

# UACM

Universidad Autónoma  
de la Ciudad de México

---

*Nada humano me es ajeno*

COLEGIO DE HUMANIDADES Y CIENCIAS SOCIALES

LICENCIATURA EN COMUNICACIÓN Y CULTURA

**PRÁCTICAS SOBRE EL CONSUMO DE SUSTANCIAS PSICOACTIVAS Y LA  
CONSTRUCCIÓN DE LA IDENTIDAD EN JÓVENES. UN ESTUDIO DE CASO  
EN *SKATERS* DE SAN MATEO XALPA, XOCHIMILCO**

TESIS

PARA LA OBTENCION DE TÍTULO DE  
LICENCIADO EN COMUNICACIÓN Y CULTURA

PRESENTA:

**ALEJANDRO HERNÁNDEZ BOLAÑOS**

DIRECTORA

**DRA. AÍDA ANALCO MARTÍNEZ**

Ciudad de México, septiembre del 2019.

## SISTEMA BIBLIOTECARIO DE INFORMACIÓN Y DOCUMENTACIÓN



## UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE LA CIUDAD DE MÉXICO COORDINACIÓN ACADÉMICA

### RESTRICCIONES DE USO PARA LAS TESIS DIGITALES

### DERECHOS RESERVADOS<sup>©</sup>

La presente obra y cada uno de sus elementos está protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor; por la Ley de la Universidad Autónoma de la Ciudad de México, así como lo dispuesto por el Estatuto General Orgánico de la Universidad Autónoma de la Ciudad de México; del mismo modo por lo establecido en el Acuerdo por el cual se aprueba la Norma mediante la que se Modifican, Adicionan y Derogan Diversas Disposiciones del Estatuto Orgánico de la Universidad de la Ciudad de México, aprobado por el Consejo de Gobierno el 29 de enero de 2002, con el objeto de definir las atribuciones de las diferentes unidades que forman la estructura de la Universidad Autónoma de la Ciudad de México como organismo público autónomo y lo establecido en el Reglamento de Titulación de la Universidad Autónoma de la Ciudad de México.

Por lo que el uso de su contenido, así como cada una de las partes que lo integran y que están bajo la tutela de la Ley Federal de Derecho de Autor, obliga a quien haga uso de la presente obra a considerar que solo lo realizará si es para fines educativos, académicos, de investigación o informativos y se compromete a citar esta fuente, así como a su autor ó autores. Por lo tanto, queda prohibida su reproducción total o parcial y cualquier uso diferente a los ya mencionados, los cuales serán reclamados por el titular de los derechos y sancionados conforme a la legislación aplicable.

## **Agradecimientos**

La vida nos da una segunda oportunidad para poder cumplir nuestros objetivos porque durante la etapa de mi vida, he encontrado caminos distintos, con subidas y bajadas, pero nunca me he tropezado a pesar de los obstáculos que me ha dado la vida, he sabido valorar la vida y los momentos maravillosos que esta nos brinda.

En primera instancia, aunque no demerita el valor, también de los demás, es agradecer a mi familia por haberme aguantado todas las tonterías que hice antes de llegar hasta aquí, además de haber confiado en mí para poder terminar este proyecto que me propuse al iniciar esta nueva aventura, a pesar de que mucha gente no me consideraba apto para poder culminarlo, es por eso los agradecimientos a todos mis familiares cercanos.

Fueron muy importantes personas académicas de la Universidad Autónoma de la Ciudad de México para mi aprendizaje, ya que a lo largo de este viaje me encontré con personas geniales que compartieron su aprendizaje, no solo conmigo, sino con muchos de mis compañeros; También tengo que mencionar a los compañeros que me topé a lo largo de mi carrera, es por eso que agradezco a ambos.

Finalmente doy gracias a mi directora, a la Dra. Aída Analco por haberme guiado a esta travesura de la tesis, ya que para mí era algo imposible, es por eso que agradezco que hoy esté escribiendo esto; No tengo que dejar a un lado a la Mtra. Mariana Rodríguez, Mtra. Rosa María Macías y al Ing. Juan Machin, ya que también fueron piezas importantes para poder culminar el presente trabajo.

Agradezco a todos los que se cruzaron en mi camino.

Agradezco a la Universidad Autónoma de la Ciudad de México por el apoyo para la impresión de esta tesis.

## Contenido

<b>Introducción</b>	<b>7</b>
<b>Capítulo 1: Los puntos de partida</b>	<b>11</b>
1 Construcción del objeto de estudio	12
1.1 Planteamiento del problema	12
1.2 Preguntas de investigación	14
1.2.1 Pregunta general	14
1.2.2 Preguntas particulares	14
1.3 Objetivos	15
1.3.1 Objetivo general	15
1.3.2 Objetivos particulares	15
1.4 Supuesto de partida	16
1.5 Justificación	16
1.5.1 Justificación personal	17
1.5.2 Justificación académica	17
1.5.3 Justificación para las distintas disciplinas de las ciencias sociales	18
1.5.4 Justificación social	18
1.6 Antecedentes y contexto	18
1.6.1 San Mateo Xalpa	19
1.6.2 Sobre el <i>skateboarding</i>	24
1.6.3 Consumo de sustancias psicoactivas, algunos datos estadísticos en México	26
1.7 Apartado metodológico	29
1.7.1 Definición del método	29
1.7.2 Definición de las técnicas de investigación	30
1.7.3 Instrumento de recolección de datos	32
<b>Capítulo 2: Estado del arte</b>	<b>33</b>
2.1 <i>Skateboarding</i> y <i>skate</i>	33

2.2 Consumo de sustancias psicoactivas	42
2.3 Culturas juveniles y juventud	45
<b>Capítulo 3: Marco teórico</b>	<b>52</b>
3.1 Culturas juveniles	53
3.2 Identidad	56
3.3 Cuerpo	59
3.4 Consumo de sustancias	63
3.5 Espacio público	67
<b>Capítulo 4: El <i>skateboarding</i> (un deporte extremo callejero)</b>	<b>70</b>
4.1 La historia del <i>skatebording</i>	71
4.2 El <i>skateboarding</i> en México	85
4.3 <i>Skaters</i> en México	99
<b>Capítulo 5: apropiación de los espacios urbanos para la práctica del <i>skateboarding</i></b>	<b>105</b>
5.1 San Mateo Xalpa. El lugar de la investigación	106
5.2 El parque de San Mateo Xalpa	107
5.2.1 Jerarquización del espacio	109
5.2.2 Usos y prácticas del espacio (actividades)	110
5.3 <i>Skaters</i> y apropiación del espacio	112
5.3.1 Aproximación a los sujetos	114
5.3.2 Prácticas en el espacio	117
<b>Capítulo 6: Consumo de sustancias psicoactivas en los <i>skaters</i> como parte de la construcción de su identidad</b>	<b>122</b>
6.1 Consumo de sustancias psicoactivas. Un acercamiento etnográfico	123

6.1.1 Prácticas y socialización	126
6.1.2 Hábitos de consumo	130
6.1.3 Dinámicas entre los <i>skaters</i>	133
6.1.4 Horizontes	134
<b>Conclusiones</b>	<b>136</b>
<b>Bibliografía</b>	<b>140</b>
<b>Anexos</b>	<b>145</b>

## Introducción

En México, el *skateboarding* es un deporte que lleva aproximadamente más de 40 años: “En la década de los años 70, apareció en nuestro país atrayendo a jóvenes mexicanos que se convirtieron en los pioneros de este deporte, nadie les enseñó a patinar, nadie les enseñó a fabricar tablas y con el puro corazón se aferraron al *skate*“ (Sánchez, 2016), dado el tiempo que lleva este deporte callejero asentado en nuestro país, tiene millones de personas que han practicado o realizan el patinaje sobre una tabla con ruedas, podría decirse, que han pasado muchas y distintas generaciones de personas que han hecho maniobras con la patineta o la *skate* como se le llama en el idioma inglés, además de que el uso del *skate*, no es una rutina de acondicionamiento físico exclusivo para jóvenes, sino que es un hábito para otro tipo de público además de los jóvenes, ya que también los niños y adultos hacen prácticas deportivas de *skateboarding*.

Es muy común la presencia de jóvenes que se deslizan con su patineta, principalmente en los espacios públicos, como son en parques que fueron construidos especialmente para la práctica de *skateboarding*, así como en lugares que son aptos para patinar, como pueden ser los parques públicos (lugar de convivencia de familias) o incluso en terrenos poco comunes para hacer maniobras, como pueden ser las calles conocidas, poco conocidas u olvidadas.

Haciendo énfasis en los lugares públicos en los que patinan los *skaters*, es muy frecuente ubicar a personas, principalmente a jóvenes deslizándose sobre la banqueta, sobre un tubo, riel o incluso en barandales, también podemos encontrarlos brincando desde desniveles o botando escalones, podría decirse que es una forma de vida que vemos “deslizarse” cuando un *skater* se sube a su patineta.

Por otro lado, dentro de la cultura juvenil de los *skaters*, no sólo es el patinar sino que es una manera de acercarse al otro, una manera de convivencia, ya sea con gente que pertenece a los patinetos o personas ajenas al grupo; por lo anterior, existen distintas prácticas culturales que se realizan dentro del círculo social de los *skaters*, ya que es una mezcla de distintas culturas urbanas, es por tal motivo que existen diferentes actividades culturales como puede ser el intercambio musical, la vestimenta, la forma de pensar de cada integrante, entre otras por mencionar, ya que cada grupo de jóvenes realiza distintas actividades dependiendo del núcleo en el que se desenvuelve, aunque no hay mucha

diferencia en las tareas que se producen en los grupos de adolescentes, ya que hay mucha similitud en cuanto a lo que realizan. Además de estas prácticas, mi punto de atención o núcleo de análisis se dirige más hacia las prácticas de consumo de sustancias psicoactivas y la construcción de la identidad, principalmente en jóvenes que realizan *skateboarding*, que se localizan en el pueblo de San Mateo Xalpa de la alcaldía de Xochimilco, esto sin dejar a un lado, las otras rutinas que los chavos *skaters* realizan.

La problematización el tema de investigación, surgió a partir de la interacción y convivencia que mantuve y mantengo con algunos jóvenes y no tan jóvenes que se dedican a patinar, algunos ya desde hace tiempo y otros que comenzaron hace poco, con una trayectoria dentro de la cultura de los *skaters*. Para ello, me enfoqué en las prácticas ritualizadas que los jóvenes realizan en los espacios públicos, así como en el consumo de sustancias psicoactivas.

Las sustancias psicoactivas, conocidas más comúnmente como drogas psicoactivas, son sustancias que al ser tomadas pueden modificar la conciencia, el estado de ánimo o los procesos de pensamiento de un individuo [...] Las sustancias psicoactivas actúan en el cerebro mediante mecanismos que normalmente existen para regular las funciones de estados de ánimo, pensamientos y motivaciones (Salud, 2005).

Es importante enfatizar que no se trata de estigmatizar a los jóvenes, ya que no es necesario ser *skater* para hacer uso de estas sustancias, debido a que, en el caso de los *skaters*, como en otros estratos o grupos sociales, hay personas que consumen sustancias psicoactivas y otras que no lo hacen, es por ello que no se está generalizando, ya que de otra manera sólo se generan etiquetas sobre las personas que se dedican a patinar.

En esta investigación me centraré en el tipo de prácticas simbólicas alrededor del consumo, ya que como había dicho con anterioridad, algunos jóvenes lo hacen como prácticas ritualizadas que se mantienen en la cultura juvenil de los *skater*, ya sea como parte de un estilo de vida o como una manera de poder desenvolverse con la patineta, ya que como menciona uno de los entrevistados: “el efecto del consumo de sustancias psicoactivas no son las condiciones adecuadas para patinar, pero hay chavos que pueden hacerlo, ya que a algunos les gusta estar así para poder patinar” (B. Cedillo, entrevista, 2018), esto es debido a que en ocasiones es una forma de perder el miedo, de relajación o incluso de

concentración para poderse aventar con su patineta, ya que como algunos saben, es un deporte extremo y peligroso, que necesita de mucha actitud del patinador, además de que el uso de bebidas embriagantes y algunas drogas no sólo se hace dentro del entrenamiento en los lugares aptos para el patinaje, sino que también se hace antes y después de la patinada, como pueden ser lugares abandonados o poco transitados, así como en espacios privados (casas o habitaciones), entre otras por mencionar.

El presente estudio se divide en seis capítulos, dentro del primer capítulo se abordarán los puntos de partida para la construcción del objeto de estudio, que en este caso es el consumo de sustancias psicoactivas en jóvenes *skaters* que patinan en la comunidad de San Mateo Xalpa, en la alcaldía de Xochimilco en la CDMX; asimismo, se hablará sobre qué se investigó y por qué, partiendo de las preguntas de investigación, tanto generales como particulares, al igual que los objetivos generales y particulares, además de hacer mención de las justificaciones basadas en la problemática que se está abordando; prosiguiendo, con esta parte importante para la realización del trabajo, se hablará un poco sobre los datos históricos de San Mateo Xalpa, así como del *skateboarding* y del consumo de sustancias, finalmente, se hace mención de la metodología utilizada para realizar la investigación, asimismo, se explicitan las herramientas metodológicas utilizadas y cómo me ayudo a encontrar la información que busque.

En el segundo apartado del texto, se muestra el estado del arte, nutrido a partir de las investigaciones que se han realizado con respecto al tema, dichas fuentes son de gran importancia para poder guiar el abordaje de la investigación. El estado del arte está dividido en tres sub apartados, separados por temas, los cuales son: el *skateboarding* y *skate*, consumo de sustancias psicoactivas, y culturas juveniles y juventud.

El tercer acápite de esta investigación es el marco teórico o conceptual, en donde se exponen las categorías que consideré útiles para abordar el tema del consumo de sustancias psicoactivas en jóvenes *skaters*, los conceptos trabajados son: culturas juveniles, cuerpo, identidad, consumo de sustancias y espacio público, los cuales son reflexionados a partir de los autores cuyas propuestas resultan más cercanas y pertinentes para el análisis del tema abordado.

En el cuarto acápite de la investigación se habla sobre la historia del *skateboarding* tanto a nivel mundial como local. Abordaré los comienzos, así como la evolución del *skate* hasta nuestros tiempos; Además se hablará sobre los inicios de la patineta en México y cómo se ha ido transformando la práctica deportiva con el paso del tiempo, hasta la actualidad; Finalmente, haré mención de algunos patinadores representativos en la escena del *skateboarding* en México.

El capítulo cinco se enfocará en la apropiación de los espacios urbanos por parte de los jóvenes patinetos, para lo cual se hablará un poco acerca del pueblo de San Mateo Xalapa, el lugar de la investigación, así como la descripción del parque, punto principal del presente trabajo. Con respecto al parque, se analizarán varios elementos específicos, como la jerarquización del espacio (sujetos dentro del territorio), usos y prácticas en el espacio por parte de las personas que acuden al lugar, los *skaters* y la apropiación del espacio como parte de su identidad cultural, asimismo se hace una aproximación a los sujetos (caracterización de los personajes *skaters*) y se muestran las prácticas ritualizadas dentro del territorio.

El último capítulo está centrado en la presentación de resultados y análisis del trabajo de campo, se presentan historias de vida de los *skaters* entrevistados, así como etnografías del lugar y las prácticas ritualizadas en torno al consumo de sustancias de estos sujetos, para poder comprender a ras de suelo la manera en cómo construyen su identidad individual, su identidad como pertenecientes a los *skaters*, cómo se apropian del espacio, cuáles son sus hábitos de consumo y poder quizá conocer más de cerca a este grupo urbano de San Mateo Xalpa.

## Capítulo 1

### Los puntos de partida

Para iniciar el presente texto, haré una breve explicación del tema de investigación que se realizará, el cual es: “El consumo de sustancias psicoactivas en los *skaters* de 17 a 29 años de edad de la CDMX como parte de su construcción de su identidad”, es necesario enfatizar que no solo se trabajará con el rango de edad antes mencionado sino que también con personas con una edad menor y mayor a la 17 y 29 años, lo cual me ayudó a comprender con mayor énfasis las prácticas de consumo dentro del rango establecido de los jóvenes, además de integrar a la investigación a mujeres que practican dicho deporte, con la finalidad de poder analizar distintos consumos dentro del entorno social de los *skaters*, también hay que mencionar que no es un estudio de género en específico, sino que la presencia de mujeres es un elemento básico para analizar el fenómeno a estudiar. Posteriormente, se presenta la explicación sobre la problemática del tema seleccionado, mencionando el planteamiento del problema, para saber que está pasando en el entorno específico que se investigó.

Para continuar con este apartado, plateé ciertas preguntas que fueron relevantes como puntos de partida de mi investigación, con el fin de poder tener claro el objetivo de dicho trabajo; con relación a lo anterior, me ayudo esta información para enunciar qué elementos necesitaba saber sobre el fenómeno social que se estudió, como por ejemplo qué quería conocer, explicar, describir o historizar; También se expondrá un supuesto de partida o hipótesis relacionado con el consumo sustancias psicoactivas en adolescentes *skaters*, con la intención de poder iniciar y saber cómo orientar la investigación; por otra parte, mencionaré la importancia del tema que escogí, tanto para mí, como para la comunicación y cultura y las disciplinas sociales, además lo importante que será para la gente, así como los aportes que podría hacer este estudio.

Siguiendo con el trabajo de investigación, mencionaré algunos antecedentes y un breve contexto histórico relacionado con el pueblo de San Mateo Xalpa, otro sobre el *skateboarding* y también algunos datos estadísticos sobre el consumo de sustancias psicoactivas en México, lo cual me ayudo a comprender el fenómeno social que se está estudiando.

Por otro lado, se realizará la parte metodológica que se empleó en la investigación ya mencionada, en el que se hablará del método de búsqueda de información que se utilizó para el tema del consumo de sustancias psicoactivas en los *skaters* como parte de la construcción de su identidad, así como el uso de las técnicas metodológicas que se manejaron para la recolección de datos e información de los informantes, con la intención de saber lo más preciso del tema que se está investigando, además de incluir el instrumento que se necesitó para abordar la recolección de datos de la investigación.

## **1. Construcción del objeto de estudio**

Para comenzar, el tema de investigación es: “El consumo de sustancias psicoactivas en los *skaters* que practican el *skateboarding* y que pertenecen a la cultura urbana callejera como es la de los *skaters* en la CDMX”. Partiremos de un planteamiento del problema de manera sintética para poder comprender las lógicas que hay en ese grupo social de los *skaters*, con base en la problemática que se tiene, se plantearán algunas preguntas y objetivos, tanto generales como particulares, los cuales serán útiles para poderlos abordar, además de que nos ayudarán a saber lo que se quiere comprender sobre el tema a investigar, por lo que partiremos de una hipótesis para poder o no comprobarla a través de la investigación que se realizará, y por último hablaré sobre la importancia que tiene el tema, tanto personal, como académica, así como para las ciencias sociales y para la sociedad en su conjunto.

### **1.1 Planteamiento del problema**

Con respecto al consumo de sustancias psicoactivas en la sociedad mexicana, hay un aumento en el uso de sustancias psicoactivas, tanto en las mujeres como en los hombres, esto quiere decir, que ha ido subiendo el índice de consumo en México, tanto de bebidas alcohólicas como de sustancias prohibidas como son las drogas, esto principalmente a temprana edad en las personas jóvenes; por otro lado, haciendo énfasis en los adolescentes *skaters*, es una cultura urbana juvenil conformada básicamente por chavos, que se basan en la práctica del deporte extremo del *skateboarding*, debido a que es un deporte que requiere actitud (el perder el miedo, la relajación y concentración para realizar el deporte del

*skateboarding*), en ocasiones algunos atletas amantes de la adrenalina ingieren algunas sustancias dañinas para la salud, hay que decir, que no todos los jóvenes patinetos hacen uso de los productos antes mencionados, ya que hay ciertos sujetos lo realizan, debido cada uno es libre de tomar la decisión de hacer o no este tipo de consumos dentro del grupo.

Por otra parte, este grupo de personas *skaters* que entran en este círculo social, con el paso del tiempo, algunos apasionados del deporte extremo del *skateboarding* se han ido involucrando cada vez más en el consumo de sustancias psicoactivas sin saber el motivo por el cual lo hacen, lo que provoca que lo hagan en ocasiones consciente o inconscientemente, relacionando lo deportivo con el consumo de las sustancias antes mencionadas, es por eso que es relevante el tema para poder saber cuál es el motivo y la causa para que algunos *skaters* entren en un entorno del consumo de sustancias psicoactivas dentro de un grupo social, esto quizás con el propósito de poder pertenecer o identificarse a una cultura urbana, como en este caso poderse identificar con personas que patinan, y así de la misma manera sentirse parte del grupo social de los *skaters*. Dicho de otra manera, es importante saber por qué lo hacen y si es necesario consumir estas sustancias para poder pertenecer a un grupo social o sentirse identificado con una cultura.

Como anteriormente se había dicho, el consumo de sustancias psicoactivas en determinados jóvenes *skaters* del pueblo de San Mateo Xalpa de la alcaldía de Xochimilco, ha sido y es, una problemática que ha pasado por varias generaciones de patinadores, debido a que hoy en día algunos *skaters* empiezan a involucrarse en estos consumos desde una temprana edad; por otra parte, para poder realizar este deporte y pertenecer a esta cultura urbana, así como consumir sustancias psicoactivas, no hay un límite de edad, debido a que cualquier persona puede hacerlo, pero en este caso nos centraremos principalmente en sujetos jóvenes, además de que también se trabajó con personas que no entran en el rango de edad que es considerado para los jóvenes, ya que ayudará a tener una visión más amplia para el análisis del consumo de sustancias psicoactivas.

## **1.2 Preguntas de investigación**

El tema de investigación es en relación al consumo de sustancias psicoactivas en los *skaters* de la CDMX, por lo que mencionaré lo que se quiere o pretende saber acerca del fenómeno social que se investigará relacionado con el tema, ya que son puntos importantes que me ayudarán a llegar a lo que se procura saber de este apartado; para esto mencionaré algunas posibles preguntas de investigación generales y particulares que me ayudarán a guiar mi trabajo y para saber por dónde irá esta problemática a investigar.

### **1.2.1 Pregunta general**

¿Cuáles son los factores que intervienen en el consumo de sustancias psicoactivas en los *skaters* que practican el *skateboarding* en el pueblo de San Mateo Xalpa de la alcaldía de Xochimilco en la CDMX?

### **1.2.2 Preguntas particulares**

¿Cuáles son las causas que provocan que los *skaters* que practican el *skateboarding* en el Pueblo de San mateo Xalpa de la alcaldía de Xochimilco se involucren en el consumo de sustancias psicoactivas dentro de la cultura de los *skates*?

¿Cómo se da el consumo de sustancias psicoactivas en los *skaters* dentro de un espacio que es apropiado para practicar el *skateboarding* dentro de una cultura urbana como es la cultura *skate*?

¿De qué manera los *skaters* que practican el *skateboarding* relacionan el consumo de sustancias psicoactivas con este deporte?

¿Qué tipo de bebidas alcohólicas y drogas consumen comúnmente los *skaters* del pueblo de San Mateo Xalpa de la alcaldía de Xochimilco de la CDMX dentro del entorno social de los *skaters*?

¿Qué provoca en los jóvenes *skaters*, el consumo de sustancias psicoactivas dentro del grupo social de los patinetos?

¿Qué elementos intervienen en la construcción de la identidad de los *skaters* del pueblo de San Mateo Xalpa de la alcaldía de Xochimilco en la CDMX para pertenecer a esta cultura urbana de los *skaters*?

### **1.3 Objetivos**

Con respecto a las preguntas generales y particulares que se mencionaron, se presentarán tanto el objetivo general, como los objetivos particulares, para poder saber si efectivamente el consumo de sustancias psicoactivas son un elemento para la construcción de identidad como *skaters* en San Mateo Xalpa.

#### **1.3.1 Objetivo general**

Conocer cuáles son los factores que intervienen en el consumo de sustancias psicoactivas en los *skaters* que practican el *skateboarding* en el pueblo de San Mateo Xalpa de la alcaldía de Xochimilco en la CDMX.

#### **1.3.2 Objetivos particulares**

Analizar cuáles son las causas que provocan que los *skaters* que practican el *skateboarding* en el Pueblo de San mateo Xalpa de la alcaldía de Xochimilco se involucren en el consumo de sustancias psicoactivas dentro de la cultura de los *skates*.

Conocer cómo se da el consumo de sustancias psicoactivas en los *skaters* dentro de un espacio que es apropiado para practicar el *skateboarding* dentro de una cultura urbana como es la cultura *skate*,

Identificar de qué manera los *skaters* que practican el *skateboarding* relacionan el consumo de sustancias psicoactivas con el deporte.

Conocer qué tipo de bebidas alcohólicas y drogas consumen comúnmente los *skaters* del pueblo de San Mateo Xalpa de la alcaldía de Xochimilco de la CDMX dentro del entorno social de los *skaters*.

Saber qué provoca en los jóvenes skaters, el consumo de sustancias psicoactivas dentro del grupo social de los patinetos.

Indicar qué elementos intervienen en la construcción de la identidad de los *skaters* del pueblo de San Mateo Xalpa de la alcaldía de Xochimilco en la CDMX para pertenecer a esta cultura urbana de los *skaters*.

#### **1.4 Supuesto de partida**

El *skateboarding* es un deporte que es considerado como una práctica callejera y extrema, ya que este deporte se realiza en lugares como la calle y que son espacios abiertos que los propios *skaters* adoptan para poder realizar estas actividades del *skateboard*, en la mayoría de estos lugares los *skaters* crean su propio espacio cerca de su localización donde habitan para poder patinar, se puede decir que hacer uso de los espacios públicos, como son parques, plazas, *skateparks*, entre otros territorios que los jóvenes utilizan para patinar; considerando que es un deporte callejero y que se practica en la calle, principalmente en los espacios públicos, es común que la mayoría de los llamados *skaters* comiencen a relacionar el deporte extremo con el consumo de sustancias psicoactivas, debido al entorno social en el que se encuentran, por otra parte, muchas de las veces, algunos de los jóvenes se sienten atraídos por estas sustancias prohibidas esto con el fin de pertenecer o identificarse con determinado grupo social como son ciertos grupos de patinadores, además de identificarse con patinadores profesionales que consumen tanto alcohol como drogas, los cuales son observados a través de los videos de *skate* de distintas marcas, lo cual provoca que sigan los mismos comportamientos de esos patinadores para poder pertenecer o sentirse *skaters*.

#### **1.5 Justificación**

En cuanto a lo que se refiere a justificar por qué se realizó esta investigación, primero mencionaré el valor personal que tiene el tema que escogí sobre el consumo de sustancias psicoactivas en los *skaters* de la CDMX; enseguida hablaré sobre la importancia académica relacionada con la comunicación y cultura; después, pondré lo relevante que es el tema para las distintas disciplinas de las ciencias sociales, como pueden ser la psicología, la

antropología, la sociología, entre otras que pertenecen a las ciencias sociales; y por último enunciar la importancia que dicha investigación tendría sobre la gente y la sociedad.

### **1.5.1 Justificación personal**

En cuanto a lo que se refiere a la justificación personal para realizar esta investigación, en lo personal me interesó el tema, debido a que varias personas cercanas y conocidas pertenecen a este entorno social de la cultura de los *skaters*, por lo cual estos jóvenes realizan prácticas de consumo dentro del grupo, esto sin generalizar dicha actividad; partiendo del contexto en que se desenvuelven. Los *skaters* se reúnen frecuentemente en un lugar específico que ellos mismos adoptaron como un lugar para poder practicar el deporte del *skateboarding* y con esto poderse relacionar e identificarse con las personas de la misma cultura dentro de este entorno, es por eso que dentro de este sistema me intereso investigar la relación que hay entre este deporte llamado extremo y callejero con el consumo de sustancias psicoactivas, esto me ayudo para saber qué es lo que hace que haya un gran índice en el consumo de sustancias psicoactivas dentro de esta cultura, y por otra parte qué es lo que provoca que se sigan consumiendo estas sustancias dentro de este entorno de la llamada cultura urbana de los *skaters*.

### **1.5.2 Justificación académica**

Dentro y para el campo de la comunicación, mi investigación es un aporte, debido a que el tema ha sido poco explorado, ya que a través de este trabajo puedo tener un acercamiento sobre la identidad de los *skaters* dentro de una cultura que para muchos es llamada una cultura urbana callejera. El tema que se investigo tiene cruces tanto culturales, como comunicacionales y sociales, así como de la construcción de identidad cultural. Asimismo, esta investigación me ayudo a poner en práctica una parte de los conocimientos adquiridos a lo largo de mi licenciatura, y ojalá que los resultados de mi investigación puedan abrir posibles alternativas a nuevos temas de estudio en torno al consumo de sustancias psicoactivas en algunos *skaters*.

### **1.5.3 Justificación para las distintas disciplinas sociales**

También consideramos que es importante este tema para distintas disciplinas de las ciencias sociales como puede ser: la sociología, la antropología, la psicología, ya que se analizó más a fondo la relación e interacción de los *skaters* como parte de la construcción de su identidad, así como los comportamientos que cada uno de los integrantes tiene dentro de la cultura a la que pertenecen, es por eso que es necesario hacer uso de otras disciplinas además de la comunicación para poder comprender el fenómeno que se estudiará.

### **1.5.4 Justificación social**

Considero que puede ser importante para la gente, en este caso para la sociedad, debido a que es un tema que muchas veces no se toca; en México ha habido un incremento acerca del consumo de sustancias psicoactivas no sólo en hombres sino también en mujeres, por otro lado, hay que mencionar que ya no hay un rango de edad para que las personas consuman sustancias psicoactivas, es por eso, que es importante analizar el consumo de sustancias psicoactivas en los *skaters*, ya que muchas veces sin darse cuenta, se empiezan a involucrar en las adicciones; en este sentido, la investigación ayudará a saber el motivo por el cual estos *skaters* consumen estas sustancias, además de que se relaciona con la práctica del deporte como parte de la pertenencia a un grupo cultural.

## **1.6. Antecedentes y contexto**

En este apartado se presentarán de manera breve los datos históricos más representativos, relacionados con el tema que se investigó. Empezaremos por hablar un poco sobre el lugar en el que se trabajó, que en este caso es el pueblo de San Mateo Xalpa que se encuentra en la alcaldía de Xochimilco; posteriormente, se presenta la historia del *skateboarding* tanto a nivel mundial como en México, mencionando cuándo y dónde surge este deporte extremo; y, para terminar, señalaré algunos datos relacionados con el consumo de sustancias psicoactivas en México.

