, los visitan y transitan. En este sentido, podemos decir que son espacios frágiles, porque no tienen identidad o es muy débil, en tanto que sus usuarios son anónimos y no han experimentado un proceso de apropiación que dotara de significado al espacio. (Camino, 2012, pág. 32)

En relación a esto, el skateboarding, a partir del streetstyle como su modalidad originaria, emplea precisamente esta característica emergente del espacio urbano, es decir, utiliza la generación de espacios de flujo para patinar e ir creando *spots*. Por lo que el patinaje callejero resulta ser una actividad sumamente versátil, que puede ser llevado a cabo en múltiples espacios urbanos.

Así mismo, este aspecto de movilidad y fluidez en la práctica se manifestó en la investigación a través del mapeo, ya que los jóvenes skate identificaron por toda la ciudad espacios usados tanto para circular a través de éstos, como espacios que fungían como *spots*, es decir, sitios en donde podían realizar trucos.

La imagen 11 muestra el mapa realizado en el trabajo de campo, los skaters marcaron múltiples *spots* con distintos colores y formas variadas: cruces, óvalos y rectángulos. Las líneas rectas representan avenidas o vialidades a través de las cuales patinan. Se puede apreciar que los *spots* marcados se extienden hacia distintos puntos de la ciudad.



**Imagen 11.** Mapa elaborado durante el trabajo de campo. Fuente: Elaboración propia

Así, calles, avenidas, plazas, escuelas, estacionamientos, parques, entre muchos otros espacios, pueden ser empleados para la práctica de skateboarding, lo que permite que ésta se amplifique por toda la ciudad. Con ello, la afirmación de los skaters “*estamos por todos lados*” (sic), cobra mayor sentido, ya que manifiesta la amplia movilidad por múltiples espacios urbanos. En razón de esto,

la práctica de skateboarding puede pensarse como una práctica fluida, que opera a partir de un constante movimiento por las calles de la ciudad. De ahí que la restricción de esta práctica a un solo espacio, como los *skateparks*, difiera de su forma principal, actividad adaptada a las calles.

En relación con lo anterior, el concepto de espacios de tránsito propuesto por Delgado (1999) alude igualmente a espacios que fungen como medios de traspaso y cruce, que sólo existen en tanto son transitados. De tal modo que, el patinaje callejero recupera esta condición de movilidad como parte esencial para la práctica, por lo que ésta queda constituida por las posibilidades de tránsito que ofrece, siendo el espacio urbano la “*base material*” por excelencia para el desarrollo de esta práctica.

No obstante, la práctica de skateboarding no se limita a la condición de movilidad por la ciudad, sino que implica también un giro en el uso de estos espacios de tránsito. En tanto los jóvenes skate convierten los espacios físico-geográficos en lugares “patinables” o *spots*, añaden una significación particular a estos espacios. No sólo a nivel de funcionalidad sino que quedan vinculados a elementos subjetivo-emocionales que se despliegan en la práctica, en tanto

Las funciones y los significados de muchos espacios urbanos fueron reinterpretados por los skaters. Desde entonces, para el colectivo skater, pensar la ciudad significa tener en mente todos los sistemas de espacios y objetos arquitectónicos urbanos patinables, con sus correspondientes significados simbólicos (dificultades míticas, recuerdos inolvidables, leyendas, etc.) (Camino, 2012, pág. 123)

En suma, la relación del espacio público urbano con la práctica de skateboarding es innegable, debido a que es una actividad arraigada al contexto urbano, que se ha moldeado a través de las especificidades de sus formas espaciales. Sin embargo, esta práctica trasciende al uso únicamente utilitario del espacio, ya que denota que los jóvenes skate además del tránsito cotidiano por la ciudad y de la funcionalidad que mantiene el mobiliario urbano para realizar trucos, llevan a cabo una re-construcción simbólica del espacio urbano, de manera que éste se re-significa a través de su práctica.

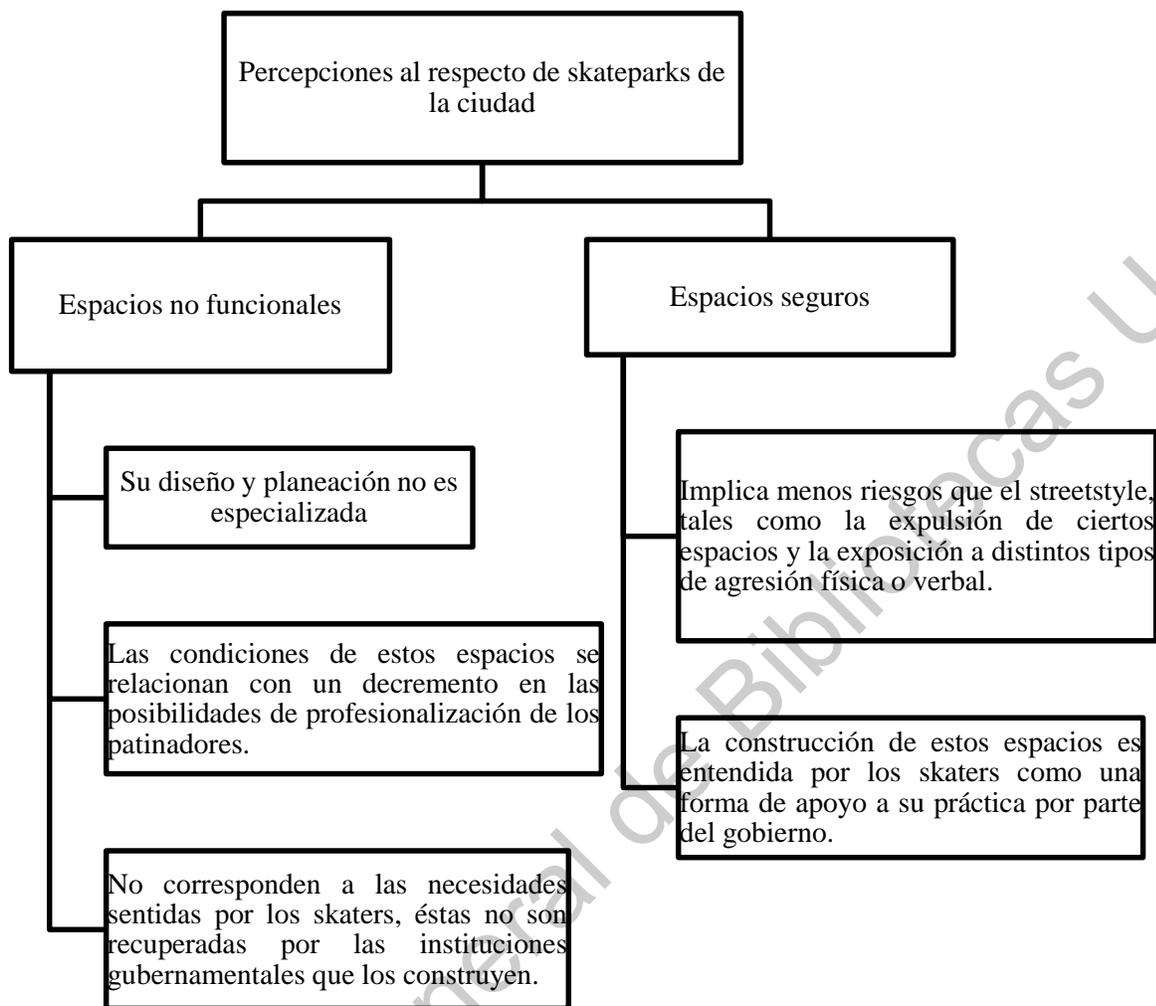
### ***6.1.2 El espacio público como espacio de control y disputa en el skateboarding***

La relación entre la práctica de skateboarding y el espacio público está mediada por distintos modos de control que se ejercen en este espacio, de tal manera, que éste es permeado por el desarrollo de dinámicas desiguales y constantes procesos de exclusión (Berroeta & Vidal, 2012). En este contexto, las prácticas juveniles urbanas contrastan con las visiones hegemónicas de la ciudad y evidencian las discrepancias existentes en estas proyecciones, desde las que se incluye o se deja fuera determinadas prácticas del escenario urbano.

Conforme a esto, Márquez y Diez (2015) refieren que el ejercicio de control sobre la práctica de skateboarding se manifiesta de forma más clara a través de la regularización del patinaje en las calles, que si bien, es la modalidad de skateboarding preferida entre los skaters es también la más conflictiva en relación al uso del espacio público. Situación que alude directamente a las instituciones gubernamentales que edifican este tipo de espacios, orientados a partir de sus propias formas de concebir y planear la ciudad. Asimismo, para estos autores, los skateparks operan de las siguientes maneras:

- Como mecanismo de control y regularización de la práctica de skate.
- Permiten limitar el uso del espacio y del mobiliario urbano para los skaters.
- Son percibidos por algunos skaters como espacios de “reclusión” o “encierro” en contraste con la libertad de acción que posibilita la ciudad.