### 1.6.1 San Mateo Xalpa

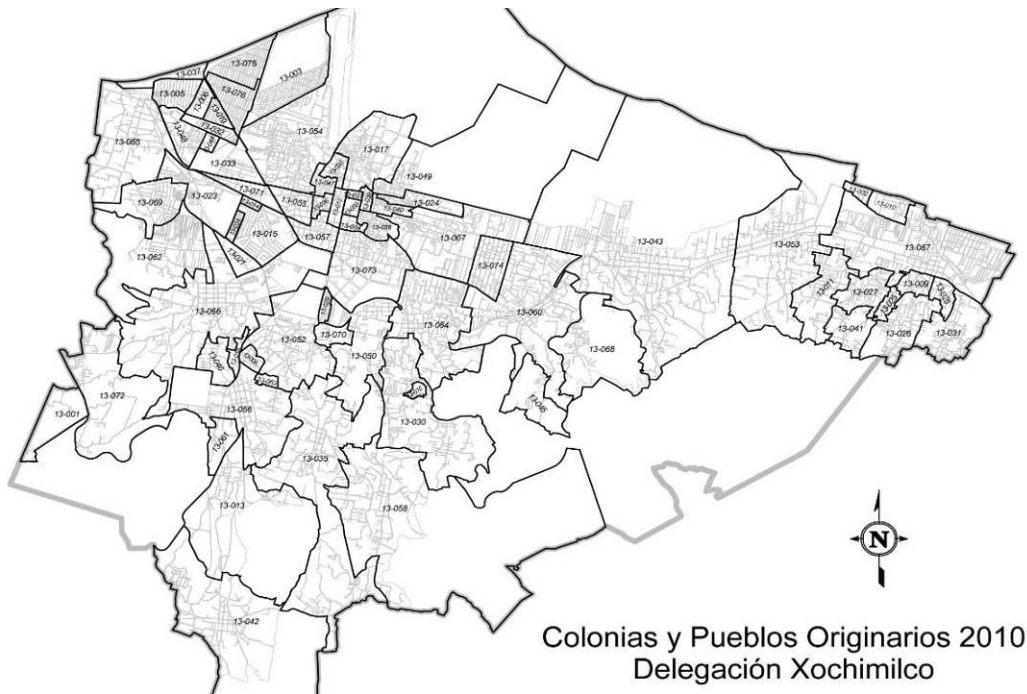
San Mateo Xalpa es un pueblo que se encuentra ubicado en la alcaldía de Xochimilco en la Ciudad de México. En relación con el pueblo, se sabe que San Mateo Xalpa se mantuvo alejado de la ciudad, cultivando sus propias costumbres y tradiciones. Sin embargo, el crecimiento desenfrenado de la mancha urbana durante el siglo XX terminó por devorar al pueblo, convirtiéndose en una periferia más del extremo suroriente de la ciudad, obligada a asumir los problemas que ello conlleva, como la marginación de bienes y servicios, la construcción de un reclusorio en sus cercanías, la llegada de gente de bajos recursos por la accesibilidad de los terrenos en cuanto a precios, la proliferación de delincuencia juvenil y organizada por falta de oportunidades laborales, educativas, así como la ubicación y difícil acceso geográfico.

Mapa de la CDMX y localización de Xochimilco



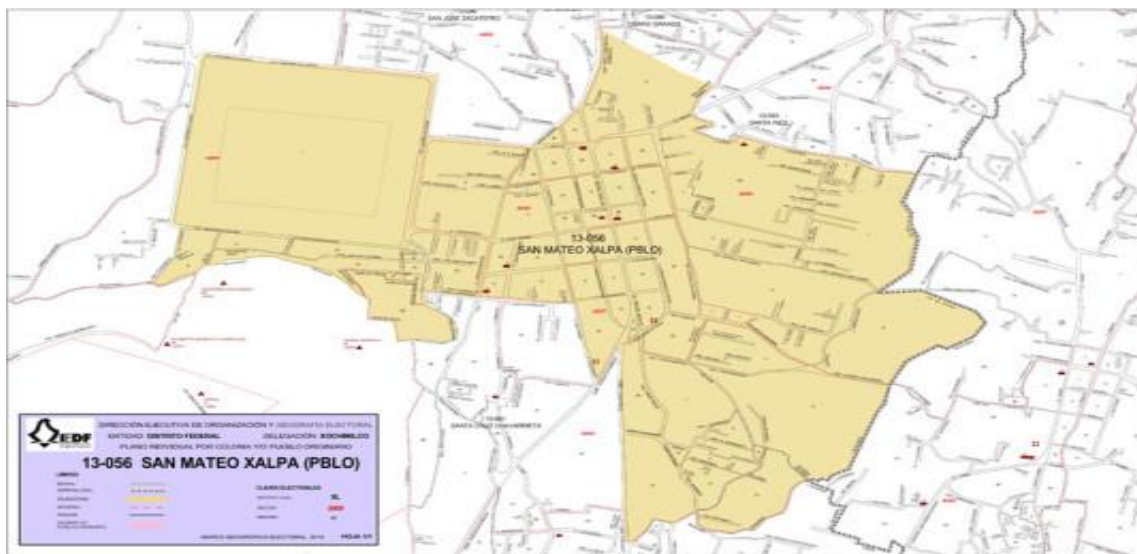
Fuente: Tomado del Instituto Electoral del Distrito Federal (IEDF)

## Mapa de la alcaldía de Xochimilco



Fuente: Tomado del Instituto Electoral del Distrito Federal (IEDF)

## Mapa de San Mateo Xalpa



Fuente: Tomado del Instituto Electoral del Distrito Federal (IEDF)

El pueblo de San Mateo Xalpa es una población que se encuentra ubicada a escasos cinco kilómetros del centro histórico de la alcaldía de Xochimilco, se caracteriza por mantener vivas sus costumbres ancestrales como la fiesta patronal en honor de San Mateo Apóstol, que se celebra el 21 de septiembre, aunque la festividad se celebra en domingo cercano al día y no el mero día.

Por otro lado, San Mateo Xalpa sino es el más importante, está entre los pueblos más conocidos de la alcaldía de Xochimilco debido a su localización cercana a la ciudad, su historia, tanto del lugar como de su población, así como sus festividades.

San Mateo Xalpa es uno de los 14 pueblos pertenecientes de Xochimilco. Limita al norte con los pueblos de Santiago Tepalcatlalpan y San Lucas Xochimanca, al sur y al poniente con la delegación Tlalpan y al oriente con el pueblo de San Andrés Ahuayican. El pueblo de San Mateo Xalpa fue fundado el 3 de diciembre de 1542, con el nombre original de Pochtlan, ubicado en el viejo camino México-Acapulco, Xalpa significa “Donde hay arena o areneros”. Su nombre proviene del Xall – arena; Pa – locativos y ao – areneros. Fue una de las aldeas prehispánicas de comerciantes, su antiguo nombre fue Pottlan (lugar de comercio) por ser el paso forzoso de los pueblos del sur hacia la gran Tenochitlan (Ayala; S; s.f: p.8).

### Iglesia de San Mateo Xalpa



Fotografía: Alejandro Hernández Bolaños



Fotografía: Alejandro Hernández Bolaños

San Mateo Xalpa es un pueblo muy extenso en comparación de otros que pertenecen a la alcaldía de Xochimilco, ya que está conformado por distintas colonias que tienen también sus altares, las cuales son: Santa Inés que se celebra el 22 enero, San Cruz Chavarrieta el 2 de julio y La Guadalupe que se festeja el 12 de diciembre; también hay que mencionar que dentro del pueblo podemos encontrar varias escuelas públicas, como son dos kínder, dos primarias y una secundaria, esta última se llama “Secundaria 224 Huetzalin”.



Escuela primaria “Adam Mickiewicz”. Fotografía: Alejandro Hernández Bolaños

Por otra parte, otros de los atractivos importantes que hay es la casa de la cultura con la que cuenta el pueblo, ya que en este recinto cultural podemos encontrar distintas actividades que las personas pueden hacer en dicho lugar, como son cursos tanto culturales, deportivos y académicos, además de contar con una biblioteca apta para los estudiantes, esto con el fin de ayudar a las personas a involucrarse a hacer alguna actividad; otra localización que es común para que las personas realicen actividades es el parque del pueblo, el cual cuenta con un kiosco en medio del lugar, este recinto se encuentra a un costado de la primaria principal y la iglesia del San Mateo Xalpa, en este lugar es frecuente encontrar a chavos patinando, gente jugando futbol, personas haciendo ejercicio, también es un lugar para que las familias se reúnan, además es un espacio en el que se realizan actividades culturales y exposiciones para el público en general.



Casa de la cultura de San Mateo Xalpa. Fotografía: Alejandro Hernández Bolaños



Parque de San Mateo Xalpa. Fotografía: Alejandro Hernández Bolaños

Para finalizar, en relación con las actividades que realizan los pobladores del pueblo de San Mateo Xalpa, la mayoría de ellos se dedica al comercio local, ya que se han ido perdiendo las actividades que realizaban las personas originarias del pueblo, este tipo de trabajo que ha ido desapareciendo es la agricultura y la ganadería, debido al incremento de la población, lo que provoca en los lugares que eran utilizados para la siembra, sean utilizados en la actualidad, para la construcción de viviendas.

### **1.6.2 Sobre el *skateboarding***

El *skateboarding* es un deporte que consiste en deslizarse en una tabla con ruedas, este deporte nació en Estados Unidos en California a finales de los años 50, era una alternativa para los *surfers* que llevaran a cabo sus maniobras en las calles ya que a veces el mal tiempo hacía que no se pudieran meter al mar a realizarlas, las primeras tablas que ocupaban estos *surfers* era cualquier tabla podía ser pesada o muy gruesa no importaba, sólo era necesario que tuviera un aspecto como la del *surf*. Con el paso del tiempo, como

cualquier deporte fue teniendo más aceptación por parte de los jóvenes, incluso llegando a evolucionar tanto en trucos como también en la forma de la tabla (*deck*).

En los años 70 en California hubo una sequía por lo que el gobierno de esa zona tomó medidas para el control y uso del agua, por lo tanto, los que tenían piscina tuvieron que vaciarlas haciendo que todo *skate* de la zona se metiera a practicar en las piscinas creando el *skate* moderno. Tamayo (2008) menciona que:

[...] fue el nacimiento de lo que se conoce como *the everlasting wave* (la ola que nunca termina), a partir de este momento nada sería igual que antes, ahora la ciudad completa se había convertido en un inmenso parque de juegos, un inmenso campo de exploración en donde el límite solo se encontraba en el *skater*” (p.12).

Después de un tiempo el *skate* salió de California, incluso del país, llegando a países latinoamericanos. En México el deporte del *skateboarding* llegó en los años 70, aunque no había demasiados patinadores que representarían este deporte, sí podemos hablar de uno de los pioneros, quien sería Raúl de la Vega (El Batman), en esa época el *skate* no era muy conocido por lo que tuvo una baja, en el sentido que muy pocas personas practicaban el *skateboarding*, pero más tarde en el año de 1989 vuelve a resurgir con un poco más de fuerza quedándose hasta estos tiempos donde se sigue practicando.

En México este deporte no tiene tanta difusión ni mucho menos hay apoyo de marcas o del gobierno, para que más jóvenes tengan la oportunidad de practicar un deporte extremo que es considerado como una cultura callejera.

El *skate* es un deporte muy complejo ya que se necesita de pasión y mucha dedicación para poder ser bueno en este deporte, el *skate* además de un deporte también es cultura e historia, muchas personas ven a los *skaters* como vándalos, ya que los *skaters* necesitan espacios para realizar sus maniobras y al no tener esos espacios toman lugares o como ellos le llaman *spots* como son las banquetas, calles, tubos o barandales, entre otros y esto tiene como consecuencia que la gente se enoje porque rayan, despostillan o incluso “truenan”<sup>1</sup> estos lugares.

---

<sup>1</sup>Se refiere a los daños que los patinadores le hacen al asfalto con su patineta al momento de estar patinando.

El *skate* es una cultura callejera, donde casi en todo el mundo lo practican, según un reportaje en el 2002 para la *American Sports* menciona Márquez (2015) “el número de *skaters* es de 13.5 millones en todo el mundo, de todos estos el 80 % son menores de 18 años, de los cuales el 74% son hombres” (p.66). El *skateboarding* en México no se sabe hoy en día cuántos lo practican debido a que no hay una cifra exacta del número de personas que practican el *skateboarding*, pero lo que sí sabe es que es un deporte que une a jóvenes de diferentes edades y de diferentes estatus sociales que conviven, que se cuidan mutuamente, que saben que son parte de un grupo cultural callejero donde lo primordial es patinar, pero también es el convivio, no importando las diferentes formas de pensar, ni mucho menos el estatus social.

En los últimos años el *skateboarding* en México ha ido creciendo demasiado, principalmente en las calles es cada vez más común ver chicos con patinetas y además la cultura le da más apertura a este lindo deporte integrándolos a las actividades que realiza el gobierno de la Ciudad de México. Actualmente en México existen 140 *skateparks* siendo la ciudad de México y Guadalajara las sedes que albergan más parques, pero que aun en otros estados de la República Mexicana no hay ese apoyo debido a que este deporte es considerado como de chavos de la calle, y es por lo que a los *skaters* los miran como drogadictos y delincuentes o peor aún los catalogan como vagos sin un futuro, así es como se vive el *skate* en México.

### **1.6.3 Consumo de sustancias psicoactivas, algunos datos estadísticos en México**

Por otra parte, dentro del tema del consumo de sustancias psicoactivas en México. De acuerdo con la Secretaría de Salud, México se encuentra entre uno de los países con mayor índice del consumo de alcohol, esto principalmente en los jóvenes, además de que el consumo no se da solo en los varones, sino que también ha habido un incremento del consumo del alcohol en las mujeres; por otra parte, el inicio del consumo de bebidas alcohólicas puede depender de distintos factores:

El alcohol es una sustancia psicoactiva que puede producir dependencia y que ha sido utilizada por diferentes culturas desde hace siglos. De acuerdo con datos del Centro de Ayuda al Alcohólico y sus Familiares (CAAF), unidad especializada del Instituto Nacional

de Psiquiatría Ramón de la Fuente Muñiz, de la Secretaría de Salud, 63 por ciento de la población identificada en un estudio como consumidora de alcohol, son adolescentes y jóvenes de entre 12 y 24 años de edad. Las personas inician con el consumo de alcohol por diversas causas, principalmente la curiosidad (29.4%), seguida por la invitación de amigos (13.5%), la experimentación (12.4 %), los problemas familiares (10%), la influencia de amigos (9.4%), la aceptación del grupo (4.1 %), por invitación de familiares (2.9%) o depresión (2.4%). La Organización Mundial de la Salud (OMS) indica que en América Latina, el primer lugar de consumo de alcohol lo ocupa Chile con el 9.6 litros per cápita mientras que México ocupa el décimo lugar con un consumo de 7.2 litros per cápita (...) Es importante señalar que el consumo de más de 60 gramos de alcohol también produce daños a la salud y es hoy uno de los principales factores de morbilidad, discapacidad y mortalidad, además de agente causante de más de 200 enfermedades, provocando a nivel mundial aproximadamente 303 millones de muertes al año (Secretaría de Salud,2017).

México es uno de los principales consumidores de bebidas alcohólicas no solo a nivel América Latina, sino que a nivel mundial. Con el paso de los años en México ha ido incrementando el consumo de estas sustancias que son nocivas para la salud; con respecto a los últimos años sobre el consumo del alcohol, este ha ido subiendo el índice de consumidores; habría que decir también, que en México la mayoría de la población ha consumido por lo menos una vez el alcohol, esto hace que sea uno de los principales consumidores de estas sustancias. “En cuanto al consumo de alcohol en la población general, la última encuesta nacional de adicciones mostró un aumento significativo entre el año 2002 y 2011 en las prevalencias del consumo de alcohol alguna vez en la vida (64.9% a 73.3%), en el último año (46.3% a 51.4) y el último mes (19.2% a 31.6%), siendo esta última la que presentó mayor crecimiento” (Secretaría de Salud,2017: p. 21).

Con respecto al consumo de alcohol en los adolescentes, este ha ido en crecimiento significativamente en nuestro país, ya que en los últimos años ha sido un problema importante que se debería de tratar con los jóvenes que empiezan en las adicciones del alcohol; igualmente, en relación con el tema del consumo del alcohol, este incremento de ingerir alcohol no solo se da en los adolescentes mexicanos sino que también se da en la población adulta, de la misma forma que en los adolescentes, también ha habido un crecimiento del alcoholismo en la población adulta, de acuerdo al reporte de alcohol de la ENCODAT (Encuesta nacional de consumo de drogas, alcohol y tabaco) dice que:

Este aumento también se presentó en la población adolescente, en donde el consumo paso alguna vez de 35.6% en 2002 a 42.9% en 2011, mientras el consumo en los últimos años de incremento de 25.7% a 30% y para la prevalencia en el último mes prácticamente se duplico de 7.1% a 14.5% en el mismo periodo (...) También se observó un incremento en las prevalencias de la población adulta (18 a 65 años), el consumo alguna vez en la vida paso de 72% a 77.1%, mientras que el consumo en los últimos 12 meses aumento de 51.3% a 55.7% y el del último mes incremento de 22.2% a 35% (...) (Secretaría de Salud,2017 p. 21).

Otro de los problemas que persisten en México es el consumo de drogas no sólo en la ciudad de México, sino que también a nivel nacional; este problema, al igual que el alcoholismo ha ido incrementando con el paso del tiempo a pesar de que son sustancias que no se pueden consumir legalmente, ya que las drogas son ilegales en México; este aumento del consumo de drogas no solo ha sido en los jóvenes sino que también ha habido un crecimiento de utilización de estas sustancias por parte de la población adulta; por otro lado, las sustancias más comunes entre la población mexicana son la marihuana y el crack; sobre esto la ENCODAT (Encuesta nacional de consumo de drogas, alcohol y tabaco) en su reporte de drogas, en relación con el consumo en México, menciona que:

La encuesta nacional de adicciones se lleva a cabo de manera periódica con la finalidad de medir la evolución del consumo y otras problemáticas de salud mental en población de 12 a 65 años. Los datos recabados en la encuesta realizada en 2011, mostraron que en esta población aumentó el uso de drogas ilegales de 4.6% en 2002 a 7.2 en 2011. Por sexo, a pesar de que los hombres presentan mayor consumo de drogas ilegales (de 8% en 2002 pasó a 12.5% en 2011) (...) La marihuana fue la droga más consumida (6%), seguida de la cocaína y crack (3.3% y 1% respectivamente). Con respecto al consumo de drogas ilegales en el último año en la población general, la prevalencia reportada en 2011 fue similar a la del 2008 (1.5% y 1.4% respectivamente). De la misma manera, la marihuana fue la sustancia ilegal de mayor consumo (1.2%), seguida por la cocaína y los estimulantes tipo anfetamínico con porcentajes similares (0.5% y 0.2% respectivamente) (...) (Secretaría de Salud,2017: p. 21).

Por último, como, ya se había mencionado anteriormente, el consumo de drogas en la población mexicana es a nivel nacional, siendo los estados que se encuentran en el norte de nuestro país los que más consumen estas sustancias, seguido de los estados que se localizan en el sur y por último el centro del país, siendo estos los que menos adquieren estas

sustancias para consumirlas “En tanto que la región sur presentó la prevalencia más baja en el consumo de marihuana (0.5%) y la ciudad de México en el consumo de cocaína (0.1%)” (Salud, S. d; 2017: p. 21); lo anterior no indica que en algunos estados tengan menor problema de adicciones en la población, este problema en México, es un problema a nivel nacional por el incremento que ha tenido en los últimos años.

## **1.7. Apartado metodológico**

En este apartado se presentará la propuesta de estrategia metodológica que considere ideal para poder recabar la información necesaria para la investigación realizada, por lo cual es pertinente utilizar la metodología cualitativa, ya que mediante esta podemos tener un acercamiento con los sujetos de estudio, que en este caso son los jóvenes que pertenecen a la llamada cultura de los *skates*, y nos permite tener información de la realidad de las personas y es una forma más flexible de hacer un análisis de la información recopilada con el fin de obtener unos resultados para la investigación.

### **1.7.1 Definición del método**

La estrategia metodológica que se utilizó es la metodología cualitativa, la cual tuvo como objetivo recabar información que me ayudó a conocer los factores que influyen en los jóvenes *skaters* que pertenecen a esta cultura urbana en el consumo de ciertas sustancias dañinas como las bebidas alcohólicas y las drogas.

La investigación cualitativa rechaza la cuantificación y la generalización de los hallazgos, a grupos muy amplios de personas. Prefiere profundizar en pocos casos y tratar de penetrar en los niveles connotativos y latentes de las personas o de los mensajes de los medios (Macías, s.f: p115).

Para ello utilicé tres técnicas metodológicas de investigación cualitativa que sirvió para identificar las causas del consumo de sustancias psicoactivas de los jóvenes *skaters* del pueblo de San Mateo Xalpa en la alcaldía de Xochimilco, las herramientas fueron: la historia de vida, la entrevista semi estructurada y la observación participante.

## 1.7.2 Definición de las técnicas de investigación

Enfocándonos en las técnicas metodológicas de investigación, en una primera parte, se usó la historia de vida, la cual nos ayuda a obtener datos e información más precisa sobre el objeto que se está investigando, ya que por medio de esta técnica podemos recabar información más profunda de la persona, “la historia de vida nos permite explorar e ilustrar, en la trayectoria vital de una persona, los significados y prácticas culturales en las cuales se encuentra inserta” (Restrepo, 2018; p.87)

Dicho de otro modo, se hace un recuento de vida del sujeto estudiado, por lo que, la información proporcionada por el informante es más adecuada con respecto a lo que se quiere saber de la persona, la historia de vida de acuerdo con Eduardo Restrepo:

En la realización de la historia de vida no solo nos basamos en entrevistas a la persona de cuya vida estamos haciendo la historia, sino que estas entrevistas suelen complementarse con información resultante de conversaciones informales o incluso en entrevistas a otras personas. Las percepciones o experiencias de ellas relacionadas con la vida de la persona que estamos trabajando nos permite contrastar y complejizar los relatos con los que contamos (p.89).

Basándome en la historia de vida, se realizó un recuento de vida de una persona de 40 años, la cual lleva aproximadamente 20 años o más relacionándose con el deporte del *skateboarding*, esto quiere decir, que lleva la mayor parte de su vida dentro de esta cultura, ello me ayudo a comprender con más exactitud las prácticas que se realizan dentro de los grupos juveniles de los patinetos, ya que tiene una amplia experiencia, recorrido y conocimiento sobre el *skateboarding* en México.

Continuando con la parte metodológica, otra de las técnicas que se utilizó para la investigación, es la entrevista semi estructurada, ya que esta nos permite contar con un guión de preguntas pero que sobre la misma conversación se pueden realizar preguntas espontáneas, para lo cual será de ayuda para verificar o comparar la información obtenida en la historia de vida.

Se determina de antemano cuál es la información relevante que se quiere conseguir. Se hacen preguntas abiertas dando oportunidad a recibir más matices de la respuesta, permite ir entrelazando temas, pero requiere de una gran atención por parte del investigador para poder encauzar y estirar los temas (Macías, s.f: p132).

En un sentido general, se entiende como una interacción entre dos personas, planificada y que obedece a un objetivo, el entrevistado da su opinión sobre un asunto y, el entrevistador recoge e interpreta esa visión particular. Cuando se habla de entrevista, con frecuencia se identifica como una técnica de investigación estructurada como las encuestas de actitud o de opinión y los cuestionarios. Sin embargo, cada vez más se va utilizando la entrevista, también conocida como semi estructurada.

Con respecto a lo antes mencionado, se aplicó las entrevistas semi estructuradas a jóvenes que practican el *skateboarding* y pertenecen al pueblo de San Mateo Xalpa de la alcaldía de Xochimilco, para identificar en ese sector de la población los factores que intervienen en el consumo de sustancias psicoactivas, para lo cual se realizaron cinco entrevistas semi estructuradas, por lo que dos de las entrevistas se hicieron a jóvenes *skaters* que tienen un rango de edad entre los 17 y 29 años de edad, por otro lado, se aplicaron dos a *skaters* que rebasan el límite de edad de los jóvenes, y por último, se realizó una entrevistas a una chica que practican el *skateboarding* (no es un estudio de genero pero se agregarán mujeres, para poder observar la diferencia en cuanto a hábitos de consumo que se generan dentro de esta cultura juvenil), con la finalidad de recabar información sobre cómo fue que estos *skaters* comenzaron a consumir sustancias psicoactivas cuando empezaban a patinar y eran jóvenes; por lo que se hizo una comparación entre los *skaters* que apenas empiezan o llevan poco tiempo patinando y los patinadores que ya llevan años practicando el deporte del *skateboarding*.

Para finalizar con la parte de las técnicas metodológicas, se utilizó la observación participante para obtener información sobre el tema, ya que nos permitio recabar datos de forma útil en cuanto a las expresiones no verbales, expresión de sentimientos, poder determinar la interacción entre los jóvenes y el alcohol y las drogas. La observación participante: “consiste en mirar y registrar lo mirado sobre un fenómeno de interacción

humana” (Macías, p 119), también nos permitió aplicar definiciones o categorías que surgieron durante las entrevistas realizadas, así como observar las situaciones que los jóvenes nos comentaron sobre el consumo de sustancias psicoactivas dentro del grupo de los *skates*, dicha observación se llevó a cabo en el parque que se encuentra localizado en el pueblo de San Mateo Xalpa en la alcaldía de Xochimilco, el cual es un espacio en el que este grupo de *skaters* suele reunirse para practicar el deporte extremo del *skateboarding*; también se observó a los jóvenes *skaters* dentro de un entorno de convivencia como son las fiestas a las que los jóvenes *skaters* asisten con el fin de observar qué tipo de sustancias son las que consumen comúnmente.

### **1.7.3 Instrumento de recolección de datos**

Para concluir con este apartado, hablamos sobre la guía de entrevista semiestructurada que se aplicó a las y los *skaters* durante la investigación, dicho instrumento consta de 35 preguntas, que incluyen distintas categorías, basadas en la información que se quería recabar. Durante la realización de las entrevistas surgieron otras preguntas respecto a los diferentes temas abordados, pudiendo tener más información para el análisis de esta investigación<sup>2</sup>.

---

<sup>2</sup> La guía de entrevista puede consultarse en el anexo de esta tesis.

## Capítulo 2

### Estado del arte

Dentro del trabajo de investigación sobre el consumo de sustancias psicoactivas en los *skaters* de la CDMX, se realizó una búsqueda de fuentes cercanas al tema a investigar. Por ello se consideró indagar sobre distintas vertientes: el *skateboarding* y el *skate* en México y en otros países del mundo<sup>3</sup>; también sobre el consumo de sustancias psicoactivas, enfatizando el uso entre la juventud; y por último, investigaciones sobre culturas juveniles, espacios públicos y discriminación. Por lo que se muestra de manera sintética las investigaciones más sobresalientes y que aportan al trabajo datos o información relevante. Se ordenaron de manera temática, lo que me permitirá ofrecer un panorama explícito que ayude a sustentar y comprender desde dónde se plantea esta investigación.

#### 2.1 *Skateboarding* y *skate*

En la primera fase de la investigación se pueden delimitar los términos de la cultura *skate* por lo que nos apegamos a Israel V. y Rubén Díez en el apartado de “La cultura *skate* en Madrid: una aproximación etnográfica”, ambos autores son investigadores de la Universidad Complutense de Madrid y de la Universidad Carlos III de Madrid; el artículo se hace desde la disciplina de la antropología, ya que realiza extracción de datos etnográficamente, por lo que problematiza el tema a partir del incremento de la práctica del *skate* en Madrid a causa del alto índice de urbanización en esta ciudad; por otra parte, los autores utilizan la metodología etnográfica por medio de la observación participante y la entrevista a profundidad para la obtención de datos precisos que les ayudaron a la investigación; posteriormente, los autores hicieron uso de algunos conceptos que fueron útiles, como son los de etnografía, cultura, deporte y *skate*, esto para entrelazarlos y poder relacionarlos con el fenómeno a comprender.

Los autores hacen mención de cómo surge el movimiento o cultura urbana en España, en la ciudad de Madrid a partir de la urbanización en distintas partes de este país, por lo que

---

<sup>3</sup> Hasta ahora la mayoría de fuentes sobre *skateboarding* y *skates* provienen de otros países como: España, Argentina, Venezuela y Chile.

hacen un estudio sobre este proceso que se da para conformar una cultura urbana de los *skates* por medio de las prácticas del *skateboarding* en Madrid, de acuerdo a los autores:

La práctica del *skateboarding* o *skate* consiste en utilizar una tabla con ruedas (conocida como *skate* o monopatín) para deslizarse por el asfalto y realizar una diversidad de trucos que van desde elevar la tabla del suelo realizando piruetas o utilizar el mobiliario urbano (bancos, bordillos, escalones, barandillas, etc.) como medio para desarrollar maniobras y deslizarse a través de él (Díez; V; s.f: p.2).

Continuando con el tema de la cultura urbana de los *skates*, y siguiendo a los mismos autores antes mencionados en su artículo “La cultura *skate* en las sociedades contemporáneas: una aproximación etnográfica en la ciudad de Madrid”, hace uso de la antropología con el fin de tener un mejor acercamiento al fenómeno del *skate*; por lo cual problematiza el tema sobre el incremento del *skate* en los últimos años y cómo se ha ido caracterizando esta cultura urbana, por lo que hace uso de algunas categorías para guiar la investigación, como son la de etnografía, cultura, deporte, Madrid y *skate*

Los autores mencionan en este apartado sobre las características de cierta cultura urbana como es la cultura de los *skates*, esto con relación a cómo debe de ser un *skate* para poderse identificar con otros jóvenes que practican el mismo deporte; dichos autores hacen referencia a la construcción de la identidad de los jóvenes que pertenecen a esta cultura urbana, a través de la interacción que existe entre jóvenes no solo de los que pertenecen a esta cultura sino que también forman parte de otra subcultura dentro de este grupo social “Las subculturas interactúan y reciben influencias de otras subculturas” (Díez; V; p.144), de este modo la cultura *skate* no es solo una sola cultura, sino es la mezcla de distintas culturas, ya que hay *skates* que son punks, metaleros, hardcoreros entre otros, que pertenecen o se identifican también con otra cultura diferente a la de los *skates*.

Por otra parte, la tesis “Estudio de los factores influyentes en la construcción de identidad y el consumo de marcas de la cultura urbana *Skater* de México D.F y Manizales – Colombia” de Julián David Nieto, de ciencias sociales, el estudio es sobre la identidad y el autor utiliza distintas categorías como son: jóvenes, condición juvenil, grupo socio-cultural, adolescentes, patrones de comportamiento, conducta, actitudes y por último cultura, esta última la define desde las distintas disciplinas de las ciencias sociales; en relación con la

investigación, el autor plantea el problema desde la influencia del consumo de marcas *skates* como parte de la construcción de su identidad.

El autor recalca en su tesis, lo importante que es el consumo de diferentes marcas de *skate* en los jóvenes *skates*, con la finalidad de poder pertenecer o identificarse con esta misma cultura urbana basada en la búsqueda de su identidad, para esto marca algunos aspectos que son los que influyen para la construcción de su identidad; relacionándolo con lo que pretendo investigar me será útil la parte de la construcción de la identidad; por otra parte en cuestión de la identidad de los *skates*, el autor menciona que muchas veces estos *skates*, no son bien vistos por la sociedad, debido a las apariencias, ya que estos jóvenes al tener un aspecto físico distinto al que comúnmente es bien visto “los *Skaters* tienen una percepción negativa sobre las figuras de poder político, el gobierno y su sistema, ya que se sienten discriminados y maltratados por ellos, porque los juzgan como un grupo que destruye y deteriora los espacios urbanos”(Nieto; p. 46).