Si bien, la función principal de los skateparks es la regulación de la práctica de skateboarding al extraerla de las calles, los jóvenes skate de la ciudad de Querétaro manifestaban opiniones propias al respecto de estos espacios, por ejemplo, afirmaban preferir estos espacios sobre el patinaje en las calles, debido a la facilidad y a los pocos riesgos que implican estos lugares. Las percepciones al respecto de los skateparks de la ciudad recuperadas en esta investigación se exponen en el siguiente esquema



Esquema 1. Percepciones al respecto de skateparks de la ciudad. Fuente: Elaboración propia

A la luz de estos datos, se plantea que tanto los skateparks como las calles representan dos terrenos problemáticos para los skaters de la ciudad. Los skateparks al ser identificados como poco funcionales y sin especialización en su diseño, se constituyen como espacios limitantes en el desarrollo de habilidades y posibilidades de profesionalización para los skaters. Además de esto, el hecho de que las autoridades gubernamentales no implementen las modificaciones que los jóvenes skate consideran podrían mejorar estos espacios, desemboca en que los skateparks se perciban como desvinculados de la práctica cotidiana de los jóvenes skate.

Pese a esto, las calles no ofrecen un mejor panorama, ya que si bien los skateparks son utilizados ampliamente debido a la facilidad que ofrecen para patinar, éstos no erradican el patinaje en las

calles, que continúa siendo una modalidad habitual e incluso preferida entre algunos jóvenes skate, quienes afirman que el skateboarding pertenece a las calles. No obstante, las calles representan espacios de constante expulsión de los skaters, además de ser el escenario para la expresión de distintas violencias hacia los jóvenes, aspecto que guarda relación con los imaginarios sociales que predominan al respecto de los jóvenes skate y desde las que son justificadas estas situaciones.

En consecuencia, tanto los skateparks como las calles implican distintas limitantes para los skaters. Lo que permite dar lectura a estos escenarios como parte de una misma estrategia implementada por distintas instituciones, para mantener regularizado el desarrollo de las prácticas urbanas juveniles en la ciudad. Es decir, esta misma operación se extiende hacia otro tipo de prácticas juveniles que a su vez promuevan expresiones distintas en el espacio público.

Las instituciones de gobierno implementan visiones asociadas con una ciudad hegemónica y a partir de ello organizan las prácticas que pueden o no desarrollarse en el espacio público. En ese sentido, mantienen entre los jóvenes skate una apreciación ambivalente. Si bien, los skaters expresan su disgusto por los fallos que a nivel estructural tienen los skateparks; así mismo, entienden las iniciativas de construir estos espacios como una forma de apoyo por parte de estos organismos, mejor dicho, se percibe como un interés de las instituciones gubernamentales por sostener esta práctica.

A la par de esto, el conflicto entre skaters y tianguistas en el skatepark Plateros, evidencia las contradicciones que tienen lugar en el espacio público de la ciudad, en tanto se decretó desde organismos gubernamentales al skateparks Plateros como un lugar “dedicado al skateboarding”. No obstante, este sitio se encontraba previamente ocupado por el tianguis de la zona, lo que ocasionó una confrontación directa entre skaters y tianguistas que se vieron forzados a compartir este mismo espacio, lo que dificulta tanto la realización de skateboarding como el ejercicio laboral de los tianguistas.

Es decir, para los skaters la colocación de los puestos del tianguis reduce el área física de la pista y limita las zonas para patinar. Por otro lado, para los tianguistas el hecho de que los jóvenes patinen en esta misma área, implica riesgos de accidentes para ellos mismos y su clientela. Lo anterior, expone el desinterés por parte de las instancias gubernamentales para generar espacios

adecuados, no solamente para la práctica de skateboarding, sino también para las diversas prácticas que operan en el espacio público.

## **6.2 El espacio habitado por los jóvenes skate**

A continuación, se exponen las maneras de habitar el espacio expresadas por los jóvenes skate. Éstas se abordan desde la dimensión psicogeográfica y se sintetizan a partir del concepto de *spot*. Este concepto se entiende como elemento que expone la manera en la que estos jóvenes construyen simbólicamente la ciudad desde su práctica. Así mismo, se alude a la construcción de geografías alternativas que convergen en la ciudad y desde las que se evidencian otras maneras de vivir la ciudad, reafirmando al espacio como lugar social.

### **6.2.1 Psicogeografía del espacio expresada en los spots**

La psicogeografía del espacio refiere a las emociones suscitadas en los distintos ambientes urbanos; asimismo, de acuerdo con Lindón (2014), el espacio se encuentra “cargado” de experiencias, sensaciones y emociones debido a que está atravesado directamente por las vivencias subjetivas de grupos y/o personas. Para exponer el aspecto psicogeográfico intrínseco a la práctica de skateboarding, se considera pertinente aludir a tres dimensiones que se articulan en esta práctica y que remiten a áreas diferenciadas de la misma:

- **Dimensión físico-corporal:** Registro a nivel corporal que relaciona lo corporal implícito en la práctica de skateboarding, esta dimensión ha sido abordada por autores como Saraví (2012).
- **Dimensión físico-geográfica:** Remite al espacio público, concretamente a las calles de la ciudad.
- **Dimensión subjetivo-experiencial:** Experiencias, emociones y sentimientos compartidos por los skaters que aluden a la identidad colectiva de esta práctica.

En relación a la dimensión físico-corporal, se reconoce que la práctica de skateboarding está estrechamente relacionada a un registro corporal, ya que implica sensaciones producidas al patinar. Los jóvenes skate mencionaban constantemente la sensación de adrenalina como una emoción a nivel físico que prevalece en su práctica. La cual afirman es una experiencia agradable y estimulante, como se muestra a continuación

Yo creo que la adrenalina ¿no? que se siente, bueno depende qué patines, si haces trucos de piso pues es más como poner atención en los movimientos y cosas así, pero ya si es de escaleras o tubos pues si es la adrenalina de que en cualquier momento puedes estar tirado en el suelo con alguna fractura o arriba en la tabla y pues es satisfactorio ¿no? cuando caes un truco, pues yo creo que es lo que me gusta de skate. (Joel)

Pues lo más padre es que conoces a personas, que conoces culturas, conoces lugares, y pues lo más padre a mi como repito es la persistencia o sea la enseñanza que te deja de la persistencia que pus o sea es de estar dale y dale y dale hasta que te salgan las cosas y también es la adrenalina que se siente al hacer un truco ¿no? es decir vas en un riel que está de bajada y pues se siente muy padre, bueno yo lo siento así o no sé eso es lo que me gusta del skate. (Rodrigo)

Así mismo, los jóvenes skate constantemente aludían que el skateboarding es una forma de “sacar la tensión” considerando que esta actividad les permitía relajarse. A su vez, esto puede vincularse con el bienestar corporal que produce realizar cualquier tipo de actividad física. Empero, además del elemento físico que implica esta práctica, para los jóvenes skate el skateboarding funge como un modo de catarsis ante problemáticas sentidas y situaciones complejas con las que lidian en su día a día. En este sentido, dicha práctica no está delimitada únicamente a nivel corporal sino que trasciende al terreno subjetivo.

Por otro lado, en lo referente a lo psicogeográfico, se retoman las dos primeras dimensiones expuestas, ya que se hace referencia a la unión entre los elementos físico-geográficos y los elementos subjetivo-experienciales que convergen en la práctica de skateboarding, y que pueden sintetizarse a través del concepto de *spot*, entendido como elemento dual en el que quedan vinculados el espacio físico “patinable” y el “contenido subjetivo” ligado a las experiencias grupales de los skaters.

Esta concepción de los *spots* se desprende directamente de los discursos de los jóvenes skate, quienes al mencionar determinados *spots* los relacionaban a sus propias experiencias grupales suscitadas en estos espacios. De esta manera, sensaciones relacionadas a realizar un truco, así como emociones compartidas de forma grupal, quedan vinculadas a estos espacios. Esto puede ejemplificarse, con la manera en que algunos skaters denominaban a este elemento subjetivo-experiencial como una “*memoria sentimental*” que hacía alusión a las vivencias experimentadas por los skaters en ciertos *spots*.