Con respecto a otro texto sobre la cultura de los *skates*, “El *skate*: una práctica corporal entre lo lúdico y lo deportivo” de Jorge Ricardo Saraví, cuya investigación es realizada desde la disciplina de la sociología; el autor hace referencia a categorías como: *skate*, deporte y practica corporal, para hacer un análisis sobre si el *skateboarding* es una práctica corporal o una práctica deportiva.

Señala que este es un fenómeno social dentro de esta cultura, por lo cual es América Latina el principal lugar para la práctica de este deporte, ya que ha ido aumentando cada vez más el número de patinadores, para esto me será útil saber sobre la importancia del *skateboarding* como práctica del *skate* en las personas; por otra parte, la práctica del *skate* el autor la describe como:

[...] el dominio de la técnica en el *skate* parecería por momentos ser fuente de golpes, caídas y de sufrimientos varios, pero luego, poco a poco empieza a transformarse en una fuente de disfrute y placer para cada sujeto que lo practica (o por lo menos para quienes persisten en perfeccionar los aprendizajes) (Saraví; p 5).

Por otro lado, dentro de la tesis “Análisis de la construcción de identidad cultural y su incidencia en la igualdad de género en jóvenes de 15 a 23 años de la tribu urbana *skaters* en el *skatepark* en Guayaquil” de Ruth Santillán, resalta como tesis principal la construcción de identidad cultural de los jóvenes que practican el deporte del *skateboarding* dentro de un entorno social al que pertenecen; por otra parte, hace uso de la disciplina de la comunicación social, ya que está relacionado con los procesos culturales de esta tribu urbana de los *skaters* como parte de su construcción de identidad.

En lo que se refiere a cómo la autora realiza esta investigación, Ruth Santillán hace uso de la hermenéutica, para comprender la relación entre el sujeto y el objeto de estudio, también hace uso de las técnicas tanto cualitativas (grupo focal y entrevista semi-estructurada) como las cuantitativas (encuesta); por otro lado, dentro de esta investigación, podemos encontrar algunos conceptos que fueron utilizados para la realización de esta tesis, entre los que se encuentran: ciencia, comunicación, identidad cultural, equidad de género y tribus urbanas.

Siguiendo con la tesis antes mencionada, la autora abarca la problemática a partir tanto de la aceptación de los jóvenes que pertenecen a esta cultura urbana, como el reconocimiento que las autoridades le tendrían que dar a esta cultura urbana de los *skaters*; por lo que se refiere a los *skaters*, son considerados una cultura urbana, ya que dentro de este entorno social, ellos se identifican con personas de la misma cultura “La identidad cultural se genera a través de las vivencias, los individuos adoptan las tradiciones y costumbres de su entorno actual, de esta manera se ven reflejados ante una cultura generacional” (Santillán; p.18).

En otras palabras, los jóvenes que practican este deporte del *skateboarding* se sienten identificados conforme a la apariencia que un *skater* debe tener para sentirse incorporado a esta tribu urbana, ya sea a través de su vestimenta, de su comportamiento o del lenguaje que manejan estos jóvenes *skaters*.

En esta cultura suburbana los individuos toman los referentes de esta tribu urbana para desarrollarse conforme a sus costumbres y así marcar los perfiles de la tribu urbana *skate*,

de esta manera los adolescentes y jóvenes que se ven inmersos en esta práctica se identifican y por ende se relacionan entre si según sus códigos de relaciones sociales (Santillán; p. 28).

Por otro lado, en lo que se refiere al artículo escrito por Adriana Sansão Fontes que se llama “*Skateboarding* como evento. Usos temporales e identidad en la plaza de Los Ángeles, Barcelona”, menciona sobre la disputa de un espacio público como parte de la identidad de los *skaters*, ya que ese lugar o plaza está en constante disputa entre personas que patinan y gente que vive o reside a los alrededores de espacio, que es considerado para muchas personas como un lugar para pasar el tiempo libre; con relación a la disciplina que se utiliza para realizar esta investigación, es con base en la antropología y la sociología, debido a las interacciones y constante disputa que se ejerce dentro de este lugar.

Con respecto a cómo realizó la investigación, la autora tomó como base la metodología etnográfica, con la ayuda de las técnicas de la observación participante, que realizó dentro de ese espacio público (plaza) donde se reúnen distintos tipos de gente, y las entrevistas a profundidad, las cuales realizó, tanto a personas que radican en los alrededores, como a patinadores que frecuentan el lugar para practicar el deporte del *skateboarding*, esto con el fin de obtener información precisa que le ayudara a llegar al objetivo que se plantea; por otra parte, menciona algunas palabras claves que le fueron útiles con el fin de relacionarlas con la investigación que se realizó, entre las palabras que se retoman son: espacio público, evento, apropiación temporal e identidad.

Así pues, con respecto a lo mencionado anteriormente, la autora problematiza el tema con base en esta disputa del espacio público que se da entre los *skaters* que llegan de distintos lugares a practicar el *skateboarding*, con el fin de apropiarse de este espacio como parte de su identidad dentro de esta cultura urbana, y por otro lado la parte de la gente que vive en los alrededores, y cómo para ellos es incómodo que estos jóvenes se apropien de este espacio, ya que son considerados o vistos de mala forma, debido a los estereotipos que se tienen sobre las personas que practican este deporte.

Pero mientras la plaza sigue ganando adeptos, los vecinos protestan por la invasión de aquel espacio. Han alertado repetidamente a la policía, han puesto denuncias, e incluso han constituido una asociación para defenderse de la intromisión de una actividad que consideran los perjudica. Incluso han conseguido que el Ayuntamiento prohíba allí la práctica del *skating* (Sansão; p. 144,145).

Continuando con las investigaciones halladas, en el texto que realizó Xavier Camino “La irrupción de la cultura *skater* en el espacio público de Barcelona” nos habla de esa significación que le dan las personas que practican el *skateboarding* a los espacios públicos en donde se puede practicar este deporte extremo, además de que es un punto importante ese lugar, como un punto de encuentro para la mayoría de la gente que patina en la ciudad de Barcelona. Con respecto a la disciplina, esta investigación está relacionada con la antropología social, debido a que trata de buscar más a fondo esa significación que le dan los integrantes de la cultura urbana de los *skaters* a los espacios públicos, los cuales ellos adoptan para practicar esta actividad física como parte de su identidad.

Ahora bien, con respecto a la metodología que el autor utilizó, fue una etnográfica tradicional con la ayuda de la observación distante, la observación participante, entrevistas a profundidad, relatos de vida y fuentes documentales, esto con el fin de recopilar datos precisos de los informantes sobre qué significa ese espacio para las personas que practican el *skaboarding*. También dentro de este trabajo, el investigador busca relacionar algunas de las categorías con el trabajo de campo realizado, para esto, utilizó las palabras de renovación urbana, *skateboarding*, espacio público, etnografía y campo social.

Por otra parte, el autor problematiza el tema de una manera diferente a las demás investigaciones antes mencionadas, ya que lo abarca, en cuestión de la significación que le dan los *skaters* a ese espacio público, debido a que para ellos es un lugar cotidiano en donde la mayor parte del día se la pasan practicando distintas maniobras con su patineta y lo usan como un punto también de reunión, de otro modo es apropiado por los *skaters* para practicar el *skateboarding* como para poder tener esa interacción con personas de la misma cultura.

[...] la mayoría de *skaters* solía utilizar habitualmente un espacio cercano a su lugar de residencia como punto de encuentro entre sus amigos, las relaciones sociales que establecían con el *skate* se extendían más allá de su barrio y, a menudo, más allá de la ciudad (Camino; p. 21)

Otro aporte importante que será de gran utilidad es el artículo “Los *skaters*, ejemplo de una tribu urbana: análisis de contenido de un estudio de campo de la intercomuna Concepción-Talcahuano Chile” de Miguel Cornejo, quien menciona las expresiones corporales callejeras que tienen los jóvenes que practican el deporte del *skateboarding*, de otro modo, a partir de estas apariencias que la sociedad tienen sobre estos jóvenes, son mal vistos por las personas que no pertenecen a este grupo, por otra parte, los *skaters*, a partir de estas expresiones corporales y aspectos físicos, se sienten identificados con este sector a pesar de que son mal vistos o son discriminados por el simple hecho de practicar este deporte que para algunos es considerado un deporte de la calle. En cuanto a la disciplina, está enfocada a la sociología porque tanto en los comportamientos de dichos jóvenes como en la forma en cómo interactúan, y, por otro lado, el cómo son vistos por un cierto sector de la población.

El autor hace uso de una metodología cualitativa, mediante las técnicas de la observación participante, las entrevistas a profundidad y por último las historias de vida, con la finalidad de obtener información sobre la problemática relacionada con los estereotipos que se tienen sobre los jóvenes que practican el deporte del *skateboarding*, además de encontrar datos que lo ayuden a identificar de qué manera estos jóvenes se identifican con esta cultura urbana. En lo que se refiere a las categorías que usa, no las marca en su investigación como tal, pero se identifican algunas que pudieron ser consideradas y que fueron utilizadas por el autor, como son: identidad, *skateboarding*, expresiones corporales, entre otras.

Por último, el investigador abarca la problemática a partir de la forma en cómo la sociedad ve a los *skaters* en los lugares en donde practican este deporte de maniobras, estos espacios, son calles que los mismos *skaters* se apropian para realizar este deporte, lo que hace que dentro de este lugar se sientan identificados con personas que también pertenecen a la misma cultura.

Desde la perspectiva deportiva estos grupos, (*skater*) son grupos que no están estructurados y reglamentados por un estatus estructurado, en el caso de los *skaters* estos se agrupan por relaciones informales unidos solamente por el juego del momento una especie de actividad recreacional que les permite juntarse, conversar, divertirse, etc., lo que significa que las instituciones deportivas estructuradas no reconocen a estos grupos y aparecen como instancias marginales desde el punto de vista deportivo (Cornejo, p. 8).

También, otra de las tesis basadas en el tema es “*Skate, espacios urbanos y jóvenes en la Ciudad de la Plata*” de Jorge Saraví, quien trabaja la práctica corporal de *skate*, además de analizar los movimientos que el cuerpo realiza al momento de hacer este deporte extremo, al autor marca a los movimientos como hechos sociales. En cuanto a la disciplina se refiere, el autor hace uso de la pedagogía, con la finalidad de tener una mayor comprensión del fenómeno social que se está investigando, para comprender la práctica de este deporte que muchos jóvenes realizan.

En cuanto a la metodología que este autor utiliza, es una metodología cualitativa, a partir de las técnicas basadas en la observación participante y las entrevistas a profundidad, esto para recopilar datos necesarios para poder comprender el fenómeno a estudiar. Por otro lado, también hizo uso de algunos conceptos o categorías para poder realizar la investigación ya antes mencionada, entre las categorías que relacionó con el tema, fueron: espacios urbanos, jóvenes, *skate*, cuerpo y práctica.

Por otro lado, el autor aborda la problemática a partir de la práctica del *skate* en los jóvenes, por lo que su principal objetivo era analizar la práctica del *skate* en las y los jóvenes que radican en la ciudad de La Plata, en otras palabras, observa los distintos movimientos que los jóvenes realizan al momento de estar patinando dentro de estos espacios urbanos que son utilizados por los jóvenes para practicar el *skateboarding*

El *skate* es mucho más que eso, es una práctica social, que nace como una expresión juvenil alternativa. Si la autodefinición de deporte que sus protagonistas le asignan al *skate* contribuye indirectamente a que sus prácticas y sus técnicas devengan más estandarizadas y más pautadas (Saraví, p.119).

Para finalizar, en el trabajo realizado por Emilio Fernández y Andoni Zugasti titulado “Un documental sobre la subcultura del *skateboarding* en Caracas” plantean registrar las realidades acerca de los jóvenes que practican el *skateboarding*, ya que ha habido un crecimiento de chavos que empiezan a realizar este deporte considerado extremo, dejando a un lado los deportes tradicionales que se practican en esa ciudad; también remarca la forma en que estos jóvenes se identifican, ya sea a través de su vestimenta, la música que escuchan, la forma en cómo adoptan esos espacios para patinar e incluso la manera en cómo interactúan entre ellos mismos. En cuanto a la disciplina que se aborda el tema, es a través de la comunicación, ya que quiere dar a conocer cómo es la vida de un *skater* a través de un documental debido a los prejuicios que la gente tiene sobre estos jóvenes que practican este deporte.

Podemos decir que su método es una forma de documentar las realidades de la vida de un *skater*, por lo que puede ser considerada como una metodología cualitativa, ya que, para poder realizar dicha investigación previa al documental, tuvo que realizar observaciones de los *skaters*, además de hacer entrevistas para saber qué era lo que se iba a documentar. En cuanto a las categorías que los autores utilizaron fueron las del deporte y el juego, deportes extremos, origen y modalidades del *skateboarding*, cultura y subcultura, entre otras.

Finalmente el autor plantea el problema a partir de lo que implica practicar este deporte extremo del *skateboarding*, debido a que no hay un lugar o instituciones que les enseñen a estos jóvenes a realizar algunos trucos en comparación de otros deportes que se practican en algunas escuelas o instituciones, por lo mencionado anteriormente, este deporte no tiene un reconocimiento como deporte por parte de las autoridades debido a que se realiza en la calle; por otro lado, como consecuencia de que es un deporte callejero, los jóvenes que se involucran en esta cultura urbana son mal vistos por la sociedad e incluso son mirados como vándalos por esa idea que tienen las personas sobre estos jóvenes que lo único que hacen es exhibir su talento a través de una patineta.

## **2.2 Consumo de sustancias psicoactivas**

Para iniciar sobre el tema del consumo de sustancias psicoactivas, en el artículo publicado por Salud Mental “Tendencias del uso de drogas en la Ciudad de México: encuesta de estudiantes 2009” es un tema relacionado con el consumo de tabaco, alcohol y otras sustancias psicoactivas, principalmente en la CDMX en adolescentes estudiantes, lo cual es abarcado a partir de la psiquiatría, de modo que busca ver la tendencia de consumo de las sustancias antes mencionadas en los adolescentes, con lo cual su objetivo es evaluar las prevalencias del uso de drogas, alcohol y tabaco, tanto en las tendencias del consumo en la población de estudiantes de enseñanza media y media superior de la Ciudad de México.

Con respecto a la metodología que utiliza, es una metodología cuantitativa con encuestas a través de un muestreo que se realiza a 22980 personas en el que el 49.2% son mujeres y el 50.8% de los encuestados son hombres; dentro de esta investigación sobre el consumo de sustancias dañinas, recurren a algunas categorías para realizar dicha investigación, como son: encuesta en población escolar, uso de drogas, adolescentes, factores protectores y de riesgo y por último prevención.

Por otra parte, en el apartado se problematiza el consumo de drogas, alcohol y tabaco en adolescentes a partir del incremento de utilización de estas sustancias por parte de esa población de la CDMX; en cuanto a lo que se refiere al tabaco, en este caso no hay un incremento representativo en los últimos años, pero en comparación con el alcohol, en este último ha habido un alza de personas que consumen bebidas alcohólicas en los años más recientes entre los adolescentes.

En cuanto al consumo de alcohol por edad, se observa que el porcentaje de adolescentes de 14 años o menos que ha consumido alcohol alguna vez es de 59.9% y de quienes tienen 18 años o más es de 89.9%. Asimismo, más de la mitad de los/as adolescentes de 17 años ha bebido alcohol en el último mes y 38.5% de estos jóvenes está abusando del alcohol (Salud; p. 89)

Por último, en relación a las drogas, al igual que el alcohol ha ido incrementando el uso de estas sustancias dañinas para la salud en la población que se encuentra ubicada dentro de la CDMX, dentro de algunas de las sustancias que son más adquiridas por los jóvenes están:

Para las drogas médicas (tranquilizantes, anfetaminas y sedantes), el consumo es mayor en las mujeres; en cambio, el consumo de drogas ilegales (mariguana, cocaína, crack, alucinógenos, inhalables, metanfetaminas y heroína) es mayor en los hombres y es mayor en general que el consumo de drogas médicas (Salud; p. 90).

Por otra parte, el artículo “Expectativas, consumo de alcohol y problemas asociados en estudiantes universitarios de la Ciudad de México” escrito por Jazmín Mora y Guillermina Natera, está relacionado con la problemática del consumo de alcohol en las universidades públicas y privadas, esto tanto en las mujeres como en los hombres es en donde hay un mayor índice de quienes beben alcohol. Las autoras abordan el tema a partir de la psicología social, para saber los factores que en este grupo de jóvenes universitarios influyen en que haya un incremento de bebidas alcohólicas, para esto se planteó como objetivo la relación entre las expectativas hacia el consumo del alcohol, los patrones del uso y los problemas asociados a su consumo en los estudiantes universitarios de la CDMX.

Relacionado con la temática que las autoras manejan, tuvieron que hacer uso de un método para llegar a los resultados que se plantearon al principio de esta investigación, para esto utilizaron la metodología cuantitativa a partir de encuestas, para la obtención de datos estadísticos, debido a que era una muestra grande, aproximadamente de 678 estudiantes en el que se incluyeron a hombres y mujeres.

Así mismo, Jazmín Mora y Guillermina Natera problematizan el tema a partir del incremento del consumo del alcohol y de las causas que provocan que los estudiantes universitarios ingieran bebidas alcohólicas; por otra parte, tratan de identificar el uso y abuso del alcohol de los estudiantes universitarios entre 17 y 25 años; en él hay un índice mayor de consumo de estas sustancias en los hombres.

Los estudiantes de sexo masculino consumen en mayor frecuencia y cantidad que las mujeres. Alrededor de 30% de las mujeres quienes beben en promedio de una a cuatro copas por ocasión con una frecuencia de al menos una vez al año, mientras que 22.2% de los hombres consume entre cinco y 11 copas al menos una vez a la semana. No obstante, no hay que menospreciar que 7% de las jóvenes presentan un consumo mayor a cinco copas y que lo hacen al menos una vez a la semana y una vez al mes” (Mora; N: p. 92,93).

Por último, en lo que se refiere al consumo de sustancias psicoactivas, en la investigación realizada por Jorge Ruiz, Francisco Ruiz y Jorge Isabel en su texto “Alcohol y tabaco en adolescentes españoles y mexicanos y su relación con la actividad físico-deportiva y la familia” plantea el problema del consumo de alcohol y tabaco en las actividades físico-deportivas de alumnos de secundaria de España y México; los autores toman como base la disciplina de la psicología para ver esa relación e influencia que hay entre realizar una actividad física, el entorno familiar y lo más importante que se destaca en este tema de investigación es el consumo de bebidas alcohólicas entre los adolescentes.

Con respecto a la metodología de la que los autores hacen uso, es una metodología cuantitativa con base en las encuestas que se realizaron para la obtención de datos precisos, el muestreo que se realizó fue a 3259 alumnos españoles y a 1093 estudiantes mexicanos de educación secundaria; en cuanto a lo que se refiere a los datos que se querían obtener en la muestra tenían que ver con los hábitos físico-deportivos, consumo de bebidas alcohólicas o tabaco e influencia del entorno familiar.

Para finalizar los autores abarcan la problemática a partir de la tendencia del consumo de bebidas alcohólicas en los estudiantes de secundaria que practican alguna actividad físico-deportiva, además de la relación que hay en su entorno familiar; los resultados muestran que hay una gran influencia de la familia en los adolescentes para que estos empiecen a consumir alcohol. “En relación con el entorno familiar, tanto en España como en México los padres son la figura familiar que más alcohol y tabaco consumen, seguidos de las madres, los hermanos y las hermanas” (Ruiz; F; JI: p. 214); por otro lado, el simple hecho de practicar alguna actividad física, no implica que no se causa de que estos adolescentes se empiecen a involucran en las adicciones, como en este caso en ingerir bebidas alcohólicas:

“El hecho de practicar deportes colectivos sin fines competitivos se manifiesta, como un factor de riesgo para el consumo de alcohol” (Ruiz; F; JI: p. 216).

### **2.3 Culturas juveniles, espacio público y discriminación**

Otra de las bases de las que partimos, es el aporte del trabajo “Diversidad cultural y tribus urbanas” en la parte de “La disputa simbólica de los espacios públicos y jóvenes” de la Dra. Esperanza Hernández, nos menciona sobre la disputa de que se ejerce sobre los espacios, principalmente en el espacio público, en donde cualquiera puede acceder sin problemas, es por eso que hay un enfrentamiento por ciertos lugares que para muchos tienen un significado de pertenencia y se identifican con dicho lugar en el que realizan prácticas sociales, principalmente esos territorios son apropiados por los jóvenes; por otro lado, esta investigación está relacionada con la disciplina de la sociología por el trabajo que realiza sobre cierto grupo social.

Por consiguiente, la autora hace uso de la metodología cuantitativa para llegar a los resultados esperados dentro de su investigación por medio de encuestas que se realizaron dentro del entorno en que se realizó dicho trabajo, por lo cual fue necesario para la investigadora, utilizar distintos conceptos o categorías como son: espacio público, culturas juveniles, prácticas espaciales, apropiación del espacio, con la intención de obtener suficiente información para la investigación.

Para Esperanza Hernández, dentro de los grupos juveniles, hay una gran diversidad cultural, ya que cada joven se siente identificado con un grupo social, hace mención de las costumbres (lo que simboliza para unos jóvenes estar dentro de una cultura o por medio de los atuendos que utilizan) de algunas de las llamadas tribus urbanas las cuales están compuestas por jóvenes que se encuentran en situación de desempleo o estudiando, lo cual es un factor que hace que estos jóvenes se sientan identificados y quieren pertenecer a estas culturas urbanas, con la finalidad de tener una identidad cultural “ un espacio vivenciado y significado históricamente me resulta crucial para entender la construcción de la identidad del grupo”(Hernández; p. 11).

Prosiguiendo con el tema de los jóvenes, en la tesis de maestría en antropología social de la autora Ileri Contreras Cruz, la cual se titula “El corredor cultural Chapultepec de la Ciudad de Guadalajara, Jalisco: espacio público, sexo-género y tiempo”, habla sobre la apropiación de los espacios públicos en los jóvenes y la relación que se da entre las personas de distintos géneros, principalmente en lugares donde hay mucha afluencia de gente, por lo cual se enfoca en los jóvenes que hacen uso de la práctica de la patineta y del uso de las bicicletas (BMX) dentro del espacio apropiado por la juventud. Con respecto a la disciplina, está relacionada con la antropología, debido a que en su estudio hace etnografía dentro del espacio público utilizado por jóvenes que patinan y practican el BMX.

Siguiendo con lo que la autora plantea en su investigación sobre esta apropiación del espacio que algunos jóvenes que pertenecen a alguna cultura juvenil y que hacen uso de ese espacio, Ileri Contreras utiliza un método antropológico, basado en la metodología etnográfica, haciendo uso de la observación participante, entrevistas a profundidad y lo visual, que en este caso fueron útiles la fotografía y la realización de un video, para poder comprender más a fondo lo que sucede dentro del corredor público, con la finalidad de comprender y explicar la relación entre el espacio y el sistema sexo-género, por medio de los vínculos que se van generando. Dicho lo anterior, la autora utilizó algunos conceptos claves para guiar su investigación, los cuales fueron los de género, espacio público, juventud y cuerpo.

La tesis “El corredor cultural Chapultepec de la Ciudad de Guadalajara, Jalisco: espacio público, sexo-género y tiempo”, aborda la problemática, como ya se había mencionado con anterioridad, en la interacción que existe entre las personas de diferente género dentro de un espacio público, considerado para muchos un lugar significativo para poder realizar sus actividades cotidianas “Los recuerdos construyen y reconstruyen, es una forma de volver a vivir, son sonidos, olores, texturas, imágenes y sabores que se almacenan en algún rincón de la memoria que hacen sentir, se convierte en eventos significativos que muchas veces no se olvidan” (Contreras; p. 24), determinando la manera en que los jóvenes se apropian del espacio e interactúan dentro de un entorno social, como en este caso dentro del corredor Chapultepec.

Finalmente, con respecto a lo anterior, el espacio público es un lugar en que la mayoría de los jóvenes puede realizar sus actividades libremente, como lo hacen en este caso la juventud que practica algún deporte como es el *skateboarding* y el BMX dentro de un lugar determinado, como menciona la autora:

Estar en la calle es perderse, conocer, desconocer y reconocer rostros, lugares, olores, texturas, e estar visible, pero al mismo tiempo es ocultarse entre la multitud, son variaciones de tiempo, son ritmos que dinamizan la experiencia de la calle, de confluir con otros, es la proximidad, el distanciamiento, es el reconocimiento que vincula o el rechazo que te desliga (Contreras; p. 36).

Por otro lado, uno de los artículos que fueron de gran ayuda, fue el de “La discriminación sobre los jóvenes. Un proceso de construcción” escrito por el autor José Antonio Pérez Islas, remarca el tema de la juventud, de manera en como es ser joven en el pasado, presente y en un futuro, relacionándolo con la discriminación que los jóvenes conllevan dentro de la sociedad por parte de la población hoy en nuestros días “la discriminación está fuertemente ligada a la identidad de una colectividad, donde, a la vez que su percepción del “nosotros” se plantea como homogénea, lo hace frente a “otros” con características, marcas y rasgos distintivos y distintos; estas diferencias son edificadas en luchas pasadas y presentes” (Pérez; p. 36), tomando como base para su estudio esta etapa por la que todos los seres humanos pasamos algún día. En cuanto a la disciplina que dicho autor utiliza, se puede decir que es la sociología ya que su estudio está relacionado un sector específico dentro de la sociedad, que en este caso el grupo con el que se trabaja es con los jóvenes.

Continuando con el tema de la discriminación en los jóvenes, el autor utiliza una metodología cualitativa con la finalidad de relacionar el tema de los jóvenes con la discriminación, para ello se apoya en las herramientas de dicha metodología, que en este caso es la observación participante y no participante; con respecto a lo ya antes mencionado, José Antonio Pérez Islas toma como referencia dos conceptos claves en su investigación sobre el tema ya antes mencionado, los cuales son la categoría de discriminación y la de juventud, con la intención de relacionar dichos conceptos, además de utilizar subcategorías como son las de estereotipo, prejuicio y estigma.

Por otro lado, siguiendo con el artículo publicado en la revista “El cotidiano”, centra la problemática en la discriminación, exclusión y poca atención que persiste en los jóvenes actualmente dentro de la sociedad “discriminación (desigualdad/ diferencia/ desconexión) y juventud (sujeción/ heterogeneidad/ historicidad)” (Pérez; p.39); con respecto a lo anterior, solo por ser joven, existe esa discriminación sobre este sector, ya sea por la forma de vestir, su aspecto físico, el nivel socioeconómico o por el simple hecho en cómo se desenvuelve dentro del entorno social, entre otros aspectos por mencionar.

Dicho de otra forma, los jóvenes siguen siendo discriminados de una manera en la cual son excluidos dentro de la sociedad por el simple hecho de ser diferentes (físico, vestimenta, cultural, etc.), a través de los estereotipos, los prejuicios, y estigmas que la sociedad, principalmente adulta, tiene sobre los jóvenes. Para finalizar, hay que mencionar que vivimos en una sociedad, en la cual nos dicen cómo debe ser un joven dentro del entorno social, como menciona el autor José Antonio Pérez:

En la actualidad estos estereotipos están siendo permanentemente elaborados, modificados y reposicionados por las poderosas industrias culturales, en particular, los medios de difusión masiva, que también desde la aparición del rock and roll, supieron que los sectores juveniles eran un mercado de consumo potencial muy grande, de tal manera que mediante imágenes, modas, fenotipos, estilos, establecen el estereotipo de lo que es ser joven y, sobre todo, “joven moderno” mediante la estética y no mediante la ética. A tal grado han difundido este estereotipo que se ha extendido como ideal ya no sólo de los jóvenes, sino también de los mismos adultos, ya que muchos de ellos “quieren vivir y si se puede morir, siempre como jóvenes (Pérez; p. 41)

Para terminar con la línea de búsqueda dentro del estado del arte relacionado con los temas de culturas juveniles y juventud, en el artículo escrito por Maritza Urteaga y Mauricio Sáenz, titulado “Juventudes, géneros y sexos. Resituando categorías”, los autores hablan sobre conceptualizar dos conceptos que son claves para la investigación que realizaron, los cuales son la relación entre lo que es la categoría de juventud y género, con la finalidad de entender esa relación que se ejerce entre los jóvenes de ambos sexos dentro de un grupo social, por medio de las prácticas que los jóvenes realizan en su vida cotidiana, además de

esa transformación de la idea de ser joven en las sociedades contemporáneas en México “La idea de sujeto joven, también se ha ido integrando mediante imágenes y representaciones sociales construidas tanto desde la sociedad adulta como desde los propios jóvenes” (Urteaga; Sáenz; p.7); por otro lado, relacionado a la disciplina que pertenece dicha investigación, es a la sociología, debido a que el trabajo realizado, lo hace en un grupo específico como son los jóvenes mexicanos.

Siguiendo con la investigación sobre juventud, género y sexo, los autores utilizan un método cualitativo, ya que, a través de la metodología, le ayuda a conceptualizar y entrelazar las palabras claves en su investigación, utilizando como técnica la observación participante y no participante, con la finalidad de observar los jóvenes dentro de un entorno social en el que pertenecen personas de distintos géneros; con lo dicho anteriormente, los autores necesitaron algunos conceptos claves para realizar su investigación, entre los que se encuentran Jóvenes mexicanos, genero, cuerpo y sexo, con la intención de ir entrelazando ciertas categorías dentro del escrito.

Por lo que se refiere a cómo problematizan lo analizado dichos autores, ellos reflexionan sobre cómo se puede percibir a los jóvenes, no solamente por su aspecto físico, sino a partir de la realidad de lo que representa ser joven en México, además del significado o el rol que tiene la condición juvenil relacionado con la palabra género:

La idea de juventud corresponde a la conciencia de la naturaleza particular de aquellos caracteres que distinguen al joven del niño y del adulto: la sociedad asume y reconoce a la juventud como una fase/etapa específica de la vida durante la cual –a través de un conjunto de prácticas institucionalizadas– le son impuestas al individuo ciertas demandas y tareas que definen y canalizan sus comportamientos como joven (Urteaga; Sáenz; p.8).

Podemos decir que el ser joven tiene ciertas características dentro de la sociedad contemporánea en México, ya que se nos inculca esa idea de ser joven y los roles que uno tiene en la vida en la etapa de la juventud, no solo el ser joven, sino que también existe otro factor importante dentro de los imaginarios juveniles, como es el de género.

La juventud como periodo de transición, con una idea limitada, unilineal, de los procesos de transición. La “transición” aludiría a que la gente joven se desplaza hacia la vida adulta, sobreentendiendo que la adultez es un status claramente definido, con marcas fijas que indican exactamente cuándo se ha cumplido el proceso de maduración (Urteaga; Sáenz; p.8).

Finalmente, respecto a la parte de los *skaters*, las investigaciones que se encontraron son de gran ayuda para la investigación, debido a que aportan una parte relacionada a lo que se pretende llegar del trabajo, como es, sobre los jóvenes que practican este increíble deporte extremo llamado “*skateboarding*”, además de sus prácticas dentro de la cultura juvenil de los *skaters*, de cómo estos jóvenes se apropian de los espacios públicos para poder practicar este deporte, debido a que el patinaje es una práctica que se inició en las calles y en las zonas urbanas de las ciudades, creando una disputa por el espacio entre estos jóvenes *skaters* y los demás usuarios del espacio, y por último la manera en cómo se ve a los jóvenes que patinan sobre patinetas de cuatro ruedas quienes llevan consigo una serie de estigmas y formas de discriminación en cuanto a su vestimenta, prácticas, consumo y la mayor visibilidad que cada vez adquieren en cuanto a su apropiación de los espacios.

Por otro lado, hay que mencionar que algunos de los trabajos realizados por algunos autores sobre el consumo de sustancias psicoactivas, son de gran utilidad, ya que me doy una idea sobre como los jóvenes y no jóvenes hacen uso de dichas sustancias dañinas, además de la manera en como los jóvenes se van haciendo dependientes; también hay que tomar en cuenta aspectos como la edad y los lugares en donde los jóvenes utilizan estas sustancias, hay que decir que los autores no solo abordan a los jóvenes varones, sino que también mencionan a las mujeres como consumidoras de estas sustancias, y para finalizar recalcan las prácticas de consumo dentro del entorno social en el que se desenvuelven los sujetos.

Por último, las fuentes que se encontraron, relacionadas o parecidas a jóvenes, espacios públicos y discriminación, me ayudaron a ver un panorama más amplio sobre lo que está pasando con la juventud en México, ya que es una etapa importante de la vida por la que todos pasamos; También hay que mencionar, que por el simple hecho de pertenecer a una

cultura juvenil, las personas son etiquetadas de diversas formas, esto implica que haya un gran índice de discriminación y exclusión de los jóvenes dentro de la sociedad mexicana.

## Capítulo 3

### Marco teórico

Dentro del marco teórico de la presente investigación, se hizo énfasis a la temática de prácticas de consumo de sustancias psicoactivas en los jóvenes que practican el *skateboarding*, para lo cual use algunas categorías o conceptos que me ayudaron a comprender con claridad mi objeto de estudio, entre los conceptos que se abordarán están el de culturas juveniles, cuerpo, identidad, consumo de sustancias y espacio público; para poder realizar el apartado teórico, podemos decir que hay muchos trabajos sobre el tema, por lo que solo se privilegian aquellos estudios que ayudan a la comprensión del tema de investigación, así como aquellos que son considerados obligados para el tema.

Prosiguiendo con los conceptos a utilizarse dentro del trabajo académico, mencionaré la categoría y la vinculación que se tiene con el tema ya antes mencionado al principio de este apartado. Para iniciar, abordaré la noción de culturas juveniles, debido a que me será de gran ayuda, ya que trabaje en mi tema de investigación con la cultura de los *skaters* o jóvenes *skater*, con la finalidad de desglosar y vincular el tema de culturas juveniles con los *skaters*; después, en lo que se refiere a la identidad, me interesa relacionarla con la construcción de la identidad de los jóvenes que patinan sobre una tabla a partir de las prácticas de consumo de sustancias psicoactivas que estos chavos frecuentan dentro del grupo social al que pertenecen y en un espacio determinado, con el cual se identifican en su vida cotidiana; Por otra parte, con respecto al concepto de cuerpo, se analizó por medio de la corporalidad a través de la adrenalina que se produce al practicar el deporte extremo y callejero del *skateboarding*.

Continuando con las categorías, lo que se refiere a la noción de consumo de sustancias, me ayudó a saber de qué manera y por qué los jóvenes *skaters* consumen sustancias legales e ilegales a partir de lo que algunos autores reflexionan sobre el consumo.

Finalmente, el concepto de espacio público es importante y obligatorio para la investigación que realice, debido a que las prácticas de consumo, se producen dentro de los espacios públicos que los jóvenes *skaters* se apropian no solo para patinar sino que también realizan otras actividades de acuerdo al grupo social al que pertenecen, por lo que me será de gran ayuda relacionar el espacio público con los practicantes del *skateboarding*; Por

último, las categorías que se utilizaron, tienen una relación mutua para poder entrelazar un concepto con otro, con la finalidad de poder hacer un análisis más preciso para la investigación de las prácticas de consumo de sustancias psicoactivas que los jóvenes realizan y la construcción de la identidad de un *skater*.

### **3.1. Culturas juveniles**

En cuanto a las culturas juveniles, de acuerdo con Pablo Cabañas (1988), son colectivos de jóvenes que empiezan a surgir a finales de los años 60' y principios de los 70' a partir de los movimientos estudiantiles de los jóvenes por la inconformidades que se tenían sobre el gobierno mexicano, de ahí nacen como un conjunto de chavos que se revelaban ante el sistema que abundaba en aquella época, por otro lado, no solo se crean estos grupos sino que también aparecen grupos que refieren a las culturas juveniles de otras partes del mundo, principalmente culturas provenientes de Europa, como son la cultura de los punks, los skinhead, los metal head, los rastas, los hipies, y también los *skaters*, entre otras culturas, las cuales estaban integradas por jóvenes que se identifican a partir de elementos tangibles como vestimenta, música, lenguaje, así como prácticas y productos culturales.

En este caso Carles Feixa hace referencia a las culturas juveniles como “la manera en que las experiencias sociales de los jóvenes son expresadas colectivamente mediante la construcción de estilos de vida distintivos, localizados fundamentalmente en el tiempo libre, o en espacios intersticiales de la vida institucional” (p. 60), en otras palabras, se basa en los estilos de vida de las culturas juveniles y la manera en cómo se desenvuelven dentro de la sociedad.

Carles Feixa, hace referencia a las “Culturas juveniles en México”, las cuales se basan en los aspectos históricos de las llamadas bandas juveniles que surgen en México en los años ochenta, y resalta cómo es que nacen estas nuevas bandas juveniles en nuestro país; dicho de otra manera las culturas juveniles nacen como grupos conformados por jóvenes, que son integrados por chavos que siguen una misma ideología, gustos musicales o por el simple hecho de identificarse con chavos que pertenecen a un grupo social.

El autor plantea el problema y la temática de las cultura juveniles de una manera distinta a autores que manejan la misma línea de investigación de los jóvenes, ya que a él lo que le interesa es cómo empiezan a surgir estas nuevas bandas en México, también llamadas culturas juveniles, como son Los Panchitos, los punks, los cholos, los skatos, los darketos, los metaleros, entre otros grupos de chavos que se empiezan a dar a conocer como culturas juveniles en los años ochenta en México, debido a la gran marginación o la migración que se daba de estos chavos en esa época, principalmente hacia la CDMX.

[...] el fenómeno de las bandas juveniles ni las imágenes estigmatizantes sobre las mismas, son algo completamente nuevo en la historia de México, aunque su emergencia en los años ochenta nos indica el nacimiento de nuevas metáforas, cada vez más persistentes (Feixa, 1990: p. 7).

Por otra parte, otra de los autores que manejan el concepto “culturas juveniles” es Rossana Reguillo, quien enfatiza el surgimiento de las culturas juveniles en México, además de cómo está estructurado el grupo social de los jóvenes que conforman un colectivo; hay que mencionar también que para la autora los grupos juveniles son parte de la vida cotidiana de los chavos y es por eso que en ese lapso de su vida encuentran su identidad personal; además no solo se basa en la manera en cómo son estos grupos culturales sino que también cómo son vistos por la sociedad, ya que la mayoría de estos son estigmatizados (e incluso criminalizados) como personas que se dedican a ser revoltosos, o incluso los etiquetan como delincuentes, drogadictos, entre otros aspectos por los cuales las personas los ven sin saber más a fondo lo que en realidad son, ya que estos jóvenes llegan a ser mal vistos, discriminados y violentados por la sociedad.

Las culturas juveniles no son el simple hecho de rebeldía de los jóvenes, sino que hay algo más a fondo dentro de su colectivo, como pueden ser prácticas identitarias y simbólicas que se adquieren o se apropian los jóvenes al pertenecer a un círculo social, son simbolismos que van tomando con el paso del tiempo dentro del vínculo que generan como una forma de identificarse con jóvenes del mismo grupo.

Las culturas juveniles actúan como expresiones que codifican, a través de símbolos y lenguajes diversos, la esperanza y el miedo. En su configuración, en sus estrategias, en su forma de interacción comunicativa, en su percepción del mundo, hay un texto social que espera ser descifrado: el de una política con minúsculas que haga del mundo, de la localidad, del futuro y del día, un mejor lugar para vivir (Reguillo, 2012; p.17).

En otras palabras, las culturas juveniles son grupos sociales, conformados principalmente por jóvenes que pertenecen a una cultura de chavos, además de tener simbolismos idénticos o casi similares a las personas que integran el grupo, o incluso por gusto semejantes, ya sea por la música, la ideología, entre otros factores identitarios, que hacen que los jóvenes se identifiquen, adquieran y construyan su propia identidad por medio de la interacción social entre la población joven que está dentro de una agrupación.

Los jóvenes han sido importantes protagonistas de la historia del siglo xx en diversos sentidos. Su irrupción en la escena pública contemporáneos de América Latina data de la época de los movimientos estudiantiles de finales de los años setentas. Aunque en ese entonces fueron más propiamente pensados como “estudiantes”, empezaba a ser claro que un actor social que tendía a ser visto con temor o con romanticismo, y que había sido construido por una pujante industria cinematográfica como “un rebelde sin causa”, reivindicaba, a través de sus expresiones una voluntad de participar como actor político (Reguillo, 2012; p. 19).

Basándome en los jóvenes *skaters* o también conocidos como patinetos, son chavos que se dedican a practicar el deporte del *skateboarding*, en el cual hacen sus prácticas deportivas con un patineta; hay que mencionar que en la cultura de los *skates*, es una mezcla de culturas, ya que adentro del círculo social podemos encontrar chavos que además de pertenecer a esta cultura también son integrantes de otra, debido a que los jóvenes *skaters* pueden ser cholos, punks, *skinheads*, metal *heads*, rastas, entre otros; por otro lado, a causa de que hay varias culturas dentro de la cultura de los *skaters*, esta se vuelve otra cultura, debido a que los jóvenes que pertenecen al grupo social, se identifican y hacen a un lado, las diferencias culturales que cada joven tiene sobre cada uno de los integrantes, por lo que la patineta es una forma de unir a los jóvenes *skaters* y sentirse parte del grupo.

En relación con lo que la autora menciona sobre la manera en cómo son vistas las culturas juveniles por la sociedad, los jóvenes que se dedican a practicar el *skateboarding*, son estigmatizados por la sociedad como jóvenes que vandalizan, son delincuentes, drogadictos, además de otras maneras de ver a los *skaters*, estos estigmas, principalmente simbólicos que se tienen sobre estos chavos son un problema importante para su construcción identitaria, debido a las etiquetas que tienen, lo que hace que sean discriminados, excluidos e incluso violentados por parte de la sociedad mexicana.

Para finalizar, ambos autores manejan de distinta forma la categoría de culturas juveniles, Feixa se basa más en qué son las culturas juveniles y el surgimiento de movimientos o grupos sociales en México; por otra parte, Reguillo, remarca cómo está estructurada o conformada una cultura juvenil, principalmente en cuanto a lo que caracteriza a los grupos de jóvenes, además de ver como estos círculos de chavos son vistos desde fuera del entorno al que cada joven pertenece por parte de la sociedad mexicana; son dos maneras de análisis en cuanto a lo que se refiere al concepto de “culturas juveniles”.

### **3.2 Identidad**

Dentro de la categoría de identidad se abordará dos maneras distintas de analizar el concepto ya antes mencionado, por una parte, Stuart Hall y Paul Du Gay nos habla sobre una identidad a partir del contexto histórico que vive cada individuo, dicho de otra forma nos habla sobre la construcción de la identidad por medio de la interacción dentro de un grupo social; por otra parte, otro de los autores que trabajan con el concepto de identidad es Gilberto Giménez, quien lo aborda de distinta manera, ya que él dice que la identidad de los individuos se puede crear no solo de manera colectiva o a través de la interacción con otras personas, sino que también por medio de la individualidad de las personas, ya que no es necesario tener contacto con personas para poder construir su propia personalidad; estas son dos perspectivas que pueden ser útiles para poder analizar la construcción de la identidad de los jóvenes *skaters* a partir del consumo de sustancias psicoactivas.

Para empezar, la identidad forma parte de la vida de cada individuo, ya que cada persona la va creando su propia personalidad conforme va creciendo y va pasando el tiempo, hay varios factores que intervienen en la construcción de la identidad del ser humano, como puede ser en el ámbito social en que se desenvuelve, principalmente en la familia, en la escuela o incluso en el grupo de amigos con los que socializa, la persona va adquiriendo ciertas prácticas o simbolismos que se rigen dentro de una cultura “La identificación se construye sobre la base del reconocimiento de algún origen común o unas características compartidas con otras personas o grupo o con un ideal, y con el vallado natural de la solidaridad y la lealtad establecidas sobre este fundamento “(Hall; D. 2003; p.15).

Para Stuart Hall y Paul Du Gay, la identidad del ser humano se va creando por medio de la interacción dentro de un grupo social, ya que a través de las prácticas culturales en colectivo, las personas van generando simbolismo, lo que hace a que se sientan parte de un grupo social, de otra manera las personas van creando una manera de ver al mundo, adquiriendo una ideología, costumbres, entre otros aspectos, con la finalidad de que se identifiquen con personas del mismo círculo social; en cuanto a lo que se refiere a los jóvenes *skater*, los jóvenes adquieren simbolismos para poder pertenecer al grupo social de los patinetos, ya que a partir de los simbolismos, los integrantes del grupo pueden reconocer a la persona como parte de la cultura juvenil, además de sentirse parte de este grupo, como menciona Hall y Du Gay (2003) acerca de la identidad:

Las identidades tienen que ver con las cuestiones referidas al uso de los recursos de la historia, la lengua y la cultura en el proceso de venir y no de ser; no quienes somos y de dónde venimos sino en que podemos convertirnos, como nos han representado y cómo atañe ello al modo como podríamos representarnos. Las identidades, en consecuencia, se construyen dentro de la representación y no fuera de ella (p.17,18).

Por otro lado, Gilberto Giménez dice que para poder entender con claridad la categoría de identidad, hay que ver primero lo que se entiende por cultura, ya que ambos conceptos van de la mano, la cultura es hablar de grupos organizados que le dan sentido al grupo por medio de las prácticas que se realizan dentro, dicho de otra forma la cultura tiene que ver con todo lo que crea significados por medio de las acciones que se realizan en el grupo,

estas pueden ser las costumbres de un lugar, la música, la vestimenta, los rituales, entre otras cosas que hacen referencia al término de cultura “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 contexto históricamente específicos y socialmente estructurados” (Giménez, s.f; p. 2).

Por otra parte, la identidad se forja a partir de las prácticas culturales de un grupo social, que hace que adquiera simbolismos de pertenencia. “La identidad se define primariamente por sus límites y no por el contenido cultural que en un momento determinado marca o fija esos límites” (Giménez, s.f; p. 1); ambos conceptos van de la mano, ya que se interrelacionan y se construyen de manera recíproca.

Gilberto Giménez describe dos tipos de identidades, la primera nos habla de una identidad individual, de la persona donde el individuo decide su propia personalidad identitaria y la segunda nos dice es una identidad colectiva o en conjunto, la cual tiene que ver con la interacción o contacto con un grupo social y la manera de pertenencia de la persona hacia un conjunto de personas, las cuales tienen similitudes ideológicas, gustos, entre otros aspectos que hacen que se identifiquen entre ellos, hay que mencionar que este tipo de identidad se diferencia de la individual, ya que la persona no puede tomar o decidir por sí sola, qué prácticas culturales se pueden hacer y cuáles no, porque todo esto se realiza a partir de las prescripciones culturales generadas y sancionadas por el conjunto al que se pertenece.

La identidad se predica en sentido propio solamente de sujeto individuales dotados de conciencia, memoria y psicología propia, y solo por analogía de los actores colectivos, como son los grupos, los movimientos sociales, los partidos políticos, la comunidad nacional y, en el caso urbano, los vecindarios, los barrios, los municipios y las ciudades en su conjunto (Giménez, s.f; p. 6).

Las identidades individuales pueden ser vistas como un “proceso subjetivo y frecuentemente auto-reflexivo por el que los sujetos individuales definen sus diferencias

con respecto a otros sujetos mediante la auto-designación de un repertorio de atributos culturales generalmente valorizados y relativamente estables en el tiempo” (Giménez, s.f; p.9) se distinguen de los demás actores sociales debido a que llevan distinta forma de vida y poseen distintas características individuales.

Mientras las identidades colectivas se diferencian de las identidades individuales debido a que “carecen de autoconciencia y de psicología propia; en que son entidades discretas, homogéneas y bien delimitadas; y en que no constituyen un dato, sino un acontecimiento contingente que tiene que ser explicado” (Giménez, s.f; p. 14,15). Las prácticas se realizan en colectivo y se tiene que estar negociando con los integrantes del colectivo, cada uno tienen la decisión de en qué practicas quiere participar y en cuáles no, eso depende de la decisión de cada uno.

### **3.3 Cuerpo**

El cuerpo se puede considerar como una parte importante del ser humano, se puede decir que el cuerpo es el primer contacto con el mundo a partir de las experiencias que cada persona tiene en la vida cotidiana, estos sucesos pueden ser por una parte para un bien, que puede ser considerado un éxito o un logro, y, por otra parte, un mal, debido a una anécdota que para la persona puede significar un fracaso rotundo en la vida; también hay que mencionar que el cuerpo puede provocar sentimientos, sensaciones, deseos entre otros aspectos que pueden caracterizarlo, se va transformando con el paso del tiempo y cambia de acuerdo al entorno social en que se localiza o se encuentra.

Las representaciones del cuerpo y los saberes acerca del cuerpo, son tributarios de un estado social, de una visión del mundo y, dentro de esta última, de una definición de la persona. El cuerpo es una construcción simbólica, no una realidad en sí mismo. De ahí la miríada de representaciones que busca darle un sentido y su carácter heteróclito, insólito, contradictorio, de una sociedad a otra (Le Breton, 2002; p.13,14).

El cuerpo pertenece al mundo sensible, es la materia y es percibida por los sentidos, podemos mencionar que el cuerpo se ve de una manera imperfecta, lo que hace que sufra cambios constantes a través del tiempo, debido a que se maneja una forma de cómo debe

ser un cuerpo perfecto, principalmente en los discursos hegemónicos que se manejan sobre el cuerpo en los medios de comunicación masiva, esto hace que haya una transformación respecto de cómo ver al cuerpo por parte de la sociedad, ya que hay muchos estereotipos sobre este, pensamos que el cuerpo no cambia pero en realidad sufre cambios conforme va pasando el tiempo debido a que envejece, por lo que hace que los comportamientos cambien constantemente, estos cambios sufridos pueden ser en un contexto individual o colectivo.

El cuerpo parece algo evidente, pero nada es, finalmente, más inaprehensible que él. Nunca es un dato indiscutible, sino el efecto de una construcción social y cultural. La concepción que se admite con mayor frecuencia en las sociedades occidentales encuentra su formulación en la anatomofisiología, es decir, en el saber que proviene de la biología y de la medicina. Está basado en una concepción particular de la persona, la misma que le permite decir al sujeto “mi cuerpo”, utilizando como modelo el de la posesión (Le Breton, 2002; p14).

Con lo antes mencionado, dentro de la cultura juvenil de los *skaters*, los jóvenes que integran la cultura de los *skaters*, con el transcurso de tiempo, van cambiando su forma de ver al mundo y su manera en cómo es concebido y cómo concibe a los demás integrantes del grupo, esto hace que haya un cambio tanto en la manera de verse a sí mismos, así como ver al otro de una manera distinta; además de que hay una alteración en la conducta que debe tener dentro del círculo social, ya que es diferente el rol que se toma ahí, por lo que su comportamiento debe acoplarse a las prácticas culturales que se realizan dentro, ya que no es lo mismo las actividades que se hacen dentro y fuera de la agrupación, de acuerdo con David Le Breton (2002):

Lo que no encuentra en su casa, la certeza interior que su vida tiene un valor y que tiene lugar en el mundo, el joven lo busca afuera en forma deshilvanada y en un cuerpo a cuerpo con lo real. Las conductas de riesgo se arraigan en un sentimiento confuso de falta en su existencia, de sufrimiento difuso. La intención de ningún modo es morir sino testear una determinación personal, busca una intensidad de ser, un intercambio con los otros, un momento de soberanía, de traducir también un grito, un malestar, todo eso es una búsqueda

desordenada que a menudo solo encuentra su significación después del acontecimiento (p. sn).

Los jóvenes pueden tomar conductas que pueden alterar su vida cotidiana, ya que en muchas ocasiones toman decisiones inconscientemente, este tipo actividades o decisiones pueden ser tomadas por la persona, tanto individualmente como en colectivo, principalmente estas decisiones en las culturas juveniles se dan en grupo con la finalidad de reconocerse entre sí y reconocer al otro, por lo que hay una transformación en las conductas de los individuos y una manera distinta de concebir al mundo.

Las conductas de riesgo de los jóvenes no se reducen a un juego simbólico con la eventualidad de morir o enfrentarse violentamente al mundo, a veces también se manifiestan directamente, en silencio, pero ponen en peligro las potencialidades del joven, alteran en profundidad sus profundidades de integración social, su amor por la vida, y a menudo culminan en la adhesión de una secta en una renuncia a la identidad. Imitando formas variadas, resalta la intención, pero también las motivaciones inconscientes. Algunas, deliberadas largamente, inscriptas en la duración, se instauran como modo de vida, otras marcan un pasaje al acto o una única tentativa ligada a las circunstancias (Le Breton, 2012; p. sn).

En otras palabras, las conductas de riesgo, pueden ser un factor importante para que los jóvenes tomen en ocasiones malas decisiones que pueden afectar su integridad personal y colectiva; por otro lado, la manera en cómo se desenvuelven dentro del grupo social hace que el individuo vaya construyendo su personalidad, para lo cual tendrá una manera de ser el mismo, con el fin de construir su identidad individual y colectiva.

Por otro lado, es importante mencionar al cuerpo como instrumento corporal en las prácticas culturales que se producen dentro de una cultura, ya que a través del movimiento corporal se pueden expresar muchas cosas, como son emociones (tristeza, felicidad, enojo ansiedad, etc.), lo cual le da un significado a las prácticas ritualizadas que se realizan en distintos grupos culturales a los que pertenece cada ser humano, por ejemplo, en las culturas prehispánicas, y que aún hoy en nuestros días se siguen practicando en algunos

lugares de México, como las danzas, que para ellos tiene un significado el hacer esos movimientos corporales por medio del baile.

El cuerpo se ha vuelto para muchos contemporáneos en una representación provisional, un símbolo, un lugar ideal para la escenificación de efectos especiales... En nuestras sociedades contemporáneas el cuerpo no es únicamente la asignación de una identidad intangible, la encarnación irreductible del sujeto, su ser en el mundo; interpretado como una construcción, un elemento de conexión, una terminal, un objeto transitorio y manipulable susceptible de numerosos acoplamientos...el cuerpo es justamente la pieza maestra de su afirmación personal (Le Breton, 1999; p. 31).

Los jóvenes *skaters* dentro de las prácticas rituales que realizan, se encuentra la habilidad para realizar el deporte extremo del *skateboarding* de una manera específica y concreta, por lo que para el cuerpo, es la forma de desenvolverse al momento de patinar sobre una tabla con ruedas; para los jóvenes que patinan arriba de una *skateboard*, es una manera de poder soltar su cuerpo a través del deslizamiento que se tiene cuando se suben a una tabla, debido al impulso y a la velocidad que se produce al patinar, el cuerpo produce movimientos al momento de realizar el deporte, lo que provoca en el cuerpo adrenalina, vértigo o incluso miedo, ya que es un deporte muy riesgoso para las personas que lo practican, debido a que pueden sufrir fracturas en el cuerpo, por lo cual, las lesiones pueden ser provocadas por las caídas, los golpes con la misma patineta e incluso no caerle bien a un truco.

En el *skaboarding* no solo hay una manera de ver a este deporte extremo, sino también como se había dicho antes, lo que provoca para el cuerpo el patinar, muchos de los jóvenes que patinan, se liberan de todo al practicar distintas maniobras sobre su patineta, al momento de realizar trucos en el piso (*onllie, flip, helflip, hardflip, varial flip*, entre otros), en el cajón y tubo (*50-50, 50-0, crooked, noise grind*, etc.), en los *bowls* (*rock & roll, 50-50, rock & roll-108*, etc.), entre una gran diversidad de trucos que se pueden hacer con una patineta, no solo en los lugares antes mencionados, sino que los *skaters* se pueden adaptar a cualquier tipo de lugar para poder hacer sus prácticas deportivas, lo cual hace que las prácticas ritualizadas que se hacen dentro del grupo social de los *skaters* tenga un significado.

Más que de un acontecimiento sorprendente, el ritual es parte constitutiva de la vida diaria del ser humano, por lo que se puede decir que la urdimbre de la vida cotidiana está conformada por ritualizaciones que ordenan nuestros actos y gestos corporales. En este sentido, los rituales aparecen como cultura encarnada, interiorizada, cuya expresión es el dominio del gesto, de la manifestación de las emociones y la capacidad para presentar actuaciones convincentes ante otros (Rizo, 2011).

### **3.4 Consumo de sustancias**

La categoría de consumo, en términos generales, se puede analizar de diferentes maneras, por lo cual para la presente investigación se abordó como consumo de sustancias psicoactivas, las cuales están relacionadas con compuestos químicos y naturales tanto legales como ilegales, tales como son algunas drogas y bebidas alcohólicas, las cuales provocan o modifican distintas funciones del cuerpo, como puede ser el comportamiento del individuo, la percepción de la vista, la percepción del sonido, entre otras funciones que se modifican al momento de consumir sustancias psicoactivas.

En términos generales, el consumo de sustancias es la manera en cómo y qué tipo de sustancias ingieren la sociedad mexicana, esto principalmente en la adolescencia, que es una etapa de la vida en la cual se empiezan a tener contacto tanto con bebidas alcohólicas (pulque, cerveza, tequila, mezcal, entre otros) como con distintas drogas (marihuana, inhalantes, crack, LDS, entre otras drogas), lo jóvenes normalizan el consumo de lo antes mencionado sin saber las consecuencias que puede provocar a largo plazo, además de no informarse para qué pueden ser útiles las sustancias que ellos mismos consumen.

Por otro lado, hay que mencionar que en tiempos pasados el consumo de sustancias psicoactivas, principalmente las drogas naturales como son el peyote, la amapola, la hoja de coca, la marihuana, entre otras plantas, eran y son utilizadas por las culturas indígenas para sus rituales que sus ancestros dejaron como parte de sus tradiciones y prácticas culturales que se realizan en distintas partes de México, por lo que eran consumidas legalmente y normalizadas, hay que mencionar que dichos consumos eran realizados por determinados grupos, lo que significaba que, no todos los indígenas tenían acceso a este tipo de

sustancias psicoactivas. Con el paso del tiempo este tipo de sustancias psicoactivas han sido modificadas con componentes químicos y utilizadas de distintas maneras dentro de la sociedad mexicana, ya que no solo son consumidas para usos medicinales, sino que son usadas como tranquilizantes, entre otras maneras, las cuales se pueden ingerir, inhalar o fumar individualmente o en colectivo.

Droga es un término de uso variado: en medicina toda sustancia con potencial para prevenir o curar una enfermedad o aumentar la salud física o mental y en farmacología como toda sustancia química que modifica los procesos fisiológicos y bioquímicos de los tejidos los organismos. De ahí que una droga sea una sustancia que está o puede estar incluida en la farmacopea...El lenguaje coloquial, el termino suele referirse concretamente a las sustancias psicoactivas, y a menudo, de forma aún más concreta, a las drogas ilegales. Las teorías profesionales intentan normalmente demostrar que la cafeína, el tabaco, el alcohol y otras sustancias utilizadas a menudo con fines no médicos son también drogas en el sentido de que se toman, el menos en parte, por sus efectos psicoactivos (Machín, M. 2004; p. 5)

Por otro lado, las bebidas alcohólicas están muy ligadas a la propia historia del ser humano, estas forman parte de nuestra cultura y sociedad durante siglos, el pulque ha sido una de las bebidas espirituosas más importantes de la cultura mexicana debido a sus orígenes prehispánicos, al igual que algunas drogas, algunas bebidas alcohólicas eran utilizadas para rituales, lo cual hacía que los pueblos indígenas vieran como normal el ingerir líquidos que contienen alcohol, por lo cual el autor Juan Machín y Anayelli Mendoza (2004) mencionan que:

Así, por ejemplo, se puede mencionar cómo el consumo del pulque (bebida fermentada obtenida del maguey) entre los mexicas (nombre que derivaría de Metl-Citli, “hombre- liebre criado en aquella penca de maguey”) era estricta y exactamente controlado por todo un entramado cultural de sentidos, prácticas, normas, mitos, etcétera. El consumo de pulque encajaba en una cosmovisión religiosa: tenía un origen divino y se asociaba a muy diversos dioses, por ejemplo: Mayáhuel, diosa del pulque joven; Huitzilopochtli, dios que acompaña el origen del pueblo mexicana; Tezcatlipoca, dios de lo indescifrable, ambivalente, contradictorio, la alegría engañosa; Centzontotochtli, los cuatrocientos conejos, los numerosos

hijos de Mayáhuel y que representaban las múltiples formas de la embriaguez. Alrededor de su consumo se integraba todo un sistema de prescripciones y creencias que regulaban tanto el comportamiento diario como el relacionado a situaciones extraordinarias (si bien lo extraordinario es parte de la vida cotidiana): festividades de la cosecha, inicio o fin de la “guerra florida”, etcétera. Así, a partir de la distribución temporal codificada por el tonalpohualli (calendario que, sumergiéndose en un tiempo arquetípico en ciclos de 260 días, preveía las influencias diarias) se definían diversas fiestas en que era perfectamente lícito beber pulque y, conforme al xiuhpohualli (calendario estructurado en ciclos de 52 años de 365 días, que preveía el destino individual y guiaba su conducta pública), los nacidos en la fecha ome tochtli (dos conejo) ineluctablemente estarían inclinados a beber pulque sin remedio: en este día, la fuerza de los cuatrocientos conejos, los incontables dioses del pulque, penetraba a las personas de forma tal que fatídicamente la embriaguez los poseería como destino. Al orden relacionado a la distribución temporal, hay que agregar el ordenamiento del espacio social derivado de la división en diferentes grupos por género, edad, rol social: ancianos, guerreros, productores de pulque, sacerdotes, etcétera. Para cada grupo existían normas y pautas claras y precisas que determinaban la cantidad y frecuencia con que podían beber, etcétera. Así, por ejemplo, a las personas mayores de cincuenta y dos años es estaba permitido permanecer en un estado ininterrumpido de ebriedad. Y, todavía en nuestros días, en Tepoztlán, Morelos, los alcohólicos consuetudinarios (llamados iguanitas) no sólo son tolerados, sino que se les considera un altar viviente de las deidades antiguas (p. 11 - 13).

En el tiempo actual seguramente ningún comportamiento humano ha ocasionado tantos problemas, malentendidos, prejuicios e incomprensiones como el consumo de sustancias psicoactivas, ya que muchas veces, el consumo de sustancias psicoactivas está relacionado con personas que están enfermas, que no ven realmente cómo es que realizan estos consumos y para qué los utilizan.