Por ejemplo, durante el mapeo los skaters veteranos aludían a que sus primeras experiencias en el skateboarding las vivieron en “Patinerama”, al ser el primer sitio de la ciudad en el que podía realizarse esta actividad, por lo que les remitía a sus primeras experiencias como skaters. Además de esto, patinadores jóvenes referían fundamentalmente a experiencias de patinaje en grupo en determinados *spots*, aludiendo a hazañas logradas por algunos skaters al realizar algún truco complejo y compartir la emoción de manera grupal a través de la percepción de este hecho desde un “sentimiento común” o un logro común.

En consecuencia, las vivencias compartidas y las emociones y/o sentimientos grupales quedan enmarcados en los espacios físico-geográficos, por lo que para los jóvenes skate el espacio público adquiere distintos significados que se vinculan directamente a su identidad colectiva. Esto permite concebir el establecimiento de otro tipo de relación con el espacio físico que, en el caso del skateboarding, no abarca únicamente al uso del espacio como escenario para la práctica, sino que implica también la manera subjetiva en que los jóvenes construyen su práctica en la ciudad.

Después de todo, las distintas experiencias que tienen lugar en la ciudad desde el skateboarding permiten mirarla desde la perspectiva de los jóvenes skate, en tanto se expresan sus formas de vida a través de su interacción en las calles. Aunado a esto, habitar la ciudad desde el ser skater plantea la construcción de sentidos comunes para estos jóvenes, lo que implica la resignificación de las calles a partir de sus propias visiones configuradas a partir de su pertenencia a la cultura skater.

### ***6.2.2 Formas alternativas de construcción de la ciudad: Una propuesta desde el skateboarding***

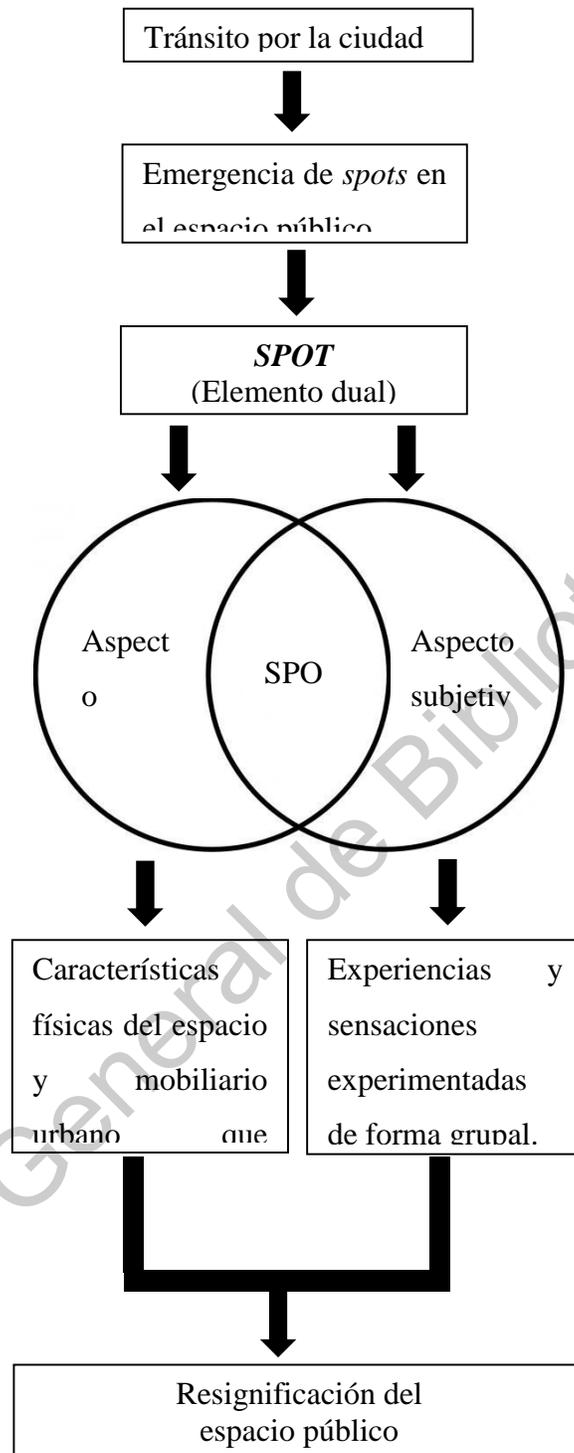
Pensar el espacio público desde la idea de habitarlo implica reconocer la convergencia de múltiples prácticas sociales desde las que se establecen relaciones diversas con el escenario. Por tanto, esta perspectiva enfatiza en las particularidades de las vivencias de diversos actores sociales y apertura hacia la posibilidad de re-construir la ciudad de manera subjetiva a partir de sus propios escenarios.

Por tanto, plantear formas alternativas de vivir y accionar en la ciudad permite también contrastar con enfoques desde los que se entiende al espacio como homogéneo y lineal, que constituyen miradas que resultan ser limitantes con la expresión de otras maneras de habitar que difieran de

los modelos dominantes. Conforme a esto, al destacar estas formaciones subjetivas que son distintas, se reafirma la complejidad de lo urbano que se expresa de manera cotidiana en la ciudad y sus múltiples movimientos.

Bajo esta tesitura, se hace alusión a la propuesta de una manera de construir subjetivamente la ciudad centrada en la perspectiva de los jóvenes skate y relacionada de forma directa al modo en que estos jóvenes viven su práctica cotidianamente. Igualmente, se considera que la adhesión de los jóvenes a la cultura skate, permite designar de manera específica el espacio público y de esta manera reinterpretarlo.

Por ello, se ha elaborado un esquema en el que se expresa la manera en que los jóvenes skate reconstruyen subjetivamente la ciudad a partir de sus formas de vinculación con el espacio desde el skateboarding, así como los elementos psicogeográficos que se despliegan a través de sus experiencias en la ciudad.



Esquema 2. Proceso de construcción subjetiva del espacio. Fuente: elaboración propia

A través de este esquema se articulan las distintas dimensiones que confluyen en la práctica de skateboarding y que configuran la manera en que los skate elaboran subjetivamente. Este

planteamiento recupera la vinculación entre el espacio público y el skateboarding respecto a la condición de movilidad de esta última, así como a la circulación por los distintos “*espacios de tránsito*”, lo que hace del skateboarding una práctica muy fluida por su fácil adaptación a las formas urbanas.

A lo anterior se suman los elementos psicogeográficos que se despliegan a partir de las experiencias de los skaters en la ciudad. Este aspecto se sintetiza a través del concepto de *spot*, que es entendido como un elemento dual, debido a que recupera características y formas físicas que emergen en las calles y que se constituyen como sitios idóneos para hacer trucos; a la vez que también alberga componentes emocionales, que se vinculan a las vivencias grupales específicas de los jóvenes skate.

Por último, se presume que la ciudad es susceptible de ser re-definida por los jóvenes skate, ya que se reordena a partir de las posibilidades que ofrece para ser “patinada”. Esto se expresa a través de la disposición de múltiples *spots* encontrados en su transitar a través del escenario urbano. Del mismo modo, aunado al tránsito por las calles, se encuentra la manera en que la dimensión físico-geográfica es investida de contenido subjetivo, lo que permite que más allá de emplear el espacio sólo como una base material, queden enmarcados a éste significados propios de las realidades de los skaters.

La imagen 12 muestra en el mapa una zona de la ciudad perteneciente al centro histórico, en esta área convergen varios *spots*. De los *spot* marcados destacan varias calles principales como Corregidora y Zaragoza, además de sitios como la Alameda Hidalgo<sup>21</sup> y la Universidad Autónoma de Querétaro (UAQ). Igualmente los skaters afirmaron que el centro histórico en su conjunto representa un buen *spot* para patinar, particularmente un grupo de jóvenes skate refirió al kiosko ubicado en el Jardín Zenea<sup>22</sup> como uno de sus predilectos en esta zona.

---

<sup>21</sup> Sitio histórico de la ciudad ubicado entre Avenida Zaragoza y Avenida Constituyentes.

<sup>22</sup> Jardín emblemático de la ciudad de Querétaro ubicado entre las calles Madero y Juárez.



cabe destacar que es posible pensar en otros sentidos desde los que se conciba a los jóvenes, es decir, las significaciones no están cristalizadas sino que implican también transformación, de ahí su carácter instituyente.

### **6.3.1 Miradas dominantes al respecto de la figura del skater**

Como se señaló en el capítulo 2, una de las visiones más sobresalientes del skateboarding es su caracterización como una práctica subversiva, desde la que se confiere una actitud rebelde y contestataria a los jóvenes skate, por lo que, estas visiones se han consolidado como un rasgo distintivo de la identidad colectiva de estos jóvenes. No obstante, aun cuando algunos de los skaters llegan a identificarse con este tipo de características, algunos otros las perciben como visiones externas desde las que se ha formado una imagen desligada de su auto-percepción y de los significados que atribuyen a su propia práctica.