Como mencionan en la página de internet de la Federación Española de Bebidas Espirituosas, (FEBE) También hay algunos estudios antropológicos que dan evidencia de que ciertas bebidas alcohólicas fermentadas como la cerveza y el vino, ya eran consumidas

hace cinco mil años, estas bebidas alcohólicas se consideraban como algo divino gracias a su efecto, el cual se asociaba con rituales religiosos. En las culturas del mundo daban gracias a sus dioses por haberles dado el alcohol, los egipcios por ejemplo le dieron el crédito a Osiris por permitirles conocer el vino, los hebreos se lo atribuyeron a Noé por haberse dedicado a la labranza y plantar de la vid y así podemos seguir con diferentes culturas de la antigüedad y ver cómo agradecían a los dioses por darles a conocer la bebida alcohólica.

En muchas sociedades el uso de determinadas drogas está implicado en ritos de iniciación a la vida adulta, es decir, es una obligación, no solo una actividad placentera o de automedicación. Por ejemplo, ir a la caza del venado entre los huicholes, donde los jóvenes acompañan a los adultos y usan un alucinógeno. En la sociedad mediterránea sabemos que había muchas restricciones sobre el alcohol, pero desde hace muchos años se aprende a consumirlos como una parte de los procesos de sociabilización. Lo mismo pasa con el consumo de la hoja de coca en la sociedad andina, que también forma parte de estos elementos de integración social [...] También existen ciertos indicadores históricos, como el código de Hammurabi, donde ya se hablaba de qué hacer cuando se presentaban problemas con el alcohol en las tabernas –que, curiosamente, regenteaban las mujeres en aquella sociedad. Es así que, en general, el consumo de estas sustancias que llamamos drogas ha sido y es un factor estructural y universal de las sociedades humanas. Es estructural porque forma parte de todos los procesos de socialización de la vida adulta y, más específicamente, unas veces con carácter simbólico y otras con carácter empírico, de los procesos de salud, enfermedad y atención (Romaní, 2015).

Por otra parte, con base en el grupo de jóvenes con quienes se trabajó, los chavos que pertenecen a la cultura de los *skaters* comúnmente o en ocasiones hacen uso del consumo de las sustancias psicoactivas aunque hay la excepción de ciertos grupos, dicho consumo lo realizan principalmente en lugares públicos y privados sin dejar a un lado lo que es la práctica del *skateboarding*, por lo que algunos jóvenes lo hacen como una forma de vida de un *skater*, además de normalizarlo en la cultura de los patinetos, por lo que forma parte de las prácticas culturales que estos jóvenes realizan, y en los siguientes capítulos se verá cómo cada colectivo tiene una manera distinta de hacer uso de las sustancias, ya que en algunos puede que no hagan este tipo de prácticas y se indagó en los significados que le atribuyen a dichos consumos.

Finalmente, con el paso del tiempo, el consumo de sustancias psicoactivas en México, ha ido dejando a un lado su valor simbólico para lo que eran consumidas, ya que, para muchas personas, y principalmente en las culturas indígenas eran utilizadas en sus prácticas ritualizadas de cada conjunto para tener un acercamiento con sus dioses, por lo que dichas prácticas de consumo se han ido banalizando por parte de la sociedad, perdiendo su valor simbólico.

### **3.5 Espacio público**

Los espacios públicos en México son tomados y reconocidos a partir de protestas por parte de la sociedad mexicana, ya que la población, a partir de las inconformidades hacen uso de los espacios públicos para exigir sus peticiones y derechos “se vincula directamente a la crisis del estado” (Campos; B. 2015; p.166); podemos decir que los jóvenes en México hacen uso de dichos lugares a causa de las inconformidades que tenían sobre el gobierno a finales de los años 60’ y principios de los años 70’, lo que provocó que los jóvenes se movilizaran, organizaran y tomaran el espacio público como una alternativa para ser escuchados, principalmente eran organizaciones conformadas por estudiantes de distintos niveles educativos y diferentes escuelas públicas. Pero, además de las protestas y demandas sociales, el espacio público es tomado e invadido por distintos grupos sociales en la actualidad, aunque de fondo siempre estará en juego la disputa por el espacio en distintos ámbitos de la vida social de nuestro país.

En cuanto a lo que se refiere al concepto de espacio público, se considera como un territorio, en el cual hay intercambios simbólicos entre distintas culturas que se congregan en el lugar, además de ser visto como un territorio libre, debido a que no hay restricciones de las personas para que pueden hacer uso del suelo, por lo que los espacios públicos son considerados como tierras independientes de libre acceso para la comunidad “al espacio público como producto de la relación entre procesos sociales, entorno construido, y vida pública, lo cual nos orienta hacia la comprensión de vínculo espacio y sociedad” (Campos; B. 2015; p.166).

Dicho de otra forma, el espacio público es un lugar autónomo, tangible y real, en donde las personas pueden hacer uso del espacio y pueden realizar prácticas culturales, deportivas, actividades en colectivo, e incluso es considerado como un lugar familiar, además de ser visto como un terreno para socializar y hacer intercambios de símbolos e ideologías entre otras cosas, por lo cual las personas hacen del espacio público un territorio, ya que es un lugar propio para su identidad personal.

Es un territorio porque es un lugar de los hechos, donde los individuos interactúan y construyen sus referencias culturales, apropiándose del lugar y adaptándolo a sus valores objetivos y subjetivos... lo público es común por su accesibilidad, por su disposición común, por ser compatible como las calles, los foros o las plazas, sin distinción o limitación de condición social, cultural o étnica; existe para circular, para contribuir al bienestar social o para la defensa del territorio (Campos; B. 2015; p.166,167).

Con respecto a lo antes mencionado, los jóvenes de distintas culturas juveniles hacen uso de distintos espacios públicos, adaptándolos a su vida personal, ya que se apropian del lugar para hacer sus prácticas culturales, tanto individuales como colectivas. El Tianguis Cultural del Chopo es un claro ejemplo de cómo es apropiado el espacio público, el cual es usado y apropiado por jóvenes de distintas culturas, principalmente por culturas en resistencia, como son los punks, los *skinhead*, los *darks*, los metal *heads*, los rastas, los raperos, entre diversos grupos de chavos que abundan en el lugar, hay que decir que los jóvenes hacen uso del espacio público dependiendo de las prácticas y actividades culturales que realizan dentro de la cultura urbana a la que pertenecen.

Por otro lado otro de los autores nos habla sobre la manera en que los jóvenes se apropian y hace uso del espacio público, como había mencionado al principio del apartado, los chavos se apropian del lugar por causas de inconformidades que tenían, lo que provocó que tomaran las calles “En el momento en que los jóvenes hacen estallar revueltas en las periferias, cuando la integración social cede paso a la dualización y a las bandas de carácter étnico y los medios de comunicación agitan nuevamente el espectro de las clases peligrosas” (Lipovetsky,2002; p.23).

El espacio público es un lugar multicultural, ya que son territorios utilizados por personas que tienen una cultura distinta, ya sea una ideología diferente, diversas tradiciones o vestimentas, o incluso prácticas culturales o deportivas, lo que hace que se diferencie del otro; adentrándonos al tema de los jóvenes *skaters*, ellos también hacen uso del espacio público para realizar algún deporte como parte de su vida, comúnmente el acondicionamiento físico a través del *skateboarding*, por lo cual los lugares abiertos o libres son parte de vida diaria de los chavos que patinan.

El deporte sale de los lugares convencionales y funcionales –estadios, clubes, salones- y la ciudad misma se transforma en un lugar de prácticas deportivas: el *jogger*, el *roller*, el *skate* se apropia de las banquetas y adapta la ciudad en beneficio de sus prácticas individualistas, performativas e hedonistas. La ciudad no es ahora solamente un lugar de trabajo, de intercambio, de vivienda, sino que se transforma en una red para uso deportivo que responde al deseo de autonomía de los individuos que practican el deporte que ellos quieren, donde quieren y cuando ellos quieren. Al igual que uno se viste actualmente de modo deportivo en la ciudad, uno practica el deporte donde quiere. Es otra expresión de libertad individualista posmoderna (Lipovetsky, 2002; p. 28).

El *skateboarding* es un deporte que se practica principalmente en el espacio público, debido a que en sus inicios se realizaba en lugares urbanos, como son las calles, las banquetas, lugares abandonados, parques etc., por lo que es considerado un deporte callejero. Por otro lado, los *skaters* siguen utilizando estos espacios para poder realizar sus trucos, ya que para esto es necesario contar con escalones, banquetas, jardineras, desniveles, tubos, barandales, entre otras cosas que los patinetos adaptan de los lugares para poder patinar.

Finalmente, los espacios públicos son tomados y apropiados por personas que patinan sobre una tabla con ruedas, y también realizan diversas prácticas culturales además del patinar, como escuchar música, el uso de la vestimenta apropiada para patinar (principalmente los tenis) e incluso consumir sustancias psicoactivas, como una manera de socializar con los demás jóvenes que también se deslizan sobre una patineta, esto como parte de su identidad del *skater*, ya que se identifican con chavos patinetos que realizan las mismas prácticas como se verá en los siguientes capítulos.

## Capítulo 4

### **El *skateboarding*, un deporte extremo callejero**

El capítulo presente se basa en el tema del *skateboarding* tanto a nivel local como a nivel global, ya que el *skateboarding* es una práctica deportiva callejera para los jóvenes o no jóvenes que pertenecen a la cultura urbana de los *skaters*, para lo cual se retomarán datos históricos sobre lo que es el *skateboarding*.

Se presenta la historia del *skateboarding* a nivel global, para lo cual mencionaré cómo y dónde surge el deporte de la patineta, además de la manera en cómo se practica el *skateboarding*, también es importante decir sobre el deporte, no solo del lugar donde nace sino hablar sobre otros territorios donde también se practica la patineta, ya que es una práctica que se extendió a varias partes del mundo.

Continuando con el contenido del capítulo, se expondrá el *skateboarding* a nivel local, se explicará el surgimiento del deporte de la patineta en México, enfocado en cómo es que se importa el deporte del *skaboarding* al territorio mexicano, el cual se considera que es una práctica extrema callejera realizada para personas que les gusta la adrenalina y el peligro, por lo que, deslizarse con la patineta se hace en zonas urbanas, calles, parques, que son considerados como espacios públicos, así como el uso de la patineta para realizar las prácticas culturales dentro de los parajes ya marcados para patinar al interior de la cultura juvenil de los *skaters* en México.

Finalmente, se hablará sobre el auge que tiene el *skateboarding* entre algunos patinadores en México, ya que es un deporte que ha comenzado a crecer y ha ido aumentando el número de practicantes tanto en nuestro país como en otros territorios de nuestro planeta; por otro lado, se hablará sobre los exponentes o representantes tanto a nivel nacional como a nivel mundial, es importante mencionarlos porque son personas que han sido importantes en el ámbito del *skateboarding* en México, debido a que han hecho cosas notables para que el *skateboarding* continúe creciendo en nuestro país, además de ser una gran influencia para muchos chavos y chavas que comienzan a practicar este deporte en tierras mexicanas.

#### 4.1 La historia del *skateboarding*

El *skateboarding* es un deporte que surge a finales de los años 40 pero comienza a tomar gran importancia y a establecerse a finales de los años 60 y principios de los años 70 del siglo XX, esto a partir de las personas que practicaban el deporte del *surf* en la ciudad de Los Ángeles, California en los Estados Unidos, el cual se basaba en resbalar en una tabla sobre las olas, principalmente en las playas del estado de California, las tablas que eran utilizadas para practicar el *surf* era de un material especial, lo que provocaba que no se hundieran en el agua; por otro lado, a causa de escasez de olas o debido a que había temporadas en las que bajaba el nivel del mar en la playa, lo cual perjudicaba a los practicantes de dicho deporte, ya que no podían deslizarse con su tabla de surf en temporadas de pocas olas; es importante mencionar este antecedente sobre los *surfers*, ya que el deporte de la patineta proviene del adiestramiento del *surf*, además de tener tintes y semejanzas en la realización de dicho deporte.

El *skate* nació alrededor 1940, cuando había una iniciativa de usarlo como juguete, hay quienes dicen que con los *escúters* que estaban formados por polines con metal, que es como con guacales, esos polines montados sobre patines de metal, y lo que hicieron fue quitarle el volante, esta es una versión que hay sobre la historia del *skateboarding*, utilizar solo una patineta como una manera de deslizarse. La otra versión que hay sobre la historia de la patineta es que lo que hicieron es agarrar polines de 2 x 4 de ancho, los pegaban y partían a la mitad los patines de metal para ponerle las dos llantas delanteras y las dos llantas traseras, después se fue desarrollando durante esa década, con este concepto de patines montados sobre polines, se desarrolló como un juguete de distribución masiva, y a finales de 1950, los *surfers* californianos adoptaron este juguete y lo adoptaron a lo que es su práctica en las calles, dándose una idea de que mientras no había olas, ellos necesitaban seguir practicando, siguiendo el concepto de deslizarse sobre la tabla, ya que la posición de los pies era muy similar, entonces lo adoptaron como una práctica cuando se tenía la carencia de olas (P. Manzanares, entrevista, 2018).



Fuente: Tomado de Pinterest



Fuente: Tomado de Chicharito en línea

Prosiguiendo en la historia del *skateboarding*, con la sequía o faltas de olas, los jóvenes surfistas de esa época, trataban de buscar una manera de poder practicar el deslizamiento sobre la tabla para no perder la costumbre que se va adquiriendo con el paso del tiempo, por lo que se descubre una nueva manera de deslizarse encima de una tabla sin la necesidad de una ola, a través de un pedazo de “tabla” (*deck*), a la cual se le incrusta debajo un pedazo de fierro o varilla que se le conoce como “ejes” (*trucks*) y unas “llantas” (*wheels*) de polietileno que provocan que se peguen al asfalto o pavimento, además de los “baleros” (*bearings*) que llevan incrustadas las ruedas para que puedan girar, también son importantes los “tornillos” para sujetar las bases de los *trucks*, así como la “lija” (*griptape*) que lleva en la parte superior de la tabla con la finalidad de que se peguen o adhieran los pies a la patineta, y por último, los elevadores (*riser pad*); estas características de la patineta, permite que las personas se puedan impulsar para deslizarse y que esa misma tabla corra a una velocidad adecuada para poder patinar en espacios de concreto comunes para los jóvenes *skaters*.

El *skateboarding* es un deporte nacido a principios de 1948 como sustituto de una tabla de *surf*, pero para el asfalto. Consiste en deslizarse sobre una tabla con ruedas realizando una

gran variedad de trucos elevando la tabla del suelo y haciendo piruetas en el aire. Las tablas para *skate* son de madera plana y están dobladas por los extremos, cuentan con dos ejes (*trucks*) y cuatro ruedas (Digital, 2013).



Fuente: Tomado de *Red Bull*

Dicho lo anterior, se puede decir que no hay un año exacto en el que nace el *skateboarding*, pero se puede aproximar a una fecha, algunos conocedores y practicantes del deporte extremo de la patineta, mencionan que esta práctica deportiva proveniente del *surf* (deslizamiento en las olas), por lo que se puede especular que el nacimiento de esta nueva ola de *skaters* florece entre la década de los 40 y 50 del siglo pasado (siglo XX), en la cual hay una nueva forma de practicar un deporte sin la necesidad de montarse sobre una ola, como lo hacían los *surfers*, esto hace que sea considerado como un deporte moderno de la época, a partir de esto, se crea no solo una nueva manera de entretenimiento y entretenimiento para la chavada de aquellos tiempos, sino también surge un nuevo grupo de jóvenes, como es una cultura principalmente conformado por chavos que se dedicaban a realizar maniobras con sus patinetas.

Bueno, la historia global, no hay como fechas exactas, pero se cree que surgió a partir de los 50 y surge a partir de los surfistas que tenían la necesidad de practicar algo equivalente al

surf ya que no siempre había olas y no tenían lugares para poder practicar este deporte, entonces eso es lo que se tiene como un poco de como inicio el *skateboarding*, pero ni siquiera hay un inventor exacto o una fecha exacta, más bien en esa época surge como una necesidad de los *surfers* para poder continuar practicando ese deporte tan chido (Aztlán, entrevista, 2018).



Fuente: Tomado de Cultura Colectiva

En sus inicios, el *skateboarding*, era practicado por los mismo adolescentes que surfeaban, a partir de la creación de las patinetas con ruedas, se crea un nuevo concepto del *skateboarding*, ya que tiene tintes deportivos del *surf* por la apariencia en el deslizamiento que asimila tanto el ascender como el descender, a las olas altas que había en temporadas de oleaje; se puede decir que la *skate* o patineta es una reinención de lo que era el *surf*, por la manera en cómo se hacen las prácticas y la forma del instrumento que se utiliza para esta misma; dicho de otra manera el *skateboarding* es hijo del *surf*, debido a que si no existiera el *surf*, no hubiera nacido el deporte de la patineta, ya que ambos deportes van de la mano por la similitud que guardan.

Los jóvenes que comenzaban a patinar en los años 50, tras el surgimiento de una nueva disciplina deportiva, buscaban una nueva forma de practicar sus trucos o maniobras sin la necesidad de una ola apropiándose de los espacios aptos para deslizarse con la patineta, al

principio, estos chavos acaparaban los espacios privados de aquella época, principalmente casas que contaban con albercas en la ciudad de Los Ángeles, California; el tipo de piscinas no eran como comúnmente se conocen arquitectónicamente, con forma cuadrada o rectangular, además de la total inclinación que caracteriza a una alberca normal “Las piscinas de California no eran –ni son– así. Tal vez por el espíritu hedonista del Estado Dorado, el tipo de piscina que asociamos a California tiene formas redondeadas, tanto en planta como en la sección del vaso” (Torrijos, 2018), por lo cual se crea una nueva forma arquitectónica de las piscinas, basadas en paredes con una estructura ovalada y con un índice de inclinación, este tipo de aspectos figurativos son los que identifican a la ciudad de California, debido a que la mayoría de la gente cuenta con un espacio con alberca.

La realidad es que este tipo de piscina de uso meramente recreativo, que relacionamos con señores bronceados y señoritas en bikini, no es exclusivo de California y ni siquiera de los Estados Unidos. Es más, la más famosa la construyó Alvar Aalto en Finlandia nada menos que en 1938. El estanque de Villa Mairea ya apostaba por la forma orgánica –de riñón– y el encuentro curvo entre el fondo y las paredes no respondía a ninguna decisión estética sino a una puramente estructural: cuantos menos encuentros en ángulo, mejor se reparte la carga del agua sobre el vaso y menos posibilidades de fisuras y escapes hay (Torrijos, 2018).

Los jóvenes *skaters* usaban las piscinas ovaladas que representaban a la ciudad calorífica de Los Ángeles, California, ya que tenían una forma de inclinación que asemeja al oleaje del mar, motivo por el cual, al momento de aventarse a las piscinas simulaba aventarse de una ola, hoy en día las albercas son conocidas como *bowls* dentro de la cultura de los *skaters*; al interior de los *bowls* se hace el movimiento tanto de la patineta como del cuerpo, como si se estuviera arriba de una ola, los jóvenes para poder patinar en los espacios privados, se tenían que saltar las bardas de las casas, sabiendo el riesgo que podían correr al momento de hacerlo.

Venice, California fue el lugar donde un grupo de jóvenes encabezado por Stacy Peralta, Tony Alva y Jay Adams crearon, en los años 70, la escena del *skate* como se conoce actualmente. Conocidos como los “Z-Boys”, se dedicaban a patinar en piscinas vacías de una de las áreas pobres de Los Ángeles, en ese entonces el deporte no era muy aceptado por la sociedad estadounidense.

El grupo de *skaters* colocaron su nombre en la historia de los deportes, y actualmente son considerados íconos del *skateboarding*. Stacy Peralta y Tony Alva se convirtieron en empresarios y dueños de sus propias marcas: Powell Peralta y Alva *Skateboards*, respectivamente, ofreciendo apoyo a patinadores emergentes (Digital, 2013).



Los Z-Boys. Fuente: Tomado de *Explore Magazine*

Entre 1950 y 1960, ya asentado como una práctica deportiva, comienza a desarrollarse como una nueva disciplina para los jóvenes que les gusta los deportes extremos, en esta década la práctica del *skateboarding* se basaba en descender, de verticales o parecer que contarán con una inclinación precisa o adecuada para bajar con la patineta, no solo había este tipo de ejercicios deportivos, sino que también se realizaban maniobras y piruetas con la tabla, los movimientos que se hacían eran promovidos por el cuerpo que eran acompañados por una patineta con ruedas, estos tipos de rituales de condición física dentro de los jóvenes *skaters* también se les conocía o se les llamaba “*Freestyle skateboarding*” que en su traducción al idioma español es patinaje estilo libre, de acuerdo a Estefanía Tilli (2008) menciona que el *freestyle*:

Consiste en manipular la tabla sobre superficies planas. Los trucos son más técnicos, y principalmente se basan en hacer que el *skate* gire y dé vueltas de la manera más creativa posible, en la década de los setenta, las competencias de *freestyle* incluían coreografías sobre el *skate* con música (p.40).

Para los años 60 y 70, a partir del éxito surgido por la práctica del *skateboarding*, comienzan a crearse competencias locales y nacionales, en las que participaban personas de distintas partes de Estados Unidos, principalmente concursos en la que los jóvenes exhibían sus mejores maniobras o trucos arriba de la patineta, los cuales eran calificados por personas especializadas en el deporte; por otra parte, no solo era patinar, sino que la música era un factor importante para que los chavos se inspiraran al patinar y así poder sacar sus mejores movimientos con la tabla de ruedas, ya que en esos años nacían nuevos géneros rudos de rock, por lo que varios de los jóvenes comenzaban a escuchar esta nueva oleada de variantes musicales, como era el heavy metal unos de los tipos de sonidos que a los jóvenes que patinaban les gustaba oír como una manera de animarse a patinar; a causa del gran apogeo que se presenta con esta nueva forma de acondicionamiento físico, se crean y se construyen los primeros parques públicos, los cuales son específicos para la práctica del *skateboarding*.

Se tuvo la primer competencia en 1965, fue una competencia profesional que se fue desarrollando, las llantas eran de arcilla, las cuales eran peligrosas, provocando muchas demandas en las ciudades de Estados Unidos, ya para 1970 lo que hicieron fue introducir las llantas de uretano que se estaban utilizando en los patines, se introdujeron a la patineta y eso le dio un nuevo giro a la práctica de la patineta, porque les permitió empezar a buscar paredes más inclinadas, ya que en los 60 eran en inclinación para lograr desplazarse con velocidad, ya para los 70 fue en ascenso el uso de las paredes verticales y para ello utilizaron las albercas vacías, que una vez más en la sequía de agua en California, dio como resultado que hubiera muchas albercas vacías para que pudieran ser patinadas porque las albercas eran construidas con un estilo para que dieran una transición en las paredes y eso es lo que dio origen al *bowl* moderno que ahora es una de las disciplinas que se va a tener en las olimpiadas de Tokio 2020 (P. Manzanares, entrevista, 2018).



Tony Hawk. Fuente: Tomado de Getty Images

Dentro de la década de 1960 y 1970 a causa de los concursos de *skateboarding* que se organizaban, comienzan a aparecer marcas que se especializaban en elaborar material específico para patinar, como son tablas, *trucks*, ruedas, entre otros objetos que producían. Las marcas de *skate* hacían que los jóvenes se motivaran a patinar, ya que, en los concursos, los *skaters* que mejor patinaban tenían una recompensa material y económica por parte de las personas que administraban la marca, no solo era esa remuneración, sino que en ocasiones jalaban a los patinadores que mejor se desenvolvían en la tabla para que fueran la imagen y representaran a la empresa, algunas de las marcas con mayor prestigio a nivel mundial son: *Powell*, *Santa Cruz*, *Zero*, *Plan B*, *Element*, *Blind*, *Toy Machine*, *Habitat*, entre otras más por mencionar que fueron surgiendo con el paso del tiempo; por otra parte, las revistas eran una fuente de exhibición de la imagen de los patinadores, además de que ayudaba a promover la práctica deportiva del *skateboarding* “Hacia 1965, el deporte fue elevado por campeonatos internacionales, películas, revistas (*Quarterly Skateboarder*) y viajes que atravesaban los Estados Unidos con *teams* de *skaters*, lo que hizo expandir a este deporte por el mundo entero” (Culturizando, 2018).

En 1980, ya contemplado el *skateboarding* como un deporte practicado por gran diversidad de personas que les gusta la adrenalina, se crea una nueva manera de patinar, por lo cual nace el *ollie*, que consiste en brincar con la patineta, con la finalidad de que la *skate* vaya pegada a los pies del *skater* con la ayuda de la lija al momento de raspar con el pie, provocando el alzamiento de ambos.

Consiste en saltar con la tabla sin tocarla con las manos. El creador de esta maniobra fue Alan Ollie Gelfand. Algunos trucos de *ollie* son: *Ollie kickflip*, *Fronside ollie*, *Backside ollie*, *Shove-it (varial rotation)*, *Pop shove-it (ollie varial)*, *Nollie*, *Ollie one foot*, *Heelflip*, *Hardflip*, *Inward heelflip*, *Ollie varial heelflip*, *Big spin*, *Big spin slip*, *Ollie imposible*, *Ollie 360 varial*, *Ollie varial kickflip*, *Ollie 360 flip*, *Ollie 360 heelflip*, *Ollie 360 inward heelflip*, *Ollie 360 hardflip* (Tilli, 2008; p. 42).

A partir de la aparición del *ollie* se transforma lo que es la práctica deportiva del *skateboarding*, ya que por medio del *ollie* surgen nuevos trucos que hoy en día continúan practicándose, además de que ya hay gran variedad de formas de raspar la patineta, lo que ayuda a que el patinaje sobre una tabla con ruedas vaya evolucionando cada día más y nazcan nuevos estilos de patinar.

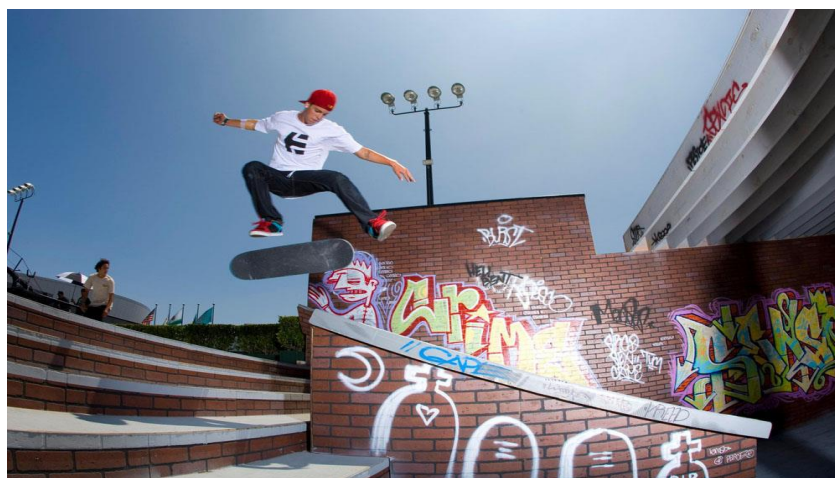
Dicho lo anterior, nace lo que para muchos es importante, el *skate* moderno, basado en cambio estructural de lo que era el *skateboarding* en sus inicios, debido a la transformación de formas, técnicas y estilos que los patinadores podían hacer con una patineta, de este modo surgen una nueva ola de jóvenes *skaters*, que hoy en día son considerados iconos del *skateboarding* a nivel mundial, de acuerdo a la revista *Fellow Magazine* (Sin fecha):

Los años 80 supusieron el nacimiento del *Skate* Moderno, tal y como lo conocemos hoy en día. Se empezó a evolucionar muchísimo en cuanto a material y trucos. El *Vert* era la disciplina más popular, pero a finales de los 80 el *street* empieza a crecer mucho también... Fue la década en la que surgieron marcas míticas como Powell Peralta, *Vision*, Santa Cruz, *Independent*, etc. Los 80 coincidieron con el auge del video VHS y los videos de *skate* hicieron que la popularidad del patín alcanzara costas internacionales. Mucha culpa de esto la tiene la *Bones Brigade*, uno de los equipos más legendarios que ha habido y cuyos videos supusieron un antes y un después en la difusión del *skateboarding*. Proliferan tiendas de *skate* en todas las ciudades y, con ellas, una legión de jóvenes patinadores. En dicho equipo había leyendas tales como Tony Hawk, Steve Caballero, Rodney Mullen, Lance Mountain, Stacy Peralta, Mike McGill, etc.

Es así como los *skaters* crean un nuevo estilo dentro de la disciplina del deporte de la patineta, llamado *street skateboarding*, que en sus siglas en ingles es patinaje de la calle, el cual consiste en patinar en cualquier tipo de lugar, ya sea en parques, plazas, calles, lugares

abandonados, *skateparks*, entre otros territorios en donde es común encontrar a personas patinando, con la finalidad de que los jóvenes se acoplen a esta nueva manera de patinar, sin importar los obstáculos que se les presente, Tilli (2008) menciona que el *street skateboarding* es:

Llamado *skateboarding* callejero basa en trucos realizados, sobre escaleras, aceras, bancos, pasamanos, mesas y diferentes tipos de obstáculos que son típicos de las zonas urbanas. También existen lugares llamados *skate parks* que son parques especialmente diseñados, con rampas, escaleras, rieles etc. donde los *skate* pueden realizar sus maniobras (p. 41).



Ryan Scheckler. Fuente: Tomado de Demolición

Dentro de esta época decae lo que era la práctica deportiva del *skateboarding*, debido a las pocas oportunidades y nula promoción que se hacía a esta actividad física; para la década siguiente, vuelve a irse hacia arriba el deporte de la patineta, ya que dentro de la década de los años 90 empiezan a construir nuevos parques que son acondicionados para la práctica del *skateboarding*, no solo en lugares donde era importante este deporte, sino que se empieza a expandir a distintos lugares, ciudades e incluso rebasa las fronteras nacionales, ya que se retoma en distintos países del continente americano, europeo y asiático, viendo a la práctica del *skate* como una manera de desenvolverse arriba de la patineta, por lo que se hace un deporte no solo local, sino que crea una manera de vida, en la cual distintas

personas de diferentes territorios pueden unirse a lo que es la cultura del *skateboarding*, en otras palabras, se moldea y se hace un deporte global.

En 1980 hubo como una decadencia del *skateboarding*, ha habido cambios, en los 60 decae esta disciplina y luego vuelve a subir en la década de los 70 y otra vez vuelve a morir en la primera parte de los 80, después viene un resurgimiento cuando empiezan a construir parques, los mismos *skaters* en sus patios traseros desarrollan rampas verticales porque lo que fue el *bowl* lo adaptaron a una rampa, una superficie que era vertical en medio tubo, lo cual provocó desarrollar una industria que dio a conocer a la patineta a nivel mundial; a finales de los 90 se empieza a desarrollar lo que es el Street en las calles de Santa Mónica, un patinador Natas Kaupas, y otros patinadores de esa misma camada empezaron a desarrollar el uso de los barandales, las paredes de las calles y las protecciones en los estacionamientos, empezando a desplegar el Street moderno, al mismo tiempo el patinador Rodney Mullen desarrolló lo que es el *ollie*, que lo adaptó de un truco que era aéreo, sin manos, era volar sobre la tabla, que lo trajo de las albercas de los 70, lo adaptó al piso y nació el *ollie*, lo que le dio el fundamento al Street moderno, por otro lado, al mismo tiempo, el desarrollo de la rampa vertical y las competencias que se empezaron a dar, le dieron auge a nivel mundial a la patineta, lo cual lo hizo muy conocido, en México tuvo cierto desarrollo en esa época, y lo que es la patineta en rampa vertical empezó a declinar a principios de los 90, y como el Street empezó a desarrollarse a base de ese *ollie* que desarrolló Rodney Mullen en el 85, empezaron a combinar los trucos callejeros que se basaron en el uso del *ollie*, empezando a hacer giros en la tabla, como los *flips*, los *shovits*, entre otros, y luego se dieron cuenta de que podían empezar a volarse los hidrantes de los bomberos y las bancas, además de empezar a deslizar sobre las bardas y los barandales; los primeros patinadores callejeros que son considerados leyendas hoy, empezaron a desarrollar más lo que es el deslizar sobre los barandales, y la patineta empezó a ser conocida por su uso en las calles, en los entornos urbanos, un poco de ahí nace también el desconocimiento de la gente, que piensa que por ser un deporte que se practica en los entornos urbanos, la gente que lo practica son personas en situación de calle y de baja calidad, sin embargo, nuestro campo de juego es en las calles y de ahí es que se ha desarrollado hasta estas épocas, hubo diferentes momentos clave, como competencias internacionales, como los “*X games*”, que hicieron historia por llevar a sus escenarios a los grandes patinadores, a través de los programas de las televisoras, dieron a conocer a un público mayor el deporte de la patineta (P. Manzanares, entrevista, 2018).

Dentro de la línea que abarca los años 90', se mantiene el estilo de vida de los *skaters* dentro de esta nueva cultura juvenil deportiva, surgen nuevos monopolios interesados en el mercado de la patineta, para lo cual patrocinan a patinadores con un alto nivel con la finalidad de dar a conocer su marca “Hacia finales de los 90, el principal foco del *skateboard* siguió siendo el *street* y la industria se llenó de numerosas compañías. En muchos casos, los profesionales desarrollaron sus propios productos y comenzaron con sus compañías” (Culturizando, 2018).

Con respecto a lo anterior, comienza a haber un gran apoyo por parte de las marcas patrocinadoras, se crean concursos profesionales a nivel global, como los X games, uno de los más importantes, entre otros por mencionar, en el que participaban y participan patinadores que representan a las grandes marcas en el ámbito deportivo “el *skateboarding* fue muy expuesto gracias a los *Extreme Games* de ESPN. Empresas de calzado como *Etnies* y *Vans* empezaron a vender enormes cantidades de producto seguidos por otros productores para, una vez más, aumentar la popularidad del *skateboarding*” (Culturizando 2018), a partir de estos hechos, el *skateboarding* se vuelve un deporte popular para las personas, no solo para los practicantes del preciado deslizamiento en ruedas, sino que también es admirado por el público en general, seguidores de los deportes, además de ser prestigiado a nivel mundial, principalmente en Estados Unidos, en donde el fútbol americano, el béisbol y el basquetbol son las actividades físicas más practicadas y más populares por la gente.



Nyjah Huston. Fuente: Tomado de XGames

Para finalizar, dejando a un lado el siglo XX, ya para el siguiente siglo XXI y hasta la actualidad, el *skateboarding* moderno es moldeado e implementado como una práctica deportiva selecta de los jóvenes y no tan jóvenes, comienzan a construirse distintos parques públicos y privados en distintas ciudades de los Estados Unidos y en diferentes ciudades de Europa, América y Asia, los cuales son específicos y con las condiciones que se requieren para la disciplina deportiva del deporte de la patineta, juntando en un mismo lugar los materiales para practicar los diferentes estilos de patinaje, incluyendo dentro de los recintos los *Bowls*, los verticales, banquetas, barandales, jardineras, entre otras cosas, ayudando a los *skaters* a incrementar su nivel competitivo, ya que anteriormente, no se contaba con el apoyo suficiente para patinar y solo unos cuantos tenían las oportunidades de tener un alto nivel de competencia; por otro lado hay que mencionar, que se deja a un lado la idea de un deporte rudo en el que solo los varones podían practicarlo, ya que años atrás, era muy mal visto que las mujeres estuvieran sobre una patineta, eso hacía a que hubiera pocas mujeres patinadoras, por lo que empieza a haber un auge de chavas que tenían gusto por la actividad física del *skate*, como menciona la revista *Feel. Contenido para tus sentidos* (2016):

El *skateboarding* había sido considerado como un deporte exclusivo para los hombres, ya que este requería de resistencia por la dificultad y caídas que se sufrían en este, pero con el paso del tiempo este estigma se ha ido yendo poco a poco ya que las mujeres han demostrado ser igual de buenas en el patinaje y demostrado que ellas también tienen lo que se requiere.



Fuente: Tomado de Patineta

Con la gran influencia del *skateboarding*, empieza a acoger a público en general, ya que no tiene fronteras para poderse practicar e incluso sin distinción de clases sociales o de género, debido a que cualquier persona se puede unir a realizar la actividad física de la patineta, además de integrarlo a la cultura de los *skaters*; por otra parte, con el gran apoyo de gente que hay, se crea una fecha específica del *skate* para conmemorar el día internacional de *skateboarding*, que es celebrado anualmente en distintas partes del mundo, de acuerdo a Arenas en *Red Bull* (2018), la celebración se crea y se festeja a partir de:

[...] Don *Brow*, Vicepresidente de *Sole Technology*, (holding que alberga a marcas como *Etnies*, *és*, *Emerica* y otras) ofreció una simple sesión de *skate* y cervezas a sus pares en Volcom y ACME. Como la idea dio buen resultado, propuso lo mismo a la asociación internacional de compañías de *skate* (IASC) para el día 21 de junio de 2004 y lo nombró GO SKATEBOARDING DAY. Desde entonces, *skaters* de todo el mundo se reúnen para el 21 de junio para celebrar a nuestro querido *skate*, sin haters, sin malas ondas, todos unidos para celebrar...se ha utilizado como una excelente manera de mostrar nuestra organización, poder conseguir algo a nivel gubernamental o sencillamente, gritarle al mundo que somos muchos y que vamos en aumento.

Hoy en día hay miles de personas congregadas en los espacios públicos para poder realizar sus mejores trucos en los distintos estilos que el *skateboarding* nos brinda, además de la gran diversidad de prácticas culturales que hacen en colectivo o en grupo dentro de los recintos que son invadidos por los *skaters*, se puede decir que la cultura del *skate* es multicultural, ya que no hay un patrón específico de rutinas, debido a que se practican distintas prácticas ritualizadas en el interior del núcleo de los patinadores; hay que mencionar que debido a la gran diversidad cultural que existe, no hay un estilo de vestimenta y ni aspecto físico que sea propio de las personas que patinan, ya que se puede encontrar gente de otras culturas, como son punk, metaleros, skatos, hipies, entre otras nuevas culturas juveniles que van surgiendo.

Para finalizar, el *skateboarding* se ha vuelto un deporte de alto rendimiento y competitivo, a causa del gran nivel que nos van mostrando nuevos patinadores, por lo que mucha gente amante de este deporte, pidió a los organizadores de los juegos olímpicos que tomaran al

*skateboarding* como una competencia olímpica, mirando a los juegos olímpicos que se celebrarán en Tokio 2020, por lo que se tomó en cuenta las expectativas del público y se integrará esta disciplina de deporte extremo a las olimpiadas.

...la patineta es aceptada el 3 de agosto de 2016 como un deporte olímpico en la asamblea que se llevó a cabo en Rio de Janeiro durante los juegos olímpicos de rio en 2016, de esta manera se coloca como una piedra angular la fecha, el año y el país, que en este caso es Tokio 2020, que vera por primera vez la participación de la patineta como deporte olímpico, hoy en día ya se tiene un desarrollo de alto rendimiento, en el que hay países peleando por los primeros lugares, con patinadores que tienen un nivel muy grande, lo que provoca que todos los países tengan la posibilidad de desarrollarlo como un deporte, no deja de ser un estilo de vida, no deja de respetarse las bases, las grandes leyendas y las grandes influencias, el estilo callejero, el grabar video partes, por lo que no se perderá nada de eso, solo que ahora la patineta será accesible a un público mayor, lo cual le va a dar el conocimiento y el consumo... (P. Manzanares, entrevista, 2018).

En la actualidad, se crean eliminatorias nacionales e internacionales con los mejores patinadores, con la finalidad de poder representar a su país en los tan ansiosos y esperados juegos olímpicos del 2020 en Tokio Japón, con la finalidad de obtener una medalla olímpica y ser uno de los primeros en ganar el galardón olímpico en esta nueva disciplina, por lo que, para lograrlo, se requiere de mucha práctica, esfuerzo y entusiasmo por parte de los participantes inscritos en la competencia.

#### **4.2 El *skateboarding* en México**

En México, el *skateboarding* es un deporte que lleva una gran trayectoria y recorrido de varios años en tierras aztecas, debido al impulso deportivo por parte de la sociedad mexicana, lo que produjo que, al momento de asentarse en nuestro país, permaneciera sin desaparecer, debido a la gran aceptación que adquirió por parte de los jóvenes mexicanos.

El deporte de la patineta, surge en la última fase de la década de los 40 y llega a México en los años 70, por medio de las personas que tenían posibilidades de viajar a distintas ciudades del mundo, principalmente en los jóvenes mexicanos que iban a los Estados Unidos, ya sea para estudiar o simplemente como una nueva aventura de conocer nuevas

fronteras lejos de nuestro país, lo cual ayudó a que México adoptara este deporte y creciera a nivel mundial en el *skateboarding*.

A partir de la década antes mencionada, los adolescentes viajeros provenientes de México adoptan la práctica deportiva de la patineta, ya que es una época en la que comienza a configurarse lo que era el *skateboarding*, debido a que no había como tal una forma o un estilo bien establecido por parte de los practicantes, ya que como se había dicho en este capítulo, el acondicionamiento físico de la tabla, proviene de las raíces de la práctica del surf (deslizamiento sobre olas), por lo cual, se apropian de un nuevos estilos de vida, así como de nuevas prácticas culturales y deportivas, que hace que los nuevos jóvenes mexicanos adquieran; por otra parte, en territorios mexicanos, no había la posibilidad de adquirir las herramientas necesarias para patinar (tabla, *trucks*, ruedas, tenis, etc.), debido a las dificultades que se tenía en aquella época, a causa de que no todos podían importar productos trasnacionales a nuestro país, por tal razón, los primeros adolescentes mexicanos que patinaban, ayudaban a los jóvenes mexicanos a adquirir productos específicos del *skateboarding* provenientes del extranjero.

La escena *skate* en México nació a principios de los años 70, de una forma muy rudimentaria porque no existía forma de conseguir equipos para patinar y de ver qué estaban haciendo los grandes patinadores, más allá de las revistas que llegaban con 6 u 8 meses de retraso a México, por lo que los patinadores empezaron a desarrollarse, a reinventar y a recrear la patineta, en base a su propia interpretación de lo que ellos pensaban que era patinar, y con equipos que traían de Estados Unidos las personas que podían viajar, se empezó a desarrollar el *skate* en México (P. Manzanares, entrevista, 2018).

En lo que se refiere al personaje o individuos mexicanos que influyeron en adquirir e implementar esta nueva cultura juvenil, no hay un dato exacto de quién fue el principal referente del *skateboarding* en México, pero se sabe que en la época referida anteriormente, el *skate* estaba en su mero apogeo, por lo cual había cientos o incluso miles de jóvenes de diferentes nacionalidades que empezaban a retomar esta nueva práctica cultural en su lugar de origen “nadie sabe con exactitud quien fue el pionero. Alguien en aquellos años viajó a

Estados Unidos y, entre su equipaje, introdujo la primera tabla de *skateboardiang* en la CDMX. De pronto aparecieron por las calles jóvenes de cabello largo que avanzaban veloces sobre una tabla de madera con cuatro ruedas” (Pacheco, 2017).

Prosiguiendo con el movimiento del *skateboarding* en México, no se tiene con exactitud quien fue el primer mexicano en subirse en una patineta, pero se sabe quiénes fueron algunos iconos de esa primera oleada de jóvenes patinadores que empezaban a deslizarse con su patineta, además de un nuevo estilo de vida que adquirirían los chavos, apropiándose de los espacios públicos que eran utilizados para poder patinar, se puede decir que los territorios comunes de reunión por parte de la camada de jóvenes en aquella época, eran lugares desconocidos o muy poco comunes, que contaban con las condiciones para el patinaje, ya que se adaptaban a las condiciones que ofrecía los espacios públicos y privados.

Los pioneros del *skateboarding* en México fueron: Raúl Vargas (el Batman), *skater* e ingeniero, comenzó a patinar en los años 70’s cuando tenía 8 años con un *sky inn*, con ruedas de arcilla, no se usaban baleros, el Batman fue uno de los primeros diseñadores de las rampas *skate* en México, el *SKATE INN*. En 1992 llega a México Tony Hawk y Steve Caballero (*skaters* pioneros de EEUU), sorprendido Tony Hawk, mencionó que *SKATE INN*, era una de las mejores rampas a nivel mundial y la más rápida. Cesar Delgado (el Jay), Doctor en educación y ciencia y *skater*, en 1968 crea la revista *RE: SKATE*, César Reyes (contador-*skater*), Julio Martínez (locutor-*skater*), Ian Herreman, Chucho patines, etc (Diegooska8, 2014).

Por otro lado, tras el gran impacto que se tenía sobre la nueva práctica proveniente del surf, en México el *skateboarding* comienzan a acoger a nuevos jóvenes talentosos que pretendían ser *skater*, viéndolo como una nueva manera de poder reunir a jóvenes, con la finalidad de realizar una actividad física; por otra parte, a partir del gran auge de la patineta, se crean y se construyen los primeros parques públicos y privados con rampas, basados en infraestructuras de los parques deportivos *skates* que se tienen en los Estados Unidos, financiadas principalmente por los mismos patinadores que comenzaban a generar ingresos a partir de crear su propia marca, ya que en esa década era muy difícil que hubiera apoyos por parte del gobierno federal para la creación de espacios para patinar, debido a los

estigmas que se tenía y aún hoy continúan sobre los jóvenes que pertenecen a la cultura del *skateboarding*;

Con respecto a los territorios, es importante mencionar que uno de los primeros parques donde se practicaba el deslizamiento en cuatro ruedas fue el parque América, que se localiza en Polanco en la CDMX y que es un lugar que era y es invadido por los *skaters*, el cual es un parque común y principalmente para reuniones familiares, de este modo surgen una gran lista de lugares en los que se podía encontrar a personas con patinetas, como son la Alameda Central, las explanadas de distintas Alcaldías, monumentos emblemáticos de la ciudad, entre otros.

A estas alturas pocos lo recuerdan, pero hubo un tiempo, a mediados de los 70, en que la fuente del Parque América frente a la iglesia de San Agustín, en Polanco, era diferente. Decenas de jóvenes habían invadido ese lugar para convertirlo en el spot ideal para practicar *skateboarding*...La fuente del Parque América era entonces uno de los pocos sitios en la capital con las características para imaginar que se estaba en una pequeña alberca vacía californiana, en donde podía practicarse todo tipo de trucos y piruetas. Patinar era en el fondo eso: imaginar la ciudad, apropiársela y transformarla (Pacheco, 2017).

De igual forma, es de gran importancia recalcar algunos de los principales y antiguos parques, que se construyeron con la estructura adecuada para patinar, entre los que podemos encontrar *Balskate*, parque de San Cosme, entre otros, ya que estos son los más importantes e históricos dentro de la escena del *skateboarding* en México, además de espacios privados que se rentaban para el patinaje y que eran visitados por los propios patinetos como una práctica rutinaria.

La historia del *skate* es después de los mediados de los 70 cuando se inicia en México, obviamente yo todavía no estaba en esa época, pero como que en los finales de los 70 todavía existían rampas que a mediados de los 80 nos tocó verlas, entonces tenían como 10 años que habían sido construidas, existían rampas muy grandes y muy profesionales del nivel de los gringos, había un lugar que se llamaba skatorama cerca de donde está Lomas Verdes, y había otro que se llamaba *dogtown* pero esta ya me tocó verla con los *bowls* que

estaban cubiertos de escombros, ya no se podía patinar al 100 sin embargo mucha gente que después de mediados de los 80 íbamos ahí a patinar y era como entrar a una travesía porque tenías que brincarte por la casa de atrás y te cobraba 5 pesos la señora, entonces había mucha gente patinando porque había pocos espacios en ese momento en comparación de los espacios que hay para patinar hoy en día (Aztlán, entrevista, 2018).



Skatorama. Fuente: Tomado de Pikstagram

Continuando con la escena *skate*, basado en el gran impacto por parte de la sociedad mexicana y el apoyo de la vieja escuela de patinadores, además de la creación y apropiación de diferentes espacios públicos por parte de los jóvenes que tenían el gusto por la práctica del *skateboarding*, a finales de los años 70 y hasta la actualidad, nace la idea de generar una competencia deportiva por parte de los patinadores y distintas marcas de patinetas, la cual reúne a la comunidad juvenil mexicana, en una competencia de diferentes categorías que nos comparte el deporte del *skateboarding*, en la cual participan patinadores de distintas regiones del país, principalmente personas con una gran capacidad y experiencia para realizar maniobras con la patineta, no sólo se trata de participar y ser el mejor, sino que hay otras cosas además de la manera de exhibir lo que cada participante hace, también está el ser reconocido y ser visto por personas expertas en el deporte, además de poder buscar algún patrocinio de alguna marca de patineta. Históricamente y en la actualidad, las principales ciudades de México que tienen gran impacto del *skateboarding*

se encuentran la CDMX y Guadalajara, hay que decir que, en todo el país se practica, pero estas son las regiones más importantes para la práctica del llamado deporte extremo.

Hubo parques alrededor de 1977, como Skatorama y las skatopistas en Guadalajara, que permitieron un desarrollo competitivo, de tal forma que hubo equipos de patrocinio para los patinadores, no fue muy masivo el consumo de la patineta pero si dio unas bases que permiten ver lo que tenemos hoy en día en el *skate* en México; se murió la patineta a principios de los 80 y renació en 1985 más o menos, cuando estaba el mero auge de la patineta en Estados Unidos, por lo que tomó un crecimiento en la rampa vertical y las mini rampas, por otro lado los parques que hubo en la época dio el crecimiento de algunos patinadores de forma competitiva, hubo competencias nacionales organizadas por una marca de esa época, hubo pistas como *skating*, en Guadalajara el club del sol, en Mazatlán el Mictlán y diferentes pistas que permitieron que hubiera un desarrollo de los *skaters* en México, hay que mencionar que estas pistas eran de carácter privado, no había pistas públicas, los gobiernos ni por enterados de que la patineta pudiera darle todos los beneficios que les da a las ciudades (P. Manzanares, entrevista, 2018).

Para finales de los años 80 y principios de los años 90 hay una recaída dentro esta nueva cultura juvenil, ya que existían causas que detenían la alza de la patinada en territorios aztecas, entre las que se encuentran, como uno de los principales factores, es la evolución que había del *skateboarding* en otros países, ya que como se mencionó anteriormente, en México solo se practicaba un estilo disciplinario del *skate*, fundamentalmente en el deslizamiento en rampas, además de no contar con mucha infraestructura para los patinadores, ya que para poder patinar en los pocos parques que había, costaba tiempo y dinero, por otro lado, continuaba la dificultad y el impedimento de adquirir patinetas desde la llega de este nuevo deporte hasta antes de la llegada del Tratado de Libre Comercio.

La escena actual del *skateboarding* es muy fuerte solo que es muy diferente a la de antes, porque ahora hay como una industria nacional muy grande, ya que ahora ya hay gente haciendo sus marcas de tablas, gente haciendo su ropa, personas haciendo sus tenis y pues todo, prácticamente ya hay productos nacionales de calidad, al igual que las marcas top, como son los *trucks*, llanas, valeros, todo eso es de muy buena calidad ahora. Obviamente ha cambiado porque hoy en estos momentos el gobierno ya volteó a ver un poco a la escena

*skate* en México y a partir de eso ha construido muchos parques de un tiempo para acá, cosa que un tiempo no existieron y el *skate* estaba como un poco estancado, pero no estancado en cuanto a la actitud de los patinadores, sino que no se veía un crecimiento o un apoyo por parte del gobierno básicamente, sin embargo había una época en que los propios patinadores salían a patinar y tenían la necesidad de descubrir parques o lugares en donde patinar, a veces ellos mismos construían sus cajones, sus tubos, cosas que les eran útiles para poder patinar, incluso había algunos que afuera de su casa tenía un medio tubo o una mini rampa, esto sucedió como a mediados de los 80' a mediados de los 90', después como que hubo una crisis económica, y el *skate* quedó prácticamente como aislado y después empezó a resurgir, esa crisis tuvo que ver básicamente con que se incrementara el precio de todos los productos y por eso ya no se veía a tantos patinadores, sin embargo había gente que seguía patinando pero como que se veían menos en las calles en comparación de antes que sucediera esto (Aztlán, entrevista, 2018).

Ahora bien, dentro de los años de la década de los 90, tras el declive que hubo, se comienza a ver una nueva visión de lo que pasaba con el patinaje a nivel mundial, involucrándose cada vez más a los patinadores, con la finalidad de revolucionar la práctica del *skateboarding*, basada en el desarrollo de la patineta, intuyendo y adquiriendo distintos modos del *skate* que se manejaban otros países, principalmente el patinaje callejero (*Street skateboarding*), que fue uno de los más gustados y preferidos por el público mexicano, refiriéndose al patinaje estilo libre, en el cual se practica principalmente en la calle, enfocado en realizar trucos con lo que se tenga a la mano dentro del recinto apropiado por los patinadores, no solo fueron estos los factores que hicieron que la patineta renaciera y tuviera un segundo aire en México, sino que también a partir del Tratado de Libre Comercio (TLC) en los 90 entre México, Estados Unidos y Canadá, se abre una puerta para la importación de materiales que conforma una patineta, lo que facilita la vieja y nueva escuela de *skaters*, de adquirir con facilidad una tabla con ruedas, además de la gran apertura dentro del ámbito del *skateboarding*, que hace que otros países volteen hacia México como uno de los principales practicantes de la patineta, debido al desarrollo que fue adquiriendo con el paso del tiempo.

[...] la patineta desapareció, al mismo tiempo en que las rampas verticales tuvieron su auge alrededor de 1992-1993, se empezó a desarrollar el Street, un poco más *underground* y más subterráneo en México, y finalmente fueron los patinadores de Street, los que cuando hubo esta desaparición de la patineta se mantuvieron, continuando en el proceso de seguir patinando; hubo un regreso con *Balskate*, que es una tienda de patinetas en Balbuena, la cual empezó a hacer eventos y torneos, para comenzar a reavivar a chispa para que la gente pudiera seguir pintando, de ahí, alrededor de 1998-1999, empezaron a desarrollarse torneos nacionales, como “Los globos”, en el 2002, “Los amedepas”, en el 2003 los eventos en Querétaro de “Códice”, por lo que empezaron a generar un interés por competir más en lo que es la parte callejera, el vertical, técnicamente desapareció porque no hubo donde poderlo practicar durante muchos años hasta que en el 2007 vinieron los “*X games*“ a México, y dejaron una rampa que fue utilizada para la competencia, se quedó para que la gente pudiera practicar y se creó lo que es “*Fishbone skatepark*”, lo cual le dio una nueva vida y se ha mantenido por los últimos 10 años, ya lleva ese tiempo de existir ese parque que es de forma auto-administrada por César Reyes, también hubo un auge de construcción de pistas, aunque realmente los gobiernos nunca se conectaron realmente con especialistas en la materia, por lo que terminaron desperdiciando el dinero público porque muchas de las pistas no sobreviven o no funcionan, de los últimos 3 años para acá, se considera que todas las pistas son de carácter recreativo pero no de alto rendimiento (P. Manzanares, entrevista,2018).



*Fishbone Skatepark*. Fuente: Tomado de México extremo *skate surf*

Finalmente, en México, el *skateboarding* de los inicios siglo XXI y hasta la actualidad, la cultura juvenil de los *skaters* ha ido cambiando con frecuencia, de este modo a principios del año 2000 hubo un incremento de adolescentes gustan de pertenecer a la cultura de los *skaters*, dicho de otra manera, los grupos de *skates* están conformados por jóvenes que pertenecen a diferentes culturas juveniles, ya que hay miembros que son identificados como punks, *skinheads*, metal *heads*, entre una gran diversidad juvenil que existe en la actualidad, hay que especificar que lo único que puede identificar a un *skater*, es el portar una patineta, ya que no hay un estilo o característica específica más contundente para este deporte que una tabla con cuatro ruedas.

En la CDMX, hay distintos puntos de reunión por parte de estos jóvenes, anteriormente era muy común ver a los jóvenes apropiándose de los espacios públicos como son las plazas y los parques familiares, entre otros, por lo que se estima que uno de los lugares habituales por los jóvenes era el tianguis cultural del Chopo, que se localiza en la colonia Buenavista, a un costado de la biblioteca Vasconcelos en la CDMX, recinto en donde cada sábado se reunían chavos *skaters* sin importar la cultura juvenil a la que pertenecían, dicho espacio era utilizado por adolescentes fanáticos de la práctica del *skateboarding*, hacían sus prácticas e incluso había concursos en la entrada principal del tianguis, lo que provocaba que cientos de jóvenes acudieran cada fin de semana para apropiarse del espacio público; hoy en día, es poco común ver a jóvenes invadiendo estos tipos de lugares públicos, debido a la transformación que ha ido adquiriendo el *skateboarding* en México y los territorios marcados por los *skaters*, dado que ya cuenta con una gran diversidad de parques para el patinaje que conecta uno con otro dentro de la Ciudad de México, pero sigue siendo uno de los principales puntos para patinar.

[...] la escena del *skate* en México pienso que está evolucionando muy rápido en cuestión de que estábamos muy atrasados hace unos cuantos años, de repente se vino este rollo de avance, principalmente en la CDMX y Guadalajara, que son los lugares en donde más ha estado creciendo, por otro lado ha ido evolucionado, ya que hace dos tres años solo había dos o tres parques todos mal hechos y de repente en un lapso de un año han construido muchos parques con colaboración de compañías, profesionales y arquitectos que están dedicados solo a lo que son parques para el *skateboarding*, y pues a causa de esto el *skate*

ha crecido muy bien, ahora podemos ver más lo que es el nivel del patinador tipo en Estados Unidos, que ya no es solo un sueño de que digan que quieren vivir de esto, sino que es una realidad que tenemos muchos patinadores en México que ya pueden vivir de este deporte (Borges, entrevista, 2018).

En la Ciudad de México, el tianguis del Chopo era y sigue siendo un punto principal para las personas que tienen gusto por la práctica deportiva de la patineta, dejando a un lado, que ya no sólo es un spot para patinar, ya que dentro del mercado se puede encontrar gran diversidad de productos y marcas de patinetas, hoy en día en México y específicamente en la CDMX hay una gran cantidad de tiendas *skates* en la que te ofrecen diversidad de mercancías y marcas de patinetas, por lo que conseguir una patineta ya es más fácil en la actualidad. “Y bueno también existían varios lugares donde podías conseguir las piezas y todos los accesorios para la patineta, además de la ropa y los tenis, principalmente en el bazar de Peri Coapa y en algunas tiendas que estaban por diversos puntos de la ciudad” (Aztlán, entrevista, 2018).



Tianguis Cultural “El Chopo”. Fuente: Tomado de Playeraszotz

El *skateboarding*, se ha transformado en México, ya es poco usual ver a jóvenes patinetos deslizando sobre su patineta en las calles y espacios pocos conocidos y transitados, como son las zonas urbanas, que eran principalmente los lugares en donde comenzó la práctica del *skateboarding*, todo esto provocó un cambio en la actividad física del *skateboarding*, lo

que realmente se le conocía como un deporte callejero, debido a la evolución de la patineta a lo largo de su historia, así como la construcción de muchísimos parques *skates*, no solo en la CDMX, sino que también en distintas entidades de México, e incluso en diferentes países; básicamente, los *skateparks* son hoy en día, lugares preferidos de reunión para la mayoría de los jóvenes patinetos.

Conozco muchas personas que ya llevan muchos años patinando, que con ellos me he dado cuenta sobre la historia del *skate* en México. Han cambiado los trucos y los estilos de los patinadores, también el costo de las tablas, la manera de conseguir lugares para patinar, ya que antes los patinadores buscaban su propio lugar para patinar, como banquetas, topes, los cuales los adaptaban para poder patinar...aquí en México ha crecido chido el movimiento del *skate*, ya que se ha adaptado, y, por otro lado, la historia la seguimos haciendo los que seguimos en este movimiento (*Verskate*, entrevista, 2018).

En México el *skateboarding*, al igual que otros países, es una actividad sin distinción de género, ya que cualquier persona puede practicarlo, ya que como se sabe, en muchas actividades físicas, hay personas que sobresalen en algún deporte y otras que no, e incluso simplemente algunos lo hacen por el puro gusto o amor al deporte o en ocasiones para evitar el sedentarismo, adaptándolo como un pasatiempo. En la actualidad hay proyectos que ya se realizaron y otros que están en la mira a corto plazo por parte de las autoridades mexicanas, ya que han volteado hacia este deporte, con la finalidad de que México siga creciendo en esta disciplina, ahora hay apoyo por parte del gobierno, enfocado en la construcción de parques *skates* en lugares poco utilizados e incluso abandonados.

Se espera que haya una pista estos años 2018-2019, la primera pista de alto rendimiento con certificación para competencia internacional y eventualmente para juegos olímpicos; los patinadores relevantes de toda la vida son: Max Barrera, Mario Saenz, actualmente está Nelson Garza que ha ganado y ha estado en el podio prácticamente los últimos 10 años, él es uno de los que va a poder y se le considera uno de los patinadores para representar a México en las competencias internacionales; en cuanto a lo que se refiere a las mujeres, el desarrollo empezó en el 2002, con un proyecto que se llamaba “chica *skate*”, un proyecto de comunicación en internet, que permitió motivar a unas chicas a patinar, después dejé ese

proyecto e inicié junto con otra chica, el proyecto “Chica *rider*”, el cual tuvo cierta notoriedad porque se trabajó con el gobierno, se creó una escuela de patinetas que estuvo dando servicio hasta el 2010 más o menos, ya que hubo ciertas cosas que impidieron y no permitieron, lo cual dio como resultado que las chicas no se desarrollaran tanto durante los años del 2010 al 2014, actualmente ya se ve a más chicas en las pistas con mayor interés y mayor competencia, sin embargo se necesita apoyar más y fomentar a las chavas que patinan, haciendo que los premios en las competencias sean más equitativos (P. Manzanares, entrevista, 2018).



Fuente: Tomado de Códice *Skate Shop*

Así mismo, además de los parques *skates* que existían: *Balskate*, *Fishbone*, San Cosme, Zapata, Cabeza de Juárez, Metro Puebla, Metro Normal, este último que se localiza bajo un puente peatonal, entre otros que ya tienen antigüedad y que fueron para muchos de la vieja escuela de patinadores, los lugares de aprendizaje dentro de la disciplina de la patineta. Es importante mencionar la aparición de nuevos *skateparks*, que son parte de los nuevos proyectos que se tienen entre las autoridades mexicanas y los jóvenes *skaters*, por lo que hoy en día son recintos repletos por miles de jóvenes, entre los que se encuentran: el parque de Constituyentes, *skatepark* Azcapotzalco, Templo Mayor, Bosque de Aragón, Parque de los Coyotes, Parque Imán, Parque San Antonio Abad, este último fue construido con la ayuda de las autoridades mexicanas y con el apoyo de *Nike skateboarding*, entre otros que se localizan en el corazón de México.