Así mismo, la alusión de los jóvenes a los estereotipos y prejuicios que se enlazan a la imagen del skater, evidencia que se piensa de manera homogénea a estos jóvenes, lo que reduce las posibilidades de entender sus prácticas más allá de los imaginarios sociales predominantes. En consecuencia, la relación entre skaters y otros actores sociales estará mediada por estos imaginarios, que se concretizan en el ejercicio de distintas violencias, así como en las dificultades para la integración social de esta práctica.

Sin embargo, a pesar que desde estos imaginarios sociales dominantes se plantean visiones estereotipadas que se alejan de las realidades de los jóvenes skate y de la manera en que éstos se perciben a sí mismos, ¿cómo desprenderse de estas visiones que han pasado a conformar gran parte de los imaginarios de la práctica de skateboarding? ¿Es posible plantear otros posicionamientos de los jóvenes colocándose más allá de los prejuicios que se han incrustado en esta práctica?

En razón de esto, enseguida se describen las principales imágenes asociadas a la figura del skater que fueron identificadas por los propios jóvenes, éstas se sintetizaron en tres categorías principales: *los jóvenes skate como vagos*, *los jóvenes skate como drogadictos* y *los jóvenes skate como vándalos*. Categorías que corresponden a prejuicios y estereotipos enunciados de manera cotidiana por los jóvenes y que se exponen en los siguientes párrafos.

### **6.3.1.1 Los jóvenes skate y la vagancia**

La caracterización de los skaters como vagos, se entiende inicialmente como una re-afirmación de pensarlos como jóvenes “desocupados” o “inactivos”. Nociones que se vinculan firmemente a la idea de ser “*nini*”, término que de manera desdeñosa es utilizado para describir a jóvenes que ni estudian ni trabajan y que por tanto, son considerados como poco productivos, flojos, sin iniciativa o “sin futuro”. Estas percepciones se enlazan a visiones dominantes del sujeto juvenil, que abonan a la desacreditación de las juventudes con base en sus contextos sociales y económicos.

Más aún, la asociación del skateboarding con la vagancia se instaure a partir de ubicar esta práctica como recreativa, lo que la relaciona a conceptos como el ocio y el tiempo libre. En este sentido, Elias y Dunning (1992) plantean un contraste entre ocio y trabajo como actividad central en nuestras sociedades, a las cuales se plantea en una relación polarizada. Así, las actividades recreativas concentradas en “el respeto por uno mismo y, sobre todo, por la propia satisfacción emocional” (pág.126) difiere de valores capitalistas arraigados en nuestra sociedad, tales como la producción y el consumo, en tanto

Lo auténticamente esencial, lo bueno y valioso en la vida de una persona, el núcleo de su existencia, es el trabajo que la persona realiza. Durante las horas en que, la gente no necesita trabajar, hace cosas de menos valor o intrínsecamente inútiles, y la sociedad mira con indulgencia su inclinación a los placeres de la ociosidad. (pág. 118)

En efecto, en el caso del skateboarding se tiene como finalidad principal el desarrollo de la práctica en sí misma y las satisfacciones que provienen de ésta, tales como la convivencia, el establecimiento de lazos afectivos o el desarrollo de las habilidades de los patinadores. Estos aspectos se contraponen a las exigencias de orden productivo que implica el trabajo, lo que resulta en el menosprecio y la desvalorización social hacia el goce del tiempo libre desde distintas prácticas, al respecto de esto, un joven skater mencionaba

Como que nos ven como vagos como que andamos todos perdiendo el tiempo. Y hay otras personas que yo he notado que nos ven como si fuéramos unos niños también nada más perdiendo el tiempo en una patineta, jugando. Pero pues no, no es nada de eso, o sea, es un deporte como cualquier otro (J17S)

La visión de los jóvenes skate como vagos opera como una manera de desacreditación de sus identidades. Tanto el skateboarding como otras prácticas del tiempo libre, son consideradas de antemano como actividades “improductivas” e “inmaduras”. A esta caracterización de los jóvenes skate se adhieren otras percepciones predominantes desde las que identifica a los skaters como peligrosos o descontrolados.

### **6.3.1.2 Los skaters caracterizados como drogadictos**

Como se ha esbozado, el cuestionamiento de los estereotipos y prejuicios asociados a la figura del skater está dirigido principalmente hacia su vinculación con el establecimiento de visiones totalizadoras al respecto de los jóvenes. Así mismo, estas visiones sustentan representaciones muy limitadas al respecto de las culturas juveniles, que son concebidas, de acuerdo con Valenzuela (2015), como “*identidades desacreditadas*”. Es decir, se instauran como imaginarios sociales dominantes que al ser institucionalizados restringen otras posibilidades de aproximación a las realidades juveniles.

Aunado a esto, la imagen de los jóvenes skate como drogadictos añade de manera generalizada a la figura del skater todo el conjunto de significaciones que están implicadas en el consumo de drogas. En este sentido, la drogadicción implica fundamentalmente la estigmatización del sujeto que consume, inhabilitándolo en el intercambio social; además, añade al sujeto consumidor una fuerte carga de atributos negativos, tales como peligrosidad y desconfianza, lo que legitima la exclusión y marginación social de las personas drogodependientes (Arribas, 2001).

Ahora bien, el consumo de drogas entre los jóvenes skate en esta investigación fue identificada como una actividad habitual, ya que era común observar a algunos skaters consumiendo alcohol y marihuana en las pistas de skateboarding. Por tanto, el consumo de drogas entre los skaters se identificó como una actividad normalizada entre ellos, ya que conforma parte del escenario cotidiano en los skateparks. No obstante, el consumo de drogas no se extendía a todos los skaters y en consecuencia era posible distinguir entre jóvenes consumidores y no consumidores.

En relación a esto, aquellos skaters que se identifican como no consumidores encontraban problemático el consumo de drogas que se lleva a cabo en los skateparks, argumentando que estos espacios llegan a ser utilizados por algunos skaters únicamente para el consumo de sustancias, lo que se aleja de la función principal de realizar skate en estos sitios. Así mismo, se mencionaba

que el consumo de drogas en los skateparks refuerza el estereotipo del skater como drogadicto, ya que al ser espacios públicos, el consumo de drogas se hace visible para otros actores sociales, como expresa en el siguiente diálogo

Pues tampoco está chido, porque también muchas veces se drogaban incluso aquí en el skatepark y pues por eso tachan a todos de drogadictos, o sea es un estereotipo que la verdad, pues yo no pruebo ninguna, bueno no hago ninguna droga ni nada, pero pues es un estereotipo que a mí no me gusta (G22S)

Si bien, el consumo de drogas se extiende de forma más amplia a todo el sector juvenil, manteniendo particularidades en la diversidad de grupos juveniles, lo que se busca señalar son las repercusiones que estos imaginarios sociales dominantes mantienen para los jóvenes. Es decir, entender a los skaters como drogadictos se instituye como una certeza generalizada, lo que dificulta realizar una separación entre las identidades de los jóvenes y los estereotipos construidos al respecto de ellos. Además, esta visión refuerza una idea que es tanto popular como nociva, desde la se define a los jóvenes como sujetos peligrosos, descontrolados y problemáticos.

### **6.3.1.3 Los jóvenes skate como vándalos**

La figura del skater asociada al vandalismo<sup>23</sup>, se expresa desde la relación que guarda esta práctica con espacio público urbano, principalmente a partir de la asociación entre el skateboarding y la destrucción de las calles. De acuerdo con Camino (2012) el skateboarding implica un desgaste del mobiliario urbano que se explicita a través de la frase “*skate and destroy*” acuñada en esta práctica. Con la intención de clarificar el significado de esta expresión, a continuación se recupera un diálogo citado por este autor que recupera lo expresado por un skater acerca de esta frase

“Y el *skate and destroy* era buscar sitios y patinarlos. Y claro patinar significa desgastar una zona. Casi todos los trucos que se hacen consisten en deslizar la tabla o el eje por algún lugar, ya sea de metal o de hormigón o de mármol o de lo que sea. Y claro, al utilizarlo, destruyes. Y también

---

<sup>23</sup> Vandalismo: Espíritu de destrucción que no respeta cosa alguna, sagrada ni profana. (Real Academia Española, 2019)

significa que tú cuando destruyes, estás creando algo, estás creando un truco” (Sergi Arenas, entrevistado en Enero de 2007) (pág. 124)

De este modo, el skateboarding supondrá para Camino (2012) un “*desafío simbólico al espacio arquitectónico*” (pág. 124), porque esta práctica se percibe como perjudicial para la arquitectura de los espacios, además de que se aleja de los valores cívicos de la sociedad moderna defiriendo de su proyecto de ciudadanía. Es decir, esta práctica será entendida como transgresora a las formas efectivas de ciudadanía que se consideran aceptables, además de representar modos de participación en la ciudad que son distintos a los deseables y que por tanto se presentan como contradictorios a las expectativas atribuidas los ciudadanos.

A la par de esto, la relación entre el skateboarding y el vandalismo implica el enlace de esta práctica con otras actividades que son también consideradas vandálicas, por ejemplo, la estrecha relación con el graffiti que ha sido una actividad calificada como vandálica e incluso delictiva. Así, a la imagen del skater se añaden otras representaciones que socialmente mantienen relación con el vandalismo. En este sentido, portar tatuajes y el uso de determinado estilo de vestimenta potencializará estas visiones vandálicas al respecto de los jóvenes skate, esto se expresa en la siguiente cita

[...] que somos drogadictos porque estamos aquí, muchos nos ven drogadictos igual a los que tenemos tatuajes y me incluyo porque yo también tengo tatuajes, creen que igual que somos vándalos, cuando la realidad es que no, osea, hay unos que sí son drogadictos y no lo voy a negar porque sí lo son, pero ps habemos también más que no somos (G22S)

A partir de esto, la representación de los jóvenes skate como vándalos se dirige hacia la configuración de una imagen criminal del sujeto juvenil. Al respecto de esto Valenzuela (2015) menciona que la criminalización juvenil alude a prejuicios, estereotipos y estigmas que promueven las posibilidades de generar relaciones desiguales, ya que esta condición de criminalidad facilita el abuso y la violencia hacia determinados grupos.

De manera específica en el skateboarding, esto se manifiesta a través de la constante expulsión de los skaters de las calles, acción sostenida en la percepción de ésta como una actividad que daña los espacios, esto se expresa en la siguiente cita

“Pues la mayoría, todos como que lo tienen como que es vandalismo porque de hecho a mí me han corrido de lugares [...] y me dicen que pues me largue de ahí y que ps no estaba admitido en la calle” (U14S)

Los imaginarios sociales asociados al vandalismo y de forma más amplia a la criminalización del sujeto juvenil, se identifican a su vez como un mecanismo para ejercer control y restricción del uso del espacio público urbano desde determinadas expresiones juveniles. Así mismo, pensar esta práctica como un acto vandálico o incívico, se emplea como una manera de justificar la expulsión constante de los skaters del espacio público muchas veces mediante la agresión y el abuso de poder, por lo que las calles continúan representando para los jóvenes un espacio excluyente.

En conclusión, plantear maneras alternativas de habitar el espacio público esta intrínsecamente ligado al reconocimiento de la diversidad inherente al espacio urbano y por tanto de las formas de vida que cohabitan en la ciudad. De ahí la relevancia del cuestionamiento de los imaginarios sociales que atraviesan a las culturas juveniles, ya que éstos impactan en los modos de relación y las formas de participación que se expresan en el espacio público. De igual modo, a partir de la consolidación de estos imaginarios la posibilidad de generar otro tipo de aproximaciones hacia los mundos juveniles se dificulta y por ende, la conformación de relaciones sociales que no estén mediadas desde estos imaginarios.

### **6.3.2 En la búsqueda de legitimidad**

Las implicaciones de los imaginarios sociales dominantes anteriormente mencionados, significa para los jóvenes skate una sensación de desvalorización de su práctica y un descrédito de sus identidades. Así lo expresan al aludir a una sensación de “*poco respeto*” hacia la práctica de skateboarding y enunciar la aspiración de que ésta deje de ser “*mal vista*” y pueda “*ser vista de manera distinta*”. Sin embargo, la intención de otorgar legitimidad a la práctica de skateboarding y en consecuencia reivindicar su identidad colectiva, se realiza principalmente a través de la deportivización del skateboarding, aunque hasta ahora, no se ha logrado modificar la percepción que socialmente se tiene de esta práctica.

En otras palabras, a pesar de que la mayoría de los skaters identifican su práctica como una actividad deportiva y transmiten una visión deportiva del skateboarding, esta definición no se extiende a una percepción social generalizada, ya que continúan predominando las imágenes

negativas asociadas a la figura de skater. Asimismo, aunque estas visiones generan inconformidad entre los jóvenes y una sensación de poca correspondencia con sus realidades, la aspiración por la transformación de estos prejuicios parece estar lejos de concretarse, lo que impacta de forma importante a los jóvenes, en tanto

Muchos jóvenes se ven arrastrados hacia la aceptación cómplice o resignada de aquellas cosas que los marcan, los marginan, los precarizan o los excluyen. Esto tiene un enorme peso en la configuración de sus identidades, de su autopercepción como sujetos de derecho. No hay mayor adversario para la agencia juvenil, que su propia y “fatalista” asunción de “inadecuación” social, política, laboral. (Reguillo, 2010)

Desvincularse de los imaginarios dominantes que han configurado parte de la identidad colectiva de la cultura skate, implicaría repensar los efectos que esta condición de inadecuación, descrédito y desvalorización mantiene. Ya que empaña la posibilidad de que los jóvenes puedan colocar en primer plano otro tipo de características asociadas a esta práctica, que mantienen sentidos prioritarios para su identidad colectiva, por ejemplo elementos como la construcción de lazos sociales entre los jóvenes y la experiencia del espacio como lugar de convivencia y fraternidad que se sostienen como aspectos fundamentales para los jóvenes skate.

Ciertamente, la práctica de skateboarding implica en sí misma una actividad trasgresora y también desafiante, ya que propone otra manera de emplear el espacio público y expresa un modo distinto de participación de los jóvenes en las calles. Sin embargo, es también debido a estas condiciones que replantear esta práctica se dificulta, de tal modo que reseñando a Valenzuela (2010) la vigencia de una postura de “intolerancia social” contra las culturas juveniles se manifiesta a través de su estigmatización y descalificación, de tal modo que las expresiones juveniles y los ejes que las estructuran y dan sentido son abordados desde una incompreensión social predominante.

Por último, las visiones al respecto de la figura del skater se incorporan en las auto-percepciones de los jóvenes y de ese modo repercuten a su vez en las relaciones que se instauran con otros actores sociales. Igualmente, la práctica de skateboarding expresa el posicionamiento de los skaters ante las dinámicas desiguales del espacio, que se muestra organizado simbólicamente a

partir del establecimiento de dinámicas de control que se pronuncian a través de su regularización, así como de la exclusión de determinadas prácticas urbanas.

De ahí la importancia de recuperar esta práctica desde las especificidades de su habitar, ya que a partir de esto se visibilizan otras formas de producir el espacio más allá de las ya instituidas. A esto se suma la pertinencia de reiterar que “los jóvenes no están ‘fuera’ de lo social, que 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” (Reguillo, 2000, pág. 144).

Es decir, las prácticas juveniles no conforman mundos aislados, sino que se construyen y adquieren sentido en el intercambio no solamente entre los mismos jóvenes sino de manera social, de ahí la relevancia de la reivindicación de su identidad colectiva y del replanteamiento de los imaginarios sociales que atraviesan esta práctica y que inciden en la manera en la que los jóvenes son percibidos. La búsqueda de legitimidad por parte de los jóvenes skate permite problematizar las relaciones sociales que se establecen en esta práctica juvenil y que se concretizan en el espacio público.

## Conclusiones

En esta tesis la práctica de skateboarding se abordó como una actividad juvenil urbana, a partir de ello, ubicar el concepto de juventud como un constructo histórico-social permitió pensar esta noción vinculada al contexto y temporalidad desde la que se configura una determinada definición de los jóvenes. A la par de esto, recuperar el concepto de culturas juveniles orientó hacia el reconocimiento de las expresiones juveniles como diversas y en constante transformación. Además de destacar la centralidad de entender al sujeto juvenil como agente, es decir, como actor social que mantiene una intervención activa en su realidad a través de sus prácticas concretas.

En función de esto, se conformó un panorama teórico-metodológico a partir del cual interrogar al sujeto skater tomándolo como eje de análisis para la actividad investigativa. Lo que llevó a plantear una aproximación hacia los jóvenes skate que partiera de sus propios discursos para el abordaje de sus prácticas y los significados de éstas. A esto se añadió la pertinencia de situar a los jóvenes skate en las particularidades de sus escenarios cotidianos, colocándolos en relación con un determinado entorno social y económico en el que se encuentran inmersos y en el que se posicionan a través de sus propias prácticas culturales.