Hay quienes aún prefieren el mármol o los acabados pulidos para patinar. Para ellos, la ciudad es un lugar lleno, más que de obstáculos, de provocaciones. Aunque deban huir del guardia de seguridad de cuando en cuando, la experiencia de la calle puede ser insustituible. Pero hoy las opciones de practicar *skateboarding* en la CDMX se multiplican. En la Ciudad de México se tiene registrada cerca de una veintena de espacios para patinar, entre *spotsy skateparks*. Un *spot* es un lugar adoptado por los patinadores, ya sea por algún rasgo atractivo: un barandal, lo suficientemente largo, un piso liso, una serie de pendientes para deslizarse, mientras que un *skateparkes* sea un sitio especialmente diseñado para practicar trucos de diferentes grados de dificultad con la patineta. Entre estos últimos se cuentan los *bowls* de Tlatelolco y Cabeza de Juárez, además de los *skateparks* de Parque Bicentenario en Azcapotzalco, el JFK en Jardín Balbuena, el *Fishbone* en la Agrícola Oriental, el de Huayamilpas en Coyoacán o el Parque Cuitláhuac en Iztapalapa. Fue hace tres años cuando la infraestructura del *skateboarding* en la CDMX empezó a esparcirse por doquier. Vinculado a las estrategias de la Capital Social, el gobierno capitalino buscaba «promover la integración social a través de áreas de convivencia y activación física» y «rescatar los espacios públicos y entregarlos a los ciudadanos (Pacheco, 2017).



*Skatepark* Planta de Asfalto. Fuente: Tomado de Secretaria de Obras y Servicio

Por todo lo anterior, la práctica del *skateboarding* y la cultura de los patinetos, es un movimiento global, que se basa es un estilo de vida que va adquiriendo cada integrante con el paso del tiempo, ya que como menciona el patinador Josh Borges (entrevista, 2018), sus inicios como *skater*, nacieron a partir de:

Mi gusto por el *skate* fue básicamente algo que llegó a mí, más que yo lo estuviera buscando, yo me juntaba en un parque que estaba por mi casa y había unos muchachos que patinaban y otros que le daban al *bmx*, entonces me interesó hacer lo que era el *bmx*, al principio yo le pedía prestadas las cosas a mis amigos, al momento en que yo quise comprar una bicicleta, mi papá me dijo que eso era muy caro y que si lo quería tenía que ahorrar yo el dinero, pero que él tenía la posibilidad de comprarme una patineta, también me gustaba la patineta, entonces decidí hacerlo, me empezó a crecer más el amor por lo que es el *skateboarding*, entonces me enfoqué totalmente desde ese momento y todo se empezó a poner en mi camino para que pudiera seguir haciéndolo y pues hasta ahorita estamos continuando con este proyecto que empezó ya hace varios años.

Para muchos chavos, el *skateboarding* significa más que una práctica deportiva en su vida cotidiana, ya que se requiere de mucha actitud, paciencia y tiempo para realizar esta actividad física de alto rendimiento, por lo que para muchos tiene un significado especial en su vida el ser parte del deporte de la patineta, y cada uno tiene una visión distinta de percibir el *skateboarding*, como menciona el patinador Paco Manzanares (entrevista, 2018), que el *skate* para él es:

Para mí el *skate* significa mi vida, ya que es todo lo que hago y todo lo que soy, no podría concebir mis actividades diarias, también la forma en que me expreso y la forma en como me relaciono con el mundo y con varias personas, yo empecé a patinar en noviembre de 1987, estoy cumpliendo 31 años desde esa primera vez que a los 17 años agarré la patineta por primera vez, para mí ha representado una evolución, un crecimiento y una forma de ser, eventualmente todo en mi vida gira en entorno a la patineta, podría decir que la patineta es mi vida, y lo voy a practicar hasta que los huesos aguanten, mi mayor truco para mí ha sido mantenerme patinando al nivel que sea, simplemente patinando y disfrutando, lo que sé que represento para mí, sé que va a representar para cientos de miles de jóvenes en este país, así es que mi amor, toda mi dedicación y mis recursos económicos de lo que yo haya generado

en los últimos 20 años, pues han sido invertidos en este deporte, para mí eso es lo que significa para mí la patineta.

Los jóvenes *skaters* gustan de esta actividad deportiva también debido a la adrenalina, ya que el riesgo que conlleva el patinar sobre los *bowls*, rampas, desniveles, escalones, barandales, entre otros materiales hace atractivo este deporte para los patinetos; lo que también conlleva a la transformación y construcción de una identidad por parte de los *skaters*.

### **4.3 *Skaters* en México**

En México, el *skateboarding* ha tenido y tiene una gran variedad de leyendas de patinadores nacionales e internacionales, que fueron y son parte de la gran historia de la patineta en tierras mexicanas, es importante mencionar que la mayor parte de los patinadores mexicanos fueron influenciados por parte de los *skaters* reconocidos a nivel mundial, principalmente patinadores provenientes de los Estados Unidos, y que hoy en día son de los más distinguidos en el ámbito del *skateboarding*, entre los que podemos encontrar a Tony Hawk, unos de los iconos e influyentes de los chavos dentro de la disciplina de rodaje, y que incluso es conocido no sólo por los patinadores, sino que también por los conocedores de video juegos (*gamers*), debido a que es la imagen principal de los famosos video juegos de Tony Hawk, y que es famoso por su patinaje en los verticales; por otro lado, se encuentra, otro histórico de la patineta, como es Rodney Mullen, *skater* afamado por su aportación del nuevo estilo de patinaje dentro de estilo callejero; otro de los que se encuentran en la lista principal, es Daewon Song, célebre por su gran habilidad y facilidad que tiene con la patineta, ya que es un patinador completo, dado que patina en todo tipo de escenarios; otro de los principales con descendencia mexicana es, Paul Rodríguez, patinador que ha ganado varias veces concursos a nivel mundial, como son los *X Games*;

Por otro lado, de las grandes propuestas juveniles en su época y que ahora es competidor de alto nivel es Ryan Sheckler, patinador que fue cobijado por grandes patinadores para poder llegar al podio en que ahora se encuentra; de igual forma podemos encontrar a Chris Cole,

Bam Margera, Mike Vallely, Andrew Reynolds, Steve Caballero, Natas Kaupas, Eric Koston, Tony Alva, Geoff Rowley, Dustin Dollin, Chris Haslam, Chad Muska, entre los patinadores que hicieron historia en el ámbito del *skateboarding*. Josh Borges, una de las nuevas propuestas del *skateboarding* en México y que va en ascenso dentro de la disciplina del patinaje, menciona que su gran inspiración para patinar fue:

Quienes me inspiraron para empezar a patinar ha sido siempre mis amigos, en el *skate* los amigos son de repente pasajeros porque hay gente que solo patina por un tiempo y después lo deja y hay otros que les gusta mucho patinar y lo prolonga más, pero como ya había mencionado que mis amigos son la inspiración y motivación para continuar patinando y así conocer nuevas personas dentro del *skate*; por otro lado patinadores que me inspiraron a patinar hay varios, desde chico que comencé en esto me gustó Chris Cole, ya que me motivaba al verlo patinar y es uno de los que más me ha motivado en el *skateboarding* (Entrevista, 2018).



Chris Cole. Fuente: Tomado de Grizzly

Algunos de los patinadores antes mencionados, fueron motivación, para que la mayoría de personas de la vieja escuela de *skaters* mexicanos comenzaron a patinar, dentro de los históricos y referentes en la competencia deportiva del *skateboarding* en México se encuentran: Raúl Vargas (el Batman), César Delgado, César Reyes, Julio Martínez, Ian Herreman, entre otros, que son distinguidos como los patinadores de la vieja escuela en el

ámbito nacional; por otra parte, es importante mencionar a Paco Manzanares, como uno de los patinadores del grupo de patinadores tradicionales de la camada de antaño, “Paco Manzanares, una de las leyendas del *skate* nacional, y uno de los principales promotores del deporte en nuestro país, estuvo también presente en el aviso, como parte del comité técnico del *skateboard* y miembro de la Federación Mexicana de Patinaje Sobre Ruedas” (Chrisfected, 2018), motivo por el cual, hoy México concursa en las eliminatorias olímpicas rumbo a los juegos olímpicos del Tokio 2020, y será la primera ocasión en que se añade el deporte del *skateboarding* en competencias olímpicas.

Dentro de la lista de *skaters* mexicanos, podemos encontrar una gran variedad de talentos sobre cuatro ruedas, sin dejar a un lado la importancia que se tiene de todos los patinadores aztecas, ya que, sin el apoyo de todos, hoy no podríamos hablar de una historia precisa del patinaje en México, por lo que podemos encontrar a otra generación en una época distinta, entre los que se encuentran a: Jesús Huerta Chino. “...A finales de los años 80’s contábamos con una escena *skate* muy fuerte en México, Chino, quien pasara la mayor parte patinando en los ya extintos *bowls* de Istawalpa, logrando unos aéreos de locura desde ese tiempo, y quien tuvo que dejar de patinar en algunos lapsos de su vida, pero hoy en día se mantiene vigente y volando sobre su tabla” (Musich, 2017), también están: César Gregoire Zoide, César Giron Garbage, Gerardo Rivera (Nenos), Alfredo Franco Blunt, Max Barrera, El padre santo siempre por todos lados grabando, quien nos presentó un reciente video-parte, con spots muy peculiares que solo él sabe cómo patinar; estilo increíble y uno de los grandes exponentes mexicanos; de los pocos que se codea con la élite internacional” (Musich, 2017).

También hay que mencionar a: Polo May, Michael Scott, Hugo Zurita, Cristian Huerta, José Nava (Bacteria) “...tiene 27 años, de los cuales 14 ha dedicado a deslizarse sobre el asfalto y realizar increíbles acrobacias. Como los adolescentes de la década de los 40, el Bacteria se inició en el *skate* con la transgresión. Sin permiso tomó una patineta, salió a la calle y aprendió a hacer su primer truco: un *ollie*” (Digital, 2015). Siguiendo con la lista, están: Jorge “Pecas” Farah, Bik Padrino, Luis “Termita” Medina, Mauricio Aguirre, Mario Saenz “...Patinador de renombre, máquina de trucos, sinónimo de perfección; mejor recordado por una excelente participación en el Dew Tour y dejar comiendo polvo a Paul

Rodríguez y demás miembros de la elite de la patineta. Creador de Zarape y Rid Shoes” (Musich, 2017), Nelson Garza, este último mencionado, seleccionado para representar a México en las eliminatorias olímpicas de los juegos olímpicos que se celebraran en Tokio, Japón en el 2020.



Max Barrera. Fuente: Tomado de *Urbe Skate*

Por otro lado, hay que mencionar que no solo resalta nombres del sexo masculino, sino que también podemos encontrar a mujeres dentro de la escena *skate* en México, ya que en las últimas décadas han ido tomando espacio dentro del deporte, entre las que podemos encontrar a Berenice Márquez, Vizueth Lugo, quienes van creciendo en al ámbito de la patineta.

Hoy en día Berenice Martínez es una de las chicas que tiene mayor potencial para representar a México a nivel internacional; por otro lado, en cuanto a celebridades, actualmente en el ámbito competitivo esta Omar Parraga, en lo que se refiere a personas consideradas leyenda esta Shadi Charbel, que es de la misma generación que Mario Saenz, también esta Polo May que es admirado y respetado por todo el trabajo que está realizando, hay que mencionar a Raúl García “El bebo”, Fernando Origel “El tortuga”, entre otros por mencionar, estos fueron una generación que estuvo en la primera parte del año 2000 [...] para Tokio las oportunidades son 50% hombres y 50% mujeres, ya se lleva a cabo los procesos selectivos para poder conformar la primera selección preolímpica que va a representar a México en Tokio, esperamos que se llegue ya que los procesos son muy

difíciles, va a ser más difícil para los *skaters* mexicanos llegar a Tokio que a los futbolistas mexicanos, la historia del *skate* se está escribiendo todos los días en las calles, en los *skateparks*, se espera que oportunidades como estas permitan que un público más amplio en la escuela, docentes y otro tipo de personas comprendan que la patineta es una forma de desarrollarse y de eliminar obstáculos internos a nivel de que uno piense que puedes y vales, además de tener la capacidad de tener los resultados que tú quieres, pensar que eso que tiene la patineta lo transmites a todas las actividades diarias a tu vida , puede ser una enseñanza que no se encuentra fácilmente en ningún otro ámbito escolar, docente, religioso, ideológico o psicológico, todo es simplemente una tabla con ruedas (P. Manzanares, entrevista, 2018).



Fuente: Tomado de Chidasmx

La escena *skate* en México ido aumentando, con cada vez más patinadores en suelo mexicano, se puede decir, que siguen surgiendo nuevos jóvenes talentos patinadores que quieren seguir los caminos de *skaters* mexicanos, y así como poder hacer su propia historia, la mayoría de los nuevos talentos cuenta con los recursos y condiciones que en décadas pasadas los patinadores reconocidos no tenían, así como las oportunidades para estar en el lugar en el que hoy se encuentran.

Los personajes importantes del *skate* son muchísimos que la verdad ni si quiero me acuerdo de tantos nombres, pero si hay como grandes personajes que está muy involucrados en la patineta como Cesar Reyes, que ahora tiene un *skatepark* que se llama “*Fishbone*”, Raúl

Mendoza que tiene “La Fuente *Skatepark*” y que ha trabajado y colaborado con empresas grandes para crear nuevos *skateparks*, yo creo que parte de que estén bien diseñados es porque se acercaron a él, que es una persona que ha estado en la patineta 90% de su vida, y bueno hay muchos patinadores como Max Barrera que lleva aproximadamente como 30 años arriba de la tabla, el cual sigue patinando y vigente, y pues como que hay muchas personas que continúan siendo parte fundamental de la escena *skate*, hay personas que han dedicado toda su vida o gran parte de su vida a este deporte y a esta escena para que se siga manteniendo y siga creciendo, en su momento existía Arturo Lopez “El greñas” el cual sigue patinando y era de los primeros en patinar en vertical, *bowl*s, mini rampas, medios tubos, también John Aguilar son de los que llevan toda su vida patinando; yo cuando los conocí ya eran patinadores, estos son como algunos de los patinadores de la escena *skate* en México, y en la actualidad también hay grandes patinadores por eso no se quitarle los créditos a los que ya había mencionado, pero ahorita no me acuerdo de los nombres porque la lista de los patinadores hoy en día es muy grande (Aztlán, entrevista, 2018).

Para concluir, el *skateboarding* es un deporte abierto para miles e incluso millones de jóvenes que gustan del deporte y de la adrenalina, en la última década ha acogido a personas diferentes, creando una gran diversidad, incluyendo a personas con discapacidad, otros, provenientes de distintas culturas juveniles, personas de diferentes rangos de edad, el aumento de la presencia de mujeres, no es un deporte exclusivo para determinado sector social, hoy en día esta nueva generación de patinadores está creando una historia diversa e incluyente en la práctica del *skateboarding*.

## Capítulo 5

### **Apropiación de los espacios públicos para la práctica del *skateboarding***

Este capítulo aborda la apropiación de los espacios públicos para el patinaje sobre ruedas, enfocado en el lugar de estudio, que es común para algunos adolescentes patinetos y otro tipo de público para realizar distintas prácticas ritualizadas dentro de un espacio céntrico dentro del pueblo, como es el parque de San Mateo Xalpa.

Para iniciar, se hace un acercamiento al lugar de la investigación, principalmente en la zona en la que se localiza el espacio que los jóvenes utilizan para realizar diferentes actividades, por lo que me enfocaré en realizar una breve descripción del pueblo de San Mateo Xalpa, abordando las actividades que se realizan dentro de la localidad, los recintos o construcciones históricas con las que cuenta, y, por último, algunos datos sobre la población que habita en el lugar.

En seguida, hablaré sobre el parque de San Mateo Xalpa, ya que es el territorio en específico con él se trabajó en la presente investigación, se hablará sobre el aspecto físico del lugar, ya que cuenta con una gran variedad de puntos importantes, en los cuales las personas que viven en el pueblo suelen visitar.

Se analizará la jerarquización u organización del espacio enfocándose en la división y disputa del territorio por parte de los habitantes del pueblo de San Mateo Xalpa y de la gente aledaña, ya que hay personas de otros pueblos cercanos que también hacen uso de este espacio.

Para continuar, se expondrá la forma en cómo los sujetos hacen uso del espacio público, además de las prácticas ritualizadas, tanto sociales como individuales que realizan dentro del área antes mencionada.

Por otro lado, realizaré una descripción de los sujetos que acuden al lugar que se analizó, con la finalidad de comprender quiénes son los personajes que se involucran dentro del espacio público estudiado. Asimismo, mencionaré la manera en cómo estos chavales patinetos se apropian del espacio público.

La apropiación del espacio se realiza a través las prácticas ritualizadas de los jóvenes patinetos, estas actividades se basan a su vez, en prácticas culturales fomentadas dentro de la cultura juvenil de los *skaters*, por lo que se hablará acerca de lo que hace cada sujeto, tanto individual, como colectivamente.

### **5.1 San Mateo Xalpa. El lugar de la investigación**

San Mateo Xalpa es un lugar que se localiza en el sur de la CDMX, y que pertenece a la alcaldía de Xochimilco, además de que hay tres colonias (Santa Inés, Guadalupe y Santa Cruz Chavarrieta) que pertenecen al territorio poblacional, por lo que para muchas personas que radican en los pueblos que colindan con San Mateo, consideran al lugar, como un punto céntrico, debido a su ubicación, que se ha convertido en un lugar de paso al momento de ir a realizar sus actividades, como pueden ser, ir a la escuela o al trabajo, o incluso a realizar otra clase de actividades. Antropológicamente, de acuerdo a Abilio Vergara (2013) el territorio y/o lugares son “territorio, como aquel, pero recortado, practicado y significado” (p.19) refiriéndose a una escala meso de los lugares, como pueden ser los barrios, pueblos, colonias populares entre otros, los cuales entran en el entorno de lo que son los territorios (meso), además se puede decir que dentro del lugar se pueden realizar distintas prácticas ritualizadas tanto individual como colectivamente, dándole un sentido o un significado no sólo a las prácticas sino al lugar mismo.

San Mateo es un pueblo originario de Xochimilco que data del siglo XVI, cuenta con diferentes estructuras arquitectónicas, que son importantes para la vida social del lugar, entre las que se puede encontrar, como principal punto de atención para la gente, la iglesia de San Mateo Xalpa, ya que es un santuario, al cual acude la población en distintos días de la semana, principalmente los domingos, días en los que se celebran misas: La comunidad tiene tres escuelas públicas de nivel básico, como son: la primaria “Adam Mickiewicz”, la secundaria n.224 “Huetzalin” y el jardín de niños “Citlalxalpa”, dichos centros educativos se encuentran ubicados en distintos puntos del pueblo; también se puede hallar dentro del territorio de Xalpa, un parque, unos campos en los que se practica el futbol y un deportivo en el que se realizan distintas actividades físicas, estos últimos lugares se localizan en las

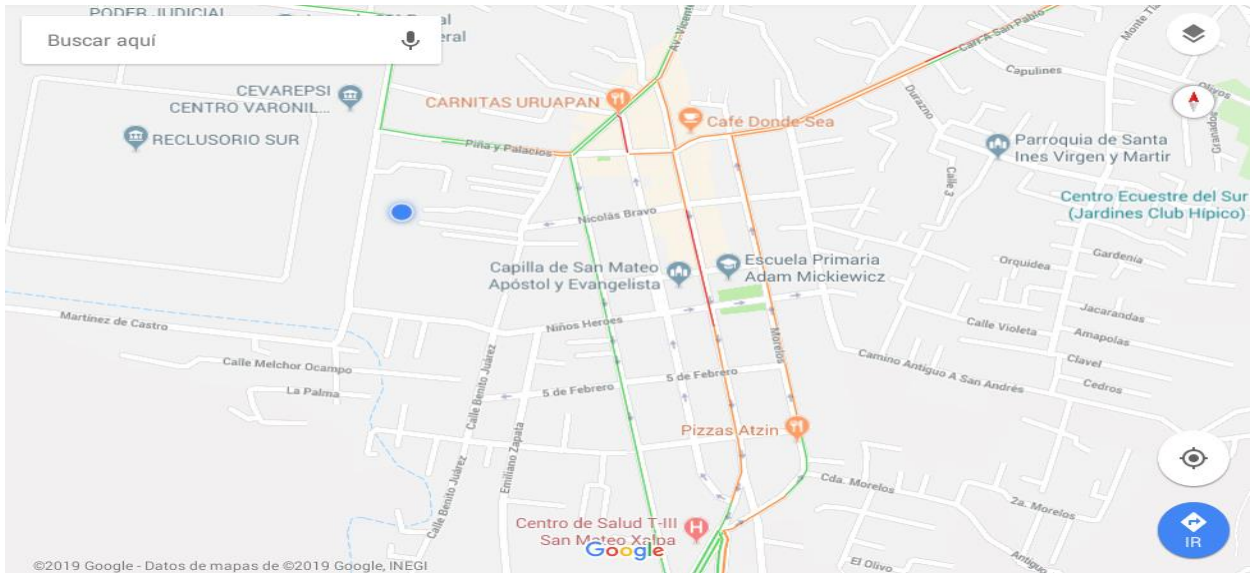
faldas del cerro que esta entre el pueblo de San Francisco Tlalnepantla y San Andrés Ahuayucan.

Por último cuenta con una coordinación territorial, un panteón propio, un módulo de vigilancia policial, un reclusorio varonil, el cual forma parte tanto de San Mateo Xalpa como de Santiago Tepalcatlalpan, además de un centro de salud, una Secoi, y una casa de la cultura, en la cual se imparten distintos talleres para los jóvenes y no tan chavos, todos sustentados por el gobierno de la CDMX; dichos lugares se puede decir que son los más conocidos, emblemáticos y visitados por la población tanto de adentro como de afuera del pueblo.

Su población está conformada por gente que migró de su lugar de origen, principalmente de los estados aledaños a la CDMX, por lo que es parcial el número de personas originarias del pueblo; por otra parte, los pobladores se dedican a distintas actividades, entre las que se encuentran: la agricultura, la ganadería y principalmente el comercio, tanto formal como informal; además de que es un territorio gobernado y dirigido por la gente residente del pueblo.

## **5.2 El parque de San Mateo Xalpa**

El parque de San Mateo Xalpa se localiza en el centro del pueblo, se encuentra a un costado tanto de la iglesia del patrón San Mateo, como de la primaria “Adam Mickiewicz”, entre las calles 12 de octubre, Niños Héroe y Morelos.



Fuente: Captura de pantalla Google Maps

El parque ha tenido cambios, ya que fue remodelado a lo largo de su historia: “El parque de San Mateo Xalapa estaba mucho mejor por la estructura que se tenía, ya que se podían realizar diferentes actividades como patinar, era de azulejo rojo y había muchas jardineras, hoy en día es diferente, lo único que no cambió fue su kiosco” (J. Alcántara, entrevista, 2018), dicha arquitectura fue modificada para ampliar el lugar, a principios del siglo XXI.



Nuevo parque de San Mateo Xalpa. Fotografía: Alejandro Hernández Bolaños

Dentro del parque, que abarca aproximadamente una manzana, se pueden encontrar gran variedad de objetos que adornan el lugar, como punto central está el kiosco, que tiene una pinta amarilla y que se localiza en medio de la construcción, a los costados del expendio se ubica la entrada principal de la primaria “Adam Mickiewicz” y la avenida importante, la cual es paso para varias personas que bajan de los pueblos aledaños, en las esquinas del lado trasero de la construcción principal, hay zonas de diversión, entre las que se encuentran: juegos infantiles, aparatos para hacer ejercicio y mesas con bancas de concreto, las cuales son utilizadas por cualquier tipo de público, además de las típicas bancas de fierro y jardineras, para finalizar, es un espacio que se sigue conservando y cuidando, a través del apoyo de los pobladores, ya que se mantiene limpio y vigilado.

### **5.2.1 Jerarquización del espacio**

La jerarquización del lugar se realiza por los distintos grupos u organizaciones que acuden en diferentes días de la semana al parque de San Mateo Xalpa, esto varía, dependiendo del día de la semana, además de que hay un cambio en el contexto dependiendo del horario en el que visite el kiosco.

En las mañanas como en las tardes y en días escolares, el parque es invadido por diferentes grupos sociales, entre los que podemos encontrar a los grupos familiares, debido a que la puerta principal que se utiliza para el acceso y salida de los estudiantes de la primaria “Adam Mickiewicz”, se encuentra a un costado del kiosco, por lo que este es apropiado por los niños y familiares en horarios escolares, también hay presencia de comerciantes residentes del pueblo que se dedican a la venta de diferentes productos, quienes se distribuyen en distintos puntos del parque, debido a que las personas que les consumen son los niños de la primaria del pueblo.

Por las tardes hay un cambio repentino, ya que por la tarde-noche, el espacio es irrumpido por otro tipo de público, se puede decir que hay un cambio en el ambiente, podemos encontrar una gran variedad de agrupaciones en el horario vespertino, entre los que se encuentran grupos juveniles y de adultos, como son parejas, *skaters*, grupos de jóvenes futbolistas, gente que gusta hacer deporte en el gimnasio al aire libre, un conjunto de

personas que se reúnen para el consumo de sustancias psicoactivas, además de un pequeño grupo de personas en situación de calle, todos ellos se apropian de distintos puntos del parque, por lo regular se tiene un lugar específico para cada grupo en donde puedan realizar sus actividades, así mismo, en ocasiones hay una relación de socialización entre personas de los grupos antes mencionados.

Por otro lado, los fines de semana (sábado y domingo), el espacio durante el transcurso del día se vuelve un lugar familiar y de convivencia para público interno y externo al pueblo de San Mateo Xalpa, ya que acuden niños acompañados de sus familiares a realizar distintas actividades, además de que se puede encontrar a parejas conviviendo en el lugar.

Considerando la apropiación del espacio por los grupos mencionados, no existe en sí una disputa por el lugar, debido a que hay ciertas reglas entre los grupos, estableciéndose cada uno en un lugar distinto, aunque no es exclusivo de un colectivo en específico, ya que cualquier persona puede hacer uso del espacio, lo que sí se mantiene son los puntos que cada grupo ocupan dentro del parque.

### **5.2.2 Usos y prácticas del espacio**

Como se ha visto, el lugar de investigación es un espacio de entretenimiento, de acondicionamiento físico y acercamiento hacia el otro, además de ser utilizado como un espacio de convivencia grupal o colectiva, en el cual se pueden encontrar distintos tipos de personajes y observar variedad de prácticas tanto individuales, como colectivas.

Dentro de las prácticas ritualizadas del espacio, se encuentran las de los grupos de niños que acuden a la escuela, quienes al momento de finalizar sus actividades escolares, utilizan el parque para jugar fútbol, jugar a las correteadas, consumir comida chatarra (dulces, chicharrones, bebidas con endulzantes, entre otros), por otro lado, los familiares que llegan a recoger a los niños a la escuela, pueden esperar sentados en las bancas y vigilar a los niños, y en ocasiones conversar entre padres de familia, así como entretenerse con el celular.

Los niños que comúnmente asisten, son chavales que acuden a la escuela pública que se encuentra en el pueblo, principalmente se caracterizan por usar uniforme escolar color rojo,

lo que hace a que se identifiquen con los de más sujetos del contingente, principalmente en un rango entre 6-12 años, además suelen tener compañía, por lo que los acompañantes suelen variar, ya que no hay un estatus social, género o edad que los identifique, comúnmente son sujetos que se dedican a las labores de casa, al comercio o no realizan alguna actividad formal (trabajo formal).

Por otro lado, se encuentran los comerciantes, que se dedican a vender distintos productos como son: comida, juguetes y ropa, como única tarea dentro del lugar. También, el espacio es utilizado por las parejas que acuden al parque para consumir alguna bebida o alimentos, así como para charlar.

Entre los patinetos, se dedican a deslizarse con sus tablas, socializar entre ellos, y en ocasiones a consumir sustancias psicoactivas. El grupo de jóvenes que se dedican a patinar, son reconocidos por la patineta que los acompaña a su lado, ya que no hay una vestimenta o aspecto físico identitario específico “creo que un *skate* no sólo se define por su vestimenta, por su forma de pensar o porque patina todo el día, y creo que un *skate* define como una persona que le gusta la patinada, y pues algo que lo identifica o lo caracteriza es la patineta, además de que este duro y duro, tanto en la patineta como en la vida, es siempre estar intentando” (G. Elusai, entrevista, 2019). Los *skaters* son adolescentes y jóvenes que se dedican a realizar distintas actividades, tanto personales como en conjunto (trabajar, estudiar, entre otras), fuera de la práctica del *skateboarding*, son sujetos variados, ya que se pueden encontrar a mujeres y hombres, pero principalmente en el lugar, el grupo está conformado básicamente por varones, aunque rara vez, acuden mujeres de otros lugares.

Por otra parte, están los pamboleros, que practican el fútbol; son identificados porque utilizan ropa deportiva, pants o short, tenis especiales para fútbol, camisetas de algún equipo de fútbol, entre otras cosas que varían dependiendo la persona.

Al espacio, también asisten personas que gustan de hacer ejercicio al aire libre, especialmente jóvenes a los que les gusta hacer barra, y realizar ejercicios de resistencia física con los aparatos deportivos que cuenta el parque. Entre ellos, podemos observar a adolescentes, que hacen prácticas de acondicionamiento físico (barra, pesas, cardio, etc.), que al igual que los pamboleros, se distinguen por la ropa deportiva que utilizan

Para finalizar, existen un grupo de jóvenes y otro de adultos; el primero se apropia del lugar para consumir sustancias psicoactivas, este grupo de jóvenes ingieren bebidas alcohólicas (cerveza, tequila, ron, etc) fuman y consumen distintas drogas (marihuana, crack, inhalantes, etc), hombres y mujeres, dentro de un rango de edad que va de los 17 a los 29 años, aunque en ocasiones hay sujetos que rebasan ese límite de la edad, no hay un aspecto físico que identifique a los pertenecientes al grupo, lo único que los identifica es el reconocimiento mutuo y las prácticas de consumo de alcohol, marihuana y otro tipo de sustancias psicoactivas; hay que mencionar que dentro de este grupo hay quienes solo se juntan con el colectivo para convivir sin consumir alcohol ni drogas. Por otro lado, se encuentran las personas en situación de calle o como dentro del pueblo se les conoce como “el escuadrón de la muerte”, quienes consumen bebidas alcohólicas y pasan el rato conviviendo y platicando entre ellos mismos. El grupo está compuesto por hombres adultos que se distinguen por el tipo de vestimenta (rota y sucia), por lo regular andan en grupo.

### **5.3 Skaters y apropiación del espacio**

Los jóvenes *skaters* se distinguen por las patinetas, es algo simbólico, más allá de este elemento, no hay como tal un aspecto físico, una práctica o gusto musical en específico, ya que la cultura juvenil *skate*, es una mezcla de distintas culturas (multicultural), en donde se pueden encontrar a adolescentes punks, metaleros, hip - hoperos, skatos, rastas, entre otros, por lo que podemos encontrar prácticas que se realizan en otros grupos de jóvenes, lo único perteneciente a la cultura de los *skaters* es la patineta y las ganas.