De este modo, el acercamiento a los jóvenes skate se llevó a cabo a partir de estas directrices, apuntando a la conformación de un lugar desde donde mirar la cultura skater, que se apegara a la manera en que los jóvenes describen y viven su práctica. A partir de esto, se identificaron formas específicas en el uso del lenguaje, así como un conjunto de elementos simbólicos en relación a su identidad colectiva. También se indagaron sus modos de agrupación y las formas de interacción que hacen posible el establecimiento de lazos socio-afectivos entre skaters.

Caracterizar de esta manera a los jóvenes skate permitió reconocer sus coincidencias y también sus desencuentros. Estos últimos, expresados a través de las relaciones que establecen con la alteridad y las contradicciones que se manifiestan al interior de esta práctica. Más aún, se exploraron los vínculos de esta práctica con el espacio público urbano partiendo de las experiencias de los jóvenes al patinar la ciudad, lo que visibilizó un modo particular de vivenciar y significar los espacios urbanos en función de las formas de vida de los jóvenes y los ejes que dan sentido a la cultura skater.

La vinculación con el espacio público se identificó principalmente a partir del enraizamiento de esta práctica a lo urbano. De ahí que el espacio urbano funja como una base material para el desarrollo del skateboarding y conceda a la práctica un carácter de movilidad que permite pensarla como una actividad multisituada, que opera desde la diversificación en el uso del mobiliario urbano y las formas espaciales. Así mismo, a través del tránsito en patineta por la ciudad, las calles son re-construidas de manera subjetiva por los skaters lo que implica una re-interpretación y resignificación del espacio público.

Igualmente, a través de la exploración de los vínculos de esta práctica con el espacio público, se puso en evidencia que este espacio opera desde el establecimiento de relaciones de poder, lo que resulta en dinámicas desiguales y procesos de exclusión. En consecuencia, la aparición de determinadas prácticas sociales desde las que expresan maneras alternativas de accionar en el espacio, son percibidas como transgresoras desde visiones hegemónicas de la ciudad, a esto se anclan las percepciones estereotipadas de los jóvenes y de sus prácticas en lo urbano.

En definitiva, la propuesta de esta tesis se concentra en la manera de habitar la ciudad de los jóvenes skate, como forma de proponer alternativas de construcción subjetiva de la ciudad. Alternativas configuradas a partir de los modos de vida e identidad colectiva de los jóvenes, que exige adentrarse en los sentidos de esta cultura juvenil y colocarla en relación a un escenario social en el que interactúan con otros actores e instituciones que reproducen tanto los paradigmas hegemónicos de un determinado modelo de ciudad, como las visiones dominantes al respecto de las distintas expresiones juveniles.

Al mismo tiempo, enfocar en los distintos “habitares” que convergen en el espacio público urbano, permitió reafirmar que el espacio difiere de ser un lugar homogéneo y lineal, limitado a su carácter instrumental y reducido a las demandas de una sociedad capitalista. De tal modo que, replantear el espacio público desde su carácter múltiple y eminentemente social, permite mostrarlo como lugar de creación colectiva, en tanto representa un espacio de posibilidad para la disposición de nuevos encuentros y el establecimiento formas divergentes de vinculación social.

Las culturas juveniles encuentran en el espacio público un lugar para la expresión de sus identidades, por lo que su intervención en el espacio público contrasta directamente con las dinámicas de dominación y exclusión que permean el espacio. Sin embargo, el dominio del

espacio nunca llega a consolidarse por completo ya que la emergencia de prácticas contrahegemónicas continua surgiendo en la fluidez de lo urbano, de ahí la apuesta por la producción de un espacio que sea concordante con las diversidad de habitares y que no dirija únicamente al desarrollo de algunas prácticas sociales.

Por último, se explicitan las limitaciones de esta investigación a partir de tres ámbitos principales, el primero correspondiente a la pertinencia de realizar una exploración más amplia al respecto de las mujeres skate en esta práctica que se constituye como predominantemente masculina. Un segundo aspecto, estaría enfocado en la historización de esta práctica en la ciudad, lo que representaría un aporte de gran importancia para la realización de una reconstrucción histórica de esta práctica y la memoria colectiva de los skaters.

El tercer punto apunta al abordaje de los imaginarios sociales que atraviesan la cultura skate, ya que se reconoce que esta temática exige un análisis en profundidad, así como una indagación más específica de los efectos que estos imaginarios mantienen en las realidades de los jóvenes y en las visiones que se instituyen al respecto de los jóvenes skate. Por tanto, la dimensión de los imaginarios sociales en el skateboarding se propone como un terreno amplio para la investigación desde una perspectiva psicosocial.

## Bibliografía

- Almada, A. (2014). *La apropiación del espacio público a través de las prácticas deportivas juveniles*. Tijuana.
- Alpízar, L., & Bernal, M. (2003). La construcción social de las juventudes . *Última década* , 105-123.
- Álvarez, A. (Abril de 2010). Deporte extremo en concreto. *Construcción y Tecnología en Concreto*, 63. Recuperado el 20 de 04 de 2019, de <http://www.imcyc.com/revistacyt/abr10/mejor.htm>
- Amoroso Abad, G. S. (2016). Análisis del estilo de vida de los jóvenes skaters que frecuentan la pista de patinaje del parque de la Carolina en el año 2014-2015.
- Arribas, J. R. (2001). Proceso de construcción de un estigma: La exclusión social de la drogadicción . *Nómadas. Revista Crítica de Ciencias Sociales y Jurídicas.*, 233-243.
- Bendrich, A. (09 de 04 de 2019). *Proyecto IDIS*. Recuperado el 22 de 06 de 2019, de Proyecto IDIS.
- Berger, P. L., & Luckmann, T. (2003). *La construcción social de la realidad*. Buenos Aires: Amorrortu Editores.
- Berroeta, H., & Vidal, T. (2012). La noción de espacio público y la configuración de la ciudad: fundamentos para los relatos de pérdida, civilidad y disputa. *Polis, Revista de la Universidad Bolivariana*, 1-16.
- Blasco, T., & Otero, L. (2008). Técnicas conversacionales para la recogida de datos en investigación cualitativa: La entrevista (I). *Nure Investigación*, 1-5.
- Borja, J., & Muxí, Z. (2000). *El espacio público, ciudad y ciudadanía*. Barcelona : Electa .
- Borja, J. (2003). La ciudad es el espacio público . En P. R. Kuri, *Espacio público y reconstrucción de ciudadanía* (págs. 59-87). México : M. A. Porrúa FLACSO.

- Camino, X. (2012). Estudio cultural del skateboarding en Barcelona (1975-2010). Tarragona, España.
- Castells, M. (1999). *La cuestión urbana*. México, D.F: Grupo Editorial Siglo XXI.
- Certau, M. (1996). *La invención de lo cotidiano*. México: Universidad Iberoamericana.
- Chaves, M. (2005). Los espacios urbanos de los jóvenes en la ciudad de La Plata. Facultad de Ciencias Naturales y Museo UNLP.
- Chica Rider. (30 de ABRIL de 2019). *Escuela de skate Open Skull*. Obtenido de Facebook: [https://www.facebook.com/pg/proyectochicarider/about/?ref=page\\_internal](https://www.facebook.com/pg/proyectochicarider/about/?ref=page_internal)
- Comisión económica para América Latina y el Caribe. (23 de Agosto de 2001). <http://www.cepal.org/es>. Recuperado el 15 de Agosto de 2017, de <http://www.cepal.org/es>: <http://www.cepal.org/es/publicaciones/25511-vulnerabilidad-social-economica-jovenes-marginados-mexico-salvador-nicaragua>
- CONAPO. (2010). *La situación actual de los jóvenes en México*. México, D. F.: Serie de Documentos Técnicos.
- Converse, M. (Dirección). (2016). *Skater* [Película].
- Dávila, O. (2004). Adolescencia y juventud: de las nociones a los abordajes. *Última Década*, 83-104.
- De Certau, M. (1996). *La invención de lo cotidiano*. México: Universidad Iberoamericana.
- Debord, G. (1999). <https://wp.sindominio.net/>. Recuperado el 04 de marzo de 2018, de <https://wp.sindominio.net/>: <http://sindominio.net/ash/is0209.htm>
- Delgado, M. (1999). *El animal público*. Barcelona: Editorial Anagrama.
- Delgado, M. (2003). Naturalismo y realismo en etnografía urbana. Cuestiones metodológicas para una antropología de las calles. *Revista Colombiana de Antropología*, 7-39.
- Duarte, K. (2000). ¿Juventud o juventudes? Acerca de cómo mirar y remirar a las juventudes de nuestro continente. *Última Década*, 59-77.

- Duarte, K. (2000). ¿Juventud o juventudes? Acerca de como mirar y remirar a las juventudes de nuestro continente. *Última década*(13), 59-77.
- Durán Segura, L. A. (2011). Miradas urbanas sobre el espacio público: el flâneur, la deriva y la etnografía de lo urbano. *Reflexiones*, 137-144.
- Echeverría, B. (2010). *Definición de la cultura*. México : Fondo de Cultura Económica.
- Elias, N., & Dunning, E. (1992). *Deporte y ocio en el proceso de la civilización*. Madrid: Fondo de Cultura Económica.
- Elskate.net. (s/f de s/f de s/f). *Elskate.net*. Recuperado el 02 de 11 de 2019, de Elskate.net: <http://elskate.net/diccionario-skate/>
- Espino Mendoza , S. (Abril de 2016). Sistematización de una experiencia comunitaria: significaciones del graffiti desde un acercamiento al crew EX. Querétaro.
- Feixa , C., & Jordi , N. (2012). Culturas juveniles. *Sociopedia.isa*, 1-20.
- Feixa, C. (1998). *De jóvenes, bandas y tribus: Antropología de la juventud*. Barcelona: Editorial Ariel.
- Feixa, C. (2006). Generación XX. Teorías sobre la juventud en la época contemporánea. . *Revista Lationamericana de Ciencias Sociales, Niñez y Juventud.*, 1-18.
- Fernandez, A. M. (1993). De lo imaginario social a lo imaginario grupal. En A. M. Fernandez , & C. De Brasi, *Tiempo histórico y campo grupal* (págs. 68-91). Buenos Aires: Editorial Nueva Visión.
- Fontrudona, M. (28 de 02 de 2017). *www.redbull.com*. Recuperado el 2019 de 11 de 02, de [www.redbull.com: https://www.redbull.com/es-es/vocabulario-palabras-especificas-skate-skaters](https://www.redbull.com/es-es/vocabulario-palabras-especificas-skate-skaters)
- Gallangos, F. (21 de 10 de 2018). *QUADRATIN CDMX*. Recuperado el 22 de 05 de 2019, de [QUADRATIN CDMX: https://mexico.quadratin.com.mx/skate-deporte-juvenil-que-busca-romper-estigma/](https://mexico.quadratin.com.mx/skate-deporte-juvenil-que-busca-romper-estigma/)

- Gatopardo. (s/f de s/f de s/f). *Facebook*. Obtenido de Facebook: [https://www.facebook.com/pg/Gatopardoskate1/about/?ref=page\\_internal](https://www.facebook.com/pg/Gatopardoskate1/about/?ref=page_internal)
- Gergen, K. (1996). *Realidades y relaciones. Aproximaciones a la construcción social*. Barcelona: Paidós.
- Gergen, K. J., & Gergen, M. (2011). *Reflexiones sobre la construcción social*. Ohio: Paidós.
- Gijón, V. T. (10 de 06 de 2017). *La Nueva España*. Recuperado el 20 de 04 de 2019, de La Nueva España: <https://www.lne.es/asturias/2017/06/10/lidiamos-prejuicio/2118379.html>
- Giménez, G. (2010). La cultura como identidad y la identidad como cultura. En G. Castellanos , D. I. Grueso , & M. Rodríguez, *Identidad, cultura y política: Perspectivas conceptuales, miradas empíricas* (págs. 35-59). México: Programa Editorial Universidad del Valle.
- Guber, R. (2001 ). *La etnografía. Método, campo y reflexividad*. Bogotá : Grupo Editorial Norma.
- Guber, R. (2005). *El salvaje metropolitano. Reconstrucción del conocimiento social en el trabajo de campo*. Buenos Aires: PAIDÓS.
- Guerrero Arias, P. (2010). *Corazonar, una antropología comprometida con la vida* . Quito : Universidad Politécnica Salesiana.
- Hammer , D., & Wildavsky, A. (1990). La entrevista semi-estructurada de final abierto. Aproximación a una guía operativa. *Historia, antropología y fuentes orales.*, 23-61.
- Ibáñez, T. (2001). *Municiones para disidentes*. Barcelona: Gedisa.
- Ibáñez, T. (2001). *Municiones para disidentes: realidad, verdad, política*. Barcelona: Gedisa.
- Ibáñez, T. (2001). *Psicología social construccionista*. Guadalajara: Universidad de Guadalajara.
- Ibáñez, T. (2009). La Psicología Social: ¿en busca del paradigma perdido? *Quaderns De Psicologia*, 59-78.
- INEGI. (2016). *Estadísticas a propósito del día internacional de la juventud. Datos nacionales*". Aguascalientes.

Instituto Mexicano de la Juventud. (Agosto de 2013). *Instituto Mexicano de la Juventud*. Recuperado el 15 de Agosto de 2017, de Instituto Mexicano de la Juventud: [www.imjuventud.gob.mx/imgs/uploads/Diagnostico\\_Sobre\\_Jovenes\\_En\\_Mexico.pdf](http://www.imjuventud.gob.mx/imgs/uploads/Diagnostico_Sobre_Jovenes_En_Mexico.pdf)

Lefebvre, H. (1976). *Espacio y política*. Península.

Lefebvre, H. (1978). *De lo rural a lo urbano*. Barcelona : Ediciones Península.

Lefebvre, H. (2013). *La producción del espacio*. Madrid: Capitán Swing.

Lindón, A. (2014). El habitar la ciudad, las redes topológicas del urbanita y la figura del transeúnte. En D. Sánchez González, & L. A. Domínguez Moreno, *Identidad y espacio público. Ampliando ámbitos y prácticas*. (págs. 55-76). Barcelona : Gedisa.

López, S. (Octubre de 2005). La teoría de la deriva. Indagación en las metodologías de evaluación de la ciudad desde un enfoque estético-artístico. Granada , España: Universidad de Granada.

Márquez, I., & Díez, R. (2015). La cultura skate en las sociedades contemporáneas: una aproximación etnográfica a la ciudad de Madrid. *EMPIRIA: Revista de Metodología de Ciencias Sociales*, 133-158.

Marrero, I. (2008). La producción del espacio público. Fundamentos teóricos y metodológicos para una etnografía de lo urbano. *(Con)textos.Revista d'antropologia i investigació social.*, 75-90.

Martín, M. P. (25 de 10 de 2017). <http://pxsports.com/>. Recuperado el 2019 de 11 de 02, de <http://pxsports.com/>: <http://pxsports.com/2017/10/vocabulario-skater-basico/>

Martínez, M. (2006). La investigación cualitativa (síntesis conceptual). *Revista de Investigación en Psicología*, 123-146.

Mendoza, H. (2011). Los estudios sobre la juventud en México. *Espiral, Estudios sobre Estado y Sociedad*, XVIII(52), 193-224.

Moral Jiménez , M. (2005). La juventud como construcción social: Análisis desde la psicología social de la adolescencia. *Revista Electrónica Iberoamericana de Psicología Social*, 3.

- Navarro, M. (19 de Diciembre de 2016). *El Universal*. Recuperado el 15 de Marzo de 2019, de El Universal: <http://www.eluniversalqueretaro.mx/metropoli/19-12-2016/anuncian-creacion-de-museos-para-grafiti-y-skate>
- Orozco, M. (28 de 02 de 2019). *EL TIEMPO*. Recuperado el 05 de 06 de 2019, de EL TIEMPO: <https://www.eltiempo.com/colombia/medellin/el-skate-del-estigma-pasara-a-tener-un-dia-para-celebrar-en-medellin-332210>
- Pellicer, I., Vivas-Elias, P., & Rojas, J. (2013). La observación participante y la deriva: dos técnicas móviles para el análisis de la ciudad contemporánea. El caso de Barcelona. *EURE*, 119-139.
- Pérez Martínez , R. (Julio de 2015). El sentido del grafiti. La forma de comunicación afectiva de los jóvenes en un crew de Hércules Querétaro.
- Piñuel, J. L. (2002). Epistemología, metodología y técnicas del análisis de contenido. *Estudios de Sociolingüística*, 1-42.
- Real Academia Española. (2019). [www.rae.es](http://www.rae.es). Obtenido de [www.rae.es](http://www.rae.es): <https://dle.rae.es/?id=RBVBudL>
- Reguillo, R. (1991). *En la calle otra vez. Las bandas: identidad urbana y usos de comunicación*. Guadalajara: ITESO.
- Reguillo, R. (2000). *Emergencia de culturas juveniles*. Bogotá: Grupo Editorial Norma.
- Reguillo, R. (2000). *Emergencia de culturas juveniles* . Bogotá: Grupo Editorial Norma.
- Reguillo, R. (2003). Las culturas juveniles: un campo de estudio; breve agenda para la discusión. *Revista Brasileira de Educação*, 103-118.
- Reguillo, R. (2010). La condición juvenil en México contemporáneo. Biografías, incertidumbres y lugares. En R. R. (coord.), *Los jóvenes en México* (págs. 395-426). México: FCE, CONACULTA.
- Risler, J., & Ares , P. (2013). *Manual de mapeo colectivo : recursos cartográficos críticos para procesos territoriales de creación colaborativa*. Buenos Aires : Tinta Limón.

- Rodríguez, G., Gil, J., & García, E. (1996). *Metodología de la investigación cualitativa*. Granada: Aljibe.
- Ruiz, V. (19 de Diciembre de 2016). *Diario de Querétaro*. Recuperado el 14 de Marzo de 2019, de Diario de Querétaro: <https://www.diariodequeretaro.com.mx/local/entrega-marcos-pista-de-patinaje-para-penuelas-437367.html>
- Saavedra, R. (23 de 03 de 2015 ). *Diario Opinión*. Recuperado el 25 de 04 de 2019, de Diario Opinión: <http://www.opinion.com.bo/opinion/articulos/2015/0323/noticias.php?id=156034>
- Saraví, J. (Septiembre de 2012). Skate, espacios urbanos y jóvenes en la ciudad de La Plata. La Plata, Argentina.
- Souto Kustrín, S. (2007). Juventud, teoría e historia: La formación de un sujeto social y de un objeto de análisis. *HAOL*, 171-192.
- Valenzuela, J. M. (2010). Juventudes demediadas. Desigualdad, violencia y criminalización de los jóvenes en México. En R. Reguillo, *Los jóvenes en México* (págs. 316-394). Fondo de Cultura Económica .
- Valenzuela, J. M. (2015). *Juvenicidio: Ayotzinapa y las vidas precarias de América Latina y España*. NED Ediciones.
- 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.
- Villalobos, A., Cerda, G., Cuadra, L., & Cornejo, M. (2006). El skate urbano juvenil. Una práctica social y cultural en tiempos de la resignificación de la identidad juvenil chilena. *Rev. Bras. Cienc, Esporte, Campinas*, 39-53.
- Zozaya, M. H. (2010). Desafíos de una relación en crisis. Educación y jóvenes mexicanos. En R. Reguillo, *Los jóvenes mexicanos* (págs. 91-121). Fondo de Cultura Económica.

## Anexos

### Guión de entrevista semi-estructurada

Criterios de selección:

- Practicantes de skate
- Practicantes en el parque San Carlos
- Edad: 15 a 20 años

Preguntas

1. ¿Cuál es tu nombre, edad y ocupación?
2. ¿De qué colonia vienes?
3. ¿Podrías contarme cómo fue que comenzaste a practicar skate?
4. ¿Qué es lo que más te gusta de practicar skate?
5. ¿El skate te ha permitido relacionarte con otras personas que también lo practican?
6. ¿Podrías contarme acerca de las personas que has conocido practicando skate?
7. ¿Cómo describirías las relaciones entre los chavos que hacen skate?
8. ¿Crees que existe una forma característica de vestimenta o de su uso de accesorios en los chavos skaters?
9. Sobre los diferentes códigos compartidos que utilizan al momento de la práctica (nombres de las acrobacias y de dónde vienen)
10. Las personas que conoces y que no practican skate ¿cuál es su opinión sobre tu práctica? o ¿cuál imaginas que sea su opinión?
11. ¿Qué imaginas que piensan las personas respecto a los chavos que practican skate?
12. ¿Cómo consideras la relación de ustedes skaters con las personas que vienen al parque y con los vecinos de la colonia?
13. ¿Desde hace cuánto tiempo vienes al parque San Carlos?
14. ¿Por qué te gusta hacer skate en el parque San Carlos?
15. ¿Recuerdas cómo fue la primera vez que viniste al parque? ¿Cómo era el parque en ese momento?
16. ¿Has percibido alguna problemática con los vecinos de la colonia o con las autoridades?

17. ¿Practicar skate en otros lugares?
18. ¿Cuál es tu opinión sobre los lugares para realizar skate en Querétaro?
19. ¿Cómo describirías la interacción entre los chicos skaters?
20. ¿Qué significado tiene para ti el skate?

Dirección General de Bibliotecas UAQ

## Guía de observación

Observable/ categoría	Observable/ categoría	Cómo se entiende	Cómo o dónde se puede observar	Técnica
1. Sociabilidad de la práctica	1.1 Relaciones entre los jóvenes skaters	“El skater no existe sólo, de manera individual o psicomotriz, existe en tanto existen otros skaters en una actividad de participación grupal, colectiva”. (Saraví, 2012, pág. 43) Acorde a Ricardo Saraví (2012) quien retoma a Simmel “una sociedad propiamente dicha, es estar con otro, para otro, contra otro que, a través del vehículo de los impulsos y de los propósitos, forma y desarrolla los contenidos y los intereses materiales o individuales. Las formas en las cuales resulta este proceso ganan vida propia. Son liberadas de todos los lazos con los contenidos; existen por sí mismas y por la fascinación que difunden por la propia liberación de estos lazos”. (pág. 82)	Estas relaciones pueden observarse en las formas de convivencia y agrupamiento así como en expresiones o códigos comunes.	-Observación -Conversaciones informales -Entrevistas individuales
	1.2 Relaciones de los jóvenes skaters con otros desde su práctica	“La sociabilidad del skate no vincula solamente a los que practican y los miembros de su grupo cercano sino que, permite la interacción con otros ciudadanos. Por ejemplo con quienes suelen pasar por allí” (Saraví, 2012, pág. 87)	En las formas de interacción con las personas que acuden al parque pero que no practican skate, así como los transeúntes de los alrededores del	-Observación -Conversaciones informales -Entrevistas individuales

			parque y los vecinos de la colonia Candiles.	
2. Construcción subjetiva del espacio	2.1 Percepciones sobre el parque San Carlos	Acorde a Ricardo Saraví (2012) quien retoma a Henri Lefebvre menciona que “todas las nociones y los niveles del espacio son productos sociales, todo espacio es en sí mismo un espacio social, así mismo las prácticas espaciales denotan la producción y reproducción específica de una sociedad” (pág. 127)	Usos del espacio, tiempo que se pasa en el espacio, referencias verbales sobre el espacio.	-Observación -Conversaciones informales -Entrevista grupal
	2.2 Percepciones sobre los espacios para practicar skate en Querétaro	“El espacio público es cambiante, polimorfo. Desde la perspectiva de nuestras propias observaciones, podríamos mencionar que una de sus características principales es su polivalencia. Lo consideramos así ya que dentro de un mismo lugar se encuentran, se conjugan y se cruzan los usos y los sentidos que los distintos usuarios le otorgan y le brindan a los espacios”. (Saraví, 2012, pág. 132)	Referencias verbales sobre los espacios, espacios ubicados en la ciudad para practicar skate, uso de los espacios.	-Observación Conversaciones informales -Entrevista grupal

## Preguntas generadoras para la elaboración del mapa

Conceptos clave	Preguntas
<p>Construcción subjetiva del espacio público urbano</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. ¿Qué características atribuyes a los espacios para practicar skate que ubicaste en el mapa?</li> <li>2. ¿Qué características atribuyes a las personas que frecuentan estos espacios?</li> <li>3. ¿Qué te agrada de los espacios que ubicaste?</li> <li>4. ¿Qué no te agrada de los espacios que ubicaste?</li> <li>5. Si los espacios ubicados pudieran ser diferentes ¿qué cambiarías?</li> </ol>
<p>Relaciones con el espacio público urbano</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Los espacios que ubicaste ¿son exclusivos para practicar skate o se realizan otras actividades en ellos?</li> <li>2. ¿Consideras que los espacios ubicados pertenecen únicamente a los skaters o son compartidos?</li> <li>3. ¿Qué otros usos haz identificado que se hacen de los espacios para practicar skate como pistas o rampas?</li> <li>4. ¿Los espacios mencionados se identifican de alguna manera particular entre los skaters?</li> <li>5. ¿Consideras que hay restricciones para el uso de los espacios en los que se practica skate?</li> </ol>

	6. ¿Crees que la ciudad está acondicionada para realizar skate?
--	---

Dirección General de Bibliotecas UAQ