Yo creo que, no pensar en el mañana, vivir el presente, ser positivo al momento de realizar las cosas, es algo fundamental para los *skaters*, por otra parte, puede ser un poco el aspecto físico como de teporocho, pandroso, pero esto es debido a que te caes constantemente de la patineta y eso provoca a que te ensucies, además de que tu vestimenta se rompe con la lija al momento de patinar, no hay una vestimenta en específico, cada quien viste de diferente forma (G. Palacios, entrevista, 2018).

Los jóvenes patinetos pueden localizarse principalmente en los espacios públicos como son plazas, parques, calles públicas, escuelas, entre otros terrenos, que son apropiados e invadidos por ellos, aunque en ocasiones pueden hacer uso de lugares privados, como son

plazas privadas, centros comerciales y parques *skates*, en los cuales hay una cuota de acceso; por otra parte, para los *skaters* no hay como tal un lugar en específico en el que se puedan localizar “Yo soy un *skate* de calle, de todos lados, de aquí para allá, a donde me lleve el aire, no tengo un lugar específico, siempre me encontrarás en distintos lugares” (G. Elusai, entrevista, 2019), ya que suelen visitar distintos spots para patinar, como menciona Oscar Villar “*Hourse*”, patinador de 43 años y que lleva más de 20 años en el movimiento *skate* (entrevista, 2018), sobre la práctica del *skateboarding*:

Convivimos en el entorno estudiantil varios chicos de otros turnos, de otras escuelas, de otras colonias, siempre hubo esa amistad de convivencia, solíamos ir a las plazas públicas a divertirnos en conjunto, principalmente solíamos patinar en los espacios públicos, fuimos conociendo revistas de patinetas, ya que nos íbamos a Sanborns, que era donde las podíamos encontrar, no solo eso, sino que también nos gustaba conocer otras cosas, como la literatura; nos gustaba mucho el deporte, en esa época comprábamos nuestra patineta, ya que era una base importante para poder patinar, nos gustaba andar de aquí para allá, por ejemplo nos apasionaba ir a las tiendas de autoservicio a patinar, no solo era estar en la calle, sino que también la mayoría o casi todos nos dedicábamos a estudiar sin dejar a un lado ambas cosas, en ocasiones había que trabajar para comprarse la patineta, ya que no teníamos muchos recursos para que lo pudiéramos hacer, ha cambiado un poco pero no mucho, lo bueno es que se sigue disfrutando del *skateboarding*

Como se mencionó en el capítulo cuatro de esta investigación, el *skateboarding* se ha ido transformando a través del tiempo, a partir de la construcción de una gran variedad de parques *skate*, lo que ha provocado que ya no tengan que apropiarse de un lugar en específico o tengan que ir a un terreno lejano, sino que ya existe la posibilidad de moverse de un lugar para otro, debido a la cercanía y conexión que hay entre los parques *skates*, los cuales están diseñados exclusivamente para la práctica del deporte extremo, como el *skateboarding*, BMX y el *roller*, lo que hace que los chavos se apropien de estos espacios públicos, aunque hay excepciones de algunos grupos que siguen practicándolo como el *skate* antiguo (callejero), que se basaba en la apropiación de cualquier espacio o calle para poder realizar el patinaje sobre ruedas.

Es curioso porque como te comentaba, patinamos mucho en ese parque, o en ocasiones buscábamos calles o lugares aledañas donde hubiera banquetas para deslizar o incluso en

espacios donde no pasaran tantos carros para que pudiéramos colocar unos tubos para poder subirnos en ellos y poder realizar trucos con la patineta; fue raro, porque en el tiempo que yo dejé de patinar, comenzaron a hacer varios parques, anteriormente no había lugares para poder patinar, lo cual provocaba que lo hiciéramos en el parque y en calles que te había dicho, hoy en día, ya no es tan común patinar en estos lugares, ya que ya hay muchísimos parques cercanos para patinar, lo que antes no existía, ahora sí ya podemos hacer lo que queramos con la patineta en esos lugares que son diseñados para el patinaje; otro dato curioso, siempre buscábamos lugares para patinar, no teníamos un lugar fijo, recuerdo en una ocasión que realizamos un concurso de patineta, en el cual dimos una exhibición de la patineta, y para esto según nos iban a tomar en cuenta para ponernos un parque *skate*, que desgraciadamente nunca llegó, y ahora sin que pidamos un espacio adecuado con material para patinar, existen gran variedad de parques *skate*, y lo más chido es que son lugares, en el que puedes entrar gratis (J. Alcántara, entrevista, 2018).

Los espacios públicos para los chavos *skaters* son una forma de vida, ya que los territorios de libre acceso son los lugares en donde la mayoría de los patinadores pasa gran parte de su tiempo practicando maniobras con su patineta, los espacios públicos son algo simbólico e identitario para los jóvenes de esta cultura.

### **5.3.1 Aproximación a los sujetos**

Los *skaters* del parque de San Mateo Xalpa son un grupo de jóvenes, aunque hay excepciones de sujetos que rebasan el límite de edad, la mayoría son hombres y es poco común ver a mujeres patinando en el lugar.

Por otra parte, no son solo sujetos que habitan el pueblo, sino que hay personas que viven en las colonias aledañas. Dentro del colectivo de patinadores del pueblo, han pasado varias generaciones, ya que aún hay sujetos de la primera generación hasta jóvenes que comienzan una aventura en la disciplina del *skateboarding*, como menciona sobre sus inicios, Gonzalo Palacios “El negro”, *skater* que lleva aproximadamente 7 años patinando (entrevista, 2018):

Comencé a patinar en el parque San Mateo Xalpa con toda la banda aledaña del pueblo, es un lugar amplio, ahí se encuentra una primaria y un kiosco, se puede decir que es un parque

común pero la ventaja de ahí es que es un lugar grande, cabíamos cerca de 20 personas patinando, sacábamos los rieles y cajón para deslizar, y pues como todos vivíamos cerca teníamos material, era un lugar cómodo por la cercanía, en ese entonces todos estudiábamos y no nos daba tiempo para ir a los parques que había en ese tiempo, debido a que se encontraban retirados, y pues decidimos patinar en algo más cercano y cómodo para que estuviéramos a gusto.

Un *skater* de la primera generación, que lleva más de dos décadas involucrado en el *skateboarding* y que fue uno de los primeros patinadores del parque de San Mateo Xalpa, menciona acerca de sus inicios:

Fue un punto de paso para ir a diferentes lugares, como ir al mercado, a la casa de la cultura, ya que es un punto muy céntrico dentro del pueblo, en esa época, éramos pocos los que teníamos gusto por la patineta, ya que no era un deporte tan popular en aquellos tiempos, debido a que el fútbol era el deporte al que todos los chavos les gustaba, además de que es un deporte mundial y nacional, también nos gustaba practicarlo sin dejar a un lado la patineta, teníamos esa oportunidad de convivir con los dos deportes, se convirtió de un gusto a una afición, el cual continúa siendo, por parte del profesionalismo que se logró y se trabajó en un tiempo por parte de los jóvenes y de las marcas de patinetas; todos acabamos haciendo algo profesional de distinta manera, la condición física da apertura a que se siga practicando el deporte de la patineta, la edad no importa, lo que interesa es que se siga haciendo el deporte porque el que no lo realiza, no logra ciertas satisfacciones que el *skateboarding* te da, la mayoría o puedo decir que casi todos con los que patinaba, terminaron dejándolo, debido a diferentes factores que intervinieron en sus vidas como patinadores (O. Villar, entrevista, 2018).

El grupo de *skaters* de San Mateo Xalpa está conformado por distintas generaciones, no hay un número exacto de patinadores, ya que hay patinadores de entidades aledañas al lugar, también se pueden encontrar a sujetos que se toman un descanso de la práctica deportiva del *skateboarding*, por tal motivo no hay una lista exacta del número de integrantes, ya que va aumentando o disminuyendo con el paso del tiempo.

Estos jóvenes *skaters* se juntan en el parque y aunque no tienen un horario específico, es principalmente por las tardes cuando se reúnen, y se les puede encontrar en distintos días de

la semana, sin horario y sin día en específico, llegan al lugar cada vez que pueden, pero el lugar continúa siendo un referente para los *skaters* del pueblo. Dentro de los *skaters* que asisten al lugar, varía la edad, debido a que pertenecen a distintas generaciones, por lo que se entrevistó a algunos patinadores para conocer sus puntos de vista, dentro de los entrevistados se encuentran: Benjamín, Gonzalo, Oscar, Jorge y Giovanni.

Benjamín tiene de 32 años, vive en San Lucas Xochimanca, viste un pantalón aguado, playera negra (estampado de bandas de metal), usa tenis especiales para patinar, es alto, cuerpo robusto, piel blanca, se dedica a la docencia como profesor de inglés, además de pertenecer a la cultura *metalheads*. Gonzalo con una edad de 22 años, vive en San Mateo Xalpa, su aspecto físico es de estatura mediana y cuerpo delgado, además de ser moreno, usa pantalones entubados, camisas a cuadros, debajo de esta camisa utiliza otra playera con un estampado de una marca *skate*, él solo se dedica al *skate*, no trabaja ni estudia actualmente, pero tiene concluidos sus estudios de bachillerato, además de que tiene gusto por el rock, principalmente por la música pionera de distintos géneros del rock. Óscar es un *skater* de 43 años de edad, radica en San Mateo Xalpa, viste de manera informal, adecuada para poder realizar algún deporte, incluyendo el *skateboarding*, usa pantalones guangos, playeras ajustadas y tenis específicos para la patineta, es alto, delgado y de tez blanca, estudió una licenciatura, ya que finalizó su estancia escolar en sociología, actualmente trabaja como ayudante de seguridad privada, sus gustos musicales varían, dice que él solo disfruta la música. Jorge tiene 32 años de edad, habita en Santa Cruz Chavarrieta, colonia perteneciente al pueblo de San Mateo Xalpa, tiene estatura mediana, cuerpo delgado y piel morena, trae pantalones rectos, utiliza sudadera de marca *skate*, y gorra, trabaja en un laboratorio farmacéutico, terminó el bachillerato, y gusta por la música de rap y hip hop, aunque no pertenezca a una cultura que se identifique con el rap o hip hop. Giovanni es un joven de 17 años de edad, radica en el barrio de San Marcos en la alcaldía de Xochimilco, es de estatura mediana, cuerpo delgado y tez morena, porta pantalón guanga, playera ajustada de diferentes colores y tenis adecuados para la práctica del patinaje, actualmente se dedica a estudiar el bachillerato y en ocasiones trabaja para solventar sus estudios y su gusto por el deporte del *skateboarding*, además realiza grafitis y gusta por la música de hip hop.

Cuando se menciona que todos utilizan tenis apropiados para patinar, nos referimos a las marcas Vans, DC, Circa, DVS, Fallen, Adidas, Nike, entre otras, la mayoría de estos sujetos utilizan ropa de estas marcas de *skateboarding*. La cultura de los *skaters* es una mezcla de culturas, no hay un aspecto físico propio, ya que varían, no sólo las edades, sino también los gustos personales y la vestimenta, el elemento identitario fundamental para la cultura juvenil, es el pedazo de madera con una base de fierro y cuatro ruedas

### 5.3.2 Prácticas en el espacio

Sobre la importancia del parque para los entrevistados, uno de ellos menciona que: “San Mateo Xalpa, tiene un kiosco excelente, en la actualidad ha cambiado debido a su reestructuración que ha tenido, hoy en día, no como cuando tenía 11 años, ahora brinco las escaleras con las que cuenta el kiosco, tiene bancas en las que puedes deslizar trucos, es muy satisfactorio el lugar, y, por último, puedo decir que, la gente te acoge porque sabe tu identidad” (O. Villar, entrevista, 2018). Aunque el lugar ha ido cambiando con el paso del tiempo, sigue siendo un referente para los patinadores entrevistados.

Los parques *skates* son los lugares donde comúnmente patino, en primera porque estás más seguro en ellos, además de que no pasan carros, también porque están hechos especialmente para patinar, de eso se trata de estar moviéndose de un parque a otro e estar intentando una cosa u otra, por lo regular ahorita es donde más acudo, debido a que es lo más chido que hoy en día hay, me gusta mucho la Planta de Asfalto, el de Los Coyotes en Coyoacán, el de Tlalpan de San Antoni Abad, Metro Normal, estos son a los que he ido, están muy chidos estos parques, voy de vez en cuando, debido a que estoy ya muy ocupado con el trabajo, lo ideal es que fuera diario, pero por lo regular voy los fines de semana son los días que salgo a patinar (J. Alcántara, entrevista, 2018).

Dentro de las prácticas habituales de los *skaters* se encuentra el calentamiento, que consiste en darse vueltas encima de su patineta y saltar para que no se expongan a fracturas las cuales son frecuentes en este deporte extremo “El *skate*, para mí es agarrar tu mundo y hacerlo a tu manera, de cierta manera tú tienes que sacar algunos trucos y tienes que hacerte paso para sacarlos, ya sea para quitarte el miedo o inspirarte, ya depende de cada persona, cómo es que se va desarrollando en el *skate*, a mí se me facilitó un poco” (G. Palacios,

entrevista, 2018); otra práctica de la patinada es la realización de trucos sobre su tabla, además de subirse a cajones y tubos que son utilizados para deslizarse, dichos movimientos no son únicamente corporales, sino que también hay un deslizamiento de la posición de la patineta, como comenta el joven *skater* Giovanni Elusai (entrevista, 2019):

[...] para comenzar, llego al lugar donde patino y tomo un poco de agua, comienzo a hacer mis trucos, puedo decir que es algo muy chistoso porque cuando patino siento que estoy surfeando con la tabla; por otra parte, durante la patinada, me concentro para sacar todos los trucos posibles, sino me salen, lo vuelvo a intentar las veces que sea necesario; para finalizar, descansar, relajar los músculos y estirar para evitar lesiones después de patinar, esto es bueno a futuro para evitar dolores, ya después un bajoncito.

Aunado a lo anterior, la interacción entre los patinetos es muy importante para tener una buena relación y comunicación: “Fuera de nuestras diferencias, tenemos algo en común y es la patineta, son cuatro ruedas, hay que dejar las diferencias a un lado por lo menos estando aquí con la banda patinando, convivir chido sin la necesidad de echar pleito, simplemente patinar, divertirse y disfrutar de un rico día” (G, Elusai, entrevista, 2019). Por lo que la interacción es una forma de socialización, de realizar intercambios simbólicos, no sólo estar juntos, sino hacer los trucos juntos, motivarse mutuamente, compartir el espacio y el gusto por patinar, así como una forma de reconocimiento hacia dentro de los sujetos que forman el grupo de *skaters* que suelen juntarse en el parque de San Mateo Xalpa.

Influyen mucho cuando salimos a patinar, en la motivación al momento de hacer un truco, de que estoy haciendo un truco y ellos me lo celebran o yo cuando veo que hacen un truco y pienso que también lo tengo que sacar, esto es algo chido para poder hacer varias cosas, no lo vemos tanto como una competición sino que es algo chingón compartir cuando alguien baja un truco, es intentar e intentar hasta que salga, se comparte una sensación y motivación, yo creo que así es como a mis valedorcitos *skaters* los tomo como influencia para mí (J. Alcántara, entrevista, 2018).

Otra práctica importante para el grupo de *skaters* son las fiestas a las que acuden los jóvenes después de realizar acondicionamiento físico “pues algunas prácticas extras al *skateboarding*, pues eran las fiestas, pues cuando nos juntábamos, primero patinábamos y después nos íbamos a la fiesta, a pulquerías, a bares, lo que fuera para estar conviviendo e

ingiriendo algunas sustancias alcohólicas y demás” (B. Cedillo, entrevista, 2018), además de hacer visitas a lugares, como son parques, lugares turísticos, entre otros espacios.

[...] con los chavos *skaters* con los que me juntaba, cuando no patinábamos, salíamos a fiesta, íbamos a jugar billar, en ciertas ocasiones hacíamos otro tipo de cosas, recuerdo una ocasión que fuimos a la pista de hielo a patinar, también en una ocasión fuimos a Los Dinamos a mojarnos después de un concurso de *skate* al que asistimos, además de ir a las fiestas después de patinar, es un poco de lo que recuerdo que hacía con los *brothers*, era muy chido (J. Alcántara, entrevista, 2018).

Por último, la práctica de consumo de sustancias psicoactivas y otros productos, es una actividad que se hace en los espacios y en el lapso de la patinada, por ejemplo, en cuanto a las sustancias psicoactivas, son distintas las consumidas por algunos *skaters*, principalmente drogas naturales y bebidas alcohólicas, por otro lado, hay sujetos que solo ingieren bebidas refrescantes que no tienen alcohol.

Pues cuando no patinábamos, armábamos unas cheluquis, a veces también sacábamos los gallardos (un cigarro feliz de marihuana), esto era en ocasiones, como en todo hay banda que le hace y hay banda que no, nunca hubo problemas con este tipo de actividades, nunca se les obligó a nadie a que lo hiciera, cada quien decidía si quería o no hacerlo, el que quería podía pedir sin problema, de cierta manera nos ayudaba a relajar después de una buena patinada, hacíamos ambas cosas, algunos lo hacían al mismo tiempo, también había bandita que sólo iba a beber, era patinar, beber y fumar, no siempre éramos puros chavos que patinábamos, en ocasiones llegaba gente externa y se juntaba con la banda y cotorreábamos en conjunto, hacíamos la cooperación para armar las cervezas y el que no solo su agüita (G. Palacios, entrevista, 2018)

Estas prácticas se pueden realizar tanto de manera individual como en colectivo: “Se puede patinar sólo y en grupo, es dependiendo como se preste la ocasión, ya que cuando estas solo hay que meterle todo, pero al igual cuando estoy con la banda hay que dar lo mejor y cotorrear con la banda, siempre hay que patinar, no siempre hay que estar tras la bebida y el vicio” (G. Elusai, entrevista, 2019).

Si bien se habla de las prácticas individuales, lo cierto es que se enfatizan las actividades en conjunto, “Patinábamos colectivamente, varios amigos lo practicábamos y eso era lo que te motivaba, el ambiente se sentía bien porque chavos de tu edad, hacían lo mismo

practicando el *skateboarding*, íbamos a diferentes lugares y todo eso, entonces era algo padre porque eran los contemporáneos de esa época con los que comencé a patinar” (B. Cedillo, entrevista, 2018).

La importancia de las prácticas en conjunto es que van creando vínculos entre los sujetos que pertenecen a esta cultura juvenil, en este caso, el patinar juntos crea lazos y también similitudes en cuanto a experimentar el cuerpo.

[...] los rituales se ubican en la categoría de actos humanos expresivos, en oposición a los instrumentales. Además de ser un código de conducta, el ritual es un complejo de símbolos, pues transmite información significativa para otros [...] consiste en relacionar a los rituales con los movimientos del cuerpo, en el sentido de que la ritualización actúa sobre el cuerpo produciendo la obligatoriedad y asimilación de posturas corporales específicas en cada cultura (Rizo, 2011).

Los jóvenes y no tan jóvenes *skaters* del pueblo de San Mateo Xalpa, realizan distintas prácticas dentro del grupo juvenil, esto depende de la decisión de cada sujeto para realizar las actividades que se manejan dentro de la cultura, además de que se han ido modificando los recintos en los que se realizan los rituales de los jóvenes *skater*, debido a la gran variedad de parques que existen hoy en día, lo que hace que se vincule uno con otro y sea más fácil para que los patinetos se mueven de un lugar a otro, pero hay que mencionar, que a pesar de la evolución del *skateboarding*, las prácticas que se realizan siguen teniendo las mismas bases, se replican en los distintos lugares a donde acuden los *skaters* a practicar su deporte.

Finalmente, el parque de San Mateo Xalpa es un lugar emblemático y de gran importancia para las generaciones pasadas y presentes de jóvenes *skaters* que patinan o patinaban en el lugar, ya que el recinto tiene un significado personal para cada *skater*, debido a que es un espacio en donde comenzaron a realizar la práctica deportiva y por ende es un territorio propio para los *skaters* del pueblo, a pesar de que los patinetos son nómadas.

Hablábamos sobre los proyectos de música que teníamos, a nosotros nos gustaba bailar, algo muy interesante es que en esa época predominaba o estaba de moda el break dance, y nos gustaba practicarlo, pero fue algo primario, ya que lo más importante que hacíamos, era el patinaje, además de que había una convivencia con las personas que practicaban el BMX,

eran, varias actividades que se realizaban dentro del parque de San Mateo Xalpa, por ejemplo en ocasiones había desfiles escolares, realizaban otras actividades disciplinarias, el espacio se prestaba para muchas cosas, era muy integral para la población (O. Villar, entrevista, 2018).

## Capítulo 6

### **Consumo de sustancias psicoactivas en los *skaters* como parte de la construcción de su identidad**

El presente capítulo trata sobre el consumo de sustancias psicoactivas en el parque de San Mateo Xalpa en los jóvenes *skaters* como parte de la construcción de su identidad, enfocado en el análisis de los sujetos dentro del espacio abordado en esta investigación.

Para iniciar, se presenta el uso de sustancias psicoactivas dentro del lugar, mencionando cómo se han ido utilizando las sustancias a lo largo de la historia, además de mostrar cómo es que las usan los jóvenes hoy en día y qué tipo de drogas y bebidas alcohólicas son las más utilizadas por ellos, también, cómo son vistas las prácticas de consumo en la sociedad, esto con la finalidad de acercarse a los sujetos dentro de la presente investigación.

Enseguida se hablará sobre las prácticas y socialización, basada en el uso de sustancias psicoactivas de los jóvenes *skaters*, ver cómo el consumo dentro del territorio analizado forma parte de la identidad cultural de los *skaters*, entender cómo el uso de sustancias es una manera de acercarse al otro e identificarse con el grupo de los patinetos, y finalmente, el cómo se realiza la práctica y el significado que los *skaters* les otorgan a estas formas de consumo de manera individual y grupal. Asimismo, se muestra cómo y quiénes utilizan las sustancias y qué tipo de sustancias, además, establecer en qué momento o cuándo los usan, saber para qué lo hace cada uno de los integrantes y cómo forma parte de su identidad dentro del grupo juvenil de los *skaters*.

Finalmente, se hablará sobre los horizontes dentro de la cultura juvenil de los *skaters*, basada en los rasgos históricos, temporales y característicos de la práctica del *skateboarding* global y local, así como del lugar de la investigación y los sujetos con los que se trabajó, en el cual se describirá, a partir de una pequeña línea del tiempo el proceso del *skateboarding* visto desde los sujetos entrevistados.

## 6.1 Consumo de sustancias psicoactivas. Un acercamiento etnográfico

El consumo de sustancias psicoactivas son prácticas que se han ido realizando a lo largo de la historia de la humanidad, en distintas generaciones y diferentes grupos sociales, por lo que para hacer uso de las sustancias psicoactivas no hay un estatus social, económico, político o religioso que intervenga para realizarlo. Las personas entrevistadas comúnmente se iniciaron en el consumo a temprana edad (juventud) sin importar el género, lo que sí hay que remarcar, es que existen excepciones de sujetos pertenecientes a colectivos que no son consumidores, además de que dichas prácticas se realizan en lugares públicos y privados; por otro lado, entre las sustancias psicoactivas que los jóvenes consumen, se encuentra, las bebidas alcohólicas y las drogas (naturales y químicas), entre las bebidas, se hallan: la cerveza, el tequila, el mezcal, el vodka, etc, y respecto a las drogas, las más comunes son: la marihuana, la coca, el cristal, el crack (piedra), LSD, entre otras; dichas prácticas de consumo varían dependiendo del sujeto que lo realiza, ya que hay personas que lo hacen rara la vez, algunos otros consumen comúnmente, hasta llegar a quienes son consumidores dependientes, por lo que Gonzalo Palacios (entrevista, 2018), cuenta cómo inició las prácticas de consumo de sustancias psicoactivas:

Lo empecé a hacer como medio año después de iniciar a patinar, no tuvo que ver nada el *skateboarding* para que lo hiciera, comencé a hacerlo cuando iba en el bachiller, había amigos que me invitaban, nunca lo había probado y tenía la curiosidad de qué se sentía, pero pensaba que era como fumar un cigarro, fumaba después de salir de clases, al principio no sentía el efecto pero después de varios, sentí el poder de la marihuana, hasta recuerdo esa primera vez, que terminé mal y vomité, a mí siempre me ha gustado el rock y tiene mucha similitud con las drogas, no sé por qué, me interesaba saber también por qué las personas de las bandas que yo escuchaba también lo hacían y hablaban mucho de las drogas [...] un poco tuvo que ver con las personas con las que me juntaba, claro no me obligaron, fue decisión propia el hacerlo, siempre me decían mis tías “que no me juntara con los que patinaban en el parque”, según ella éramos puros mal vivientes marihuanos, a lo cual le respondía, que no estaban haciendo nada malo, más que hacer deporte, y como sabemos, debido a que estamos en la calle nos exponemos a esas malas interpretaciones por parte de la sociedad.

Dicho lo anterior, como se muestra en el capítulo tres, retomando a Juan Machín y Anayelli Mendoza (2004) sobre el consumo de sustancias, recalca que el uso de sustancias psicoactivas han sido prácticas utilizadas por nuestros antepasados desde tiempos remotos, ya sea como uso recreativo, medicinal o incluso eran utilizados para realizar rituales dentro de distintas culturas; dicho de otra manera, el consumo de sustancias psicoactivas son hechos que se realizan dentro de algún grupo social como parte de la identidad cultural de los sujetos, dándole un valor simbólico, principalmente por nuestros ancestros.

Por otro lado, dentro de las culturas juveniles en México, hay presencia de prácticas de consumo dentro de los colectivos, entre los grupos que se encuentran, están: los punks, los metaleros, los darks, los hippies, los rastas, los cholos y principalmente hay que mencionar a los *skaters*, ya que son los sujetos con los que se trabajó en la investigación, entre una gran lista de grupos juveniles por mencionar. A este respecto, G. Elusai explica cómo realiza el consumo de sustancias:

[...] consumo las bebidas alcohólicas durante o después de patinar, esto es para entrar en calor, me ayuda un poco a patinar y también es bueno para relajarme, tu estado emocional es consciente, a veces es aburrido patinar sin nada, creo que es bueno alterar la conciencia de vez en cuando, es bueno para disfrutarlo [...] También hago consumo de drogas psicotrópicas, el LSD, la marihuana, unos honguitos, esto es un poco más profundo, a veces estando bajo los efectos de estos me gusta patinar porque en el lugar donde estoy patinando, lo noto un poco más atractivo, se altera mucho mi mente por los dibujos que tienen a veces las patinetas, los spots para patinar o los grafitis, me ayudan a patinar mucho mejor (G. Elusai, entrevista, 2019).

Es necesario enfatizar que el uso sustancias psicoactivas es una práctica criminalizada por parte de la sociedad, etiquetando a los sujetos como delincuentes, criminales, drogadictos, entre otras palabras que son comunes que utilicen para identificar a estas personas “la sociedad ve mal a los *skaters*, los toma como personas que son delincuentes, que son drogadictos, que son alcohólicos, que no trabajan, que son vagos, por así decir; la mayoría de la gente piensa eso de las personas que nos dedicamos a patinar” (B. Cedillo, entrevista, 2018), sin saber la realidad de por qué hacen o realizan este tipo de prácticas, para esta investigación, se abordan como prácticas ritualizadas dentro de un conjunto, ya que el

consumo está relacionado con formas de socialización y creación de experiencias distintas cuando patinan estos jóvenes.

Me dicen que está mal y lo ven mal, pues como todo, a veces los *skaters* tenemos un estereotipo malo, nos miran como drogadictos, pero no tienen nada que ver con lo que piensan o con lo que dicen, ni siquiera saben de nosotros cómo somos o qué hacemos, pero le comento a mi jefa que si un día hago algo por culpa del *skate*, ahora sí que ya no me deje patinar, mientras tanto no creo que haya problemas porque no soy delincuente y ni tampoco soy un vago, simplemente soy un *skater* en una madera con dos ejes y cuatro ruedas (G. Elusai, entrevista, 2019).

Los jóvenes en general, pero principalmente los que están asociados con alguna cultura juvenil están marcados por ciertos estigmas descalificados por parte de la sociedad, ya sea por su aspecto físico o las prácticas que realizan tanto individualmente como en colectivo.

El individuo es desacreditado en todas las interacciones sociales: es el caso de las deformidades físicas. Otro en que el individuo también es descalificado por el hecho de pertenecer a un grupo étnico discriminado, en una determinada sociedad. Existe un tercer tipo de estigma que corresponde a ciertos comportamientos que son sancionados socialmente, como por ejemplo el ejercicio de la prostitución. En este caso, se trata de un estigma desacreditable ya que no está presente en todas las interacciones sociales, sino sólo en aquellas en que la mujer ejerce la prostitución. Considerando este tercer tipo de estigma, se exploró en el significado que las mujeres le atribuyen a la palabra “prostituta” y a la imagen social de una mujer que ejerce esa actividad (Vidal, 2002; p. 1,2).

Dentro de las prácticas de los jóvenes *skaters*, las rutinas de consumo son realizadas como parte de las prácticas culturales del grupo al que pertenecen, por lo cual tiene un significado para cada integrante, aunque hay ocasiones en que se puede encontrar a sujetos que no consumen sustancias psicoactivas, pero mirados de afuera, lo más común es que se generaliza el consumo de sustancias psicoactivas en las culturas juveniles.

Muchos tomamos o consumimos drogas y demás, pero también, así como hay chavos que consumen sustancias psicoactivas, también hay jóvenes que no consumen nada, no consumen ningún tipo de sustancia nociva, por eso es malo generalizar, más bien hay de todo como en la sociedad, vas a encontrar gente que consume y gente que no, lo único que cambia y nos hace diferentes a otros, es que nosotros patinamos, ya que tenemos una

patineta y tenemos un estilo de vida diferente al de otra persona (B. Cedillo, entrevista, 2018).

Para finalizar, es importante hablar sobre las mujeres dentro las prácticas que se realizan en el grupo juvenil del *skateboarding*, basado en los consumos que las mujeres pueden realizar en los espacios públicos<sup>4</sup>.

Lo que se encontró durante el trabajo de campo, es que el uso de sustancias es menos común o casi nula en las mujeres, ya que se enfocan más en la disciplina deportiva de la patineta y en otras prácticas ritualizadas que se manejan dentro los *skaters*. Es rara la vez que se puede encontrar a una mujer haciendo uso de sustancias psicoactivas dentro del entorno juvenil de los patinetos, en comparación con los hombres, quienes suelen consumir de manera más frecuente dentro del grupo: “el lugar donde practicaba el *skateboarding* por lo regular era en el Secoi de San Andrés Ahuayucan, aunque hoy en día lo sigo haciendo pero ya no es frecuente, mis amigos con los que patino o patinaba, si solían consumir alguna sustancia psicoactiva, pero yo una que otra vez lo hacía, o sea que era rara la vez o casi nunca, pero las pocas ocasiones que lo hice, fue beber alguna bebida alcohólica, pero fue en mínima cantidad ”(S. Ocampos, entrevista, 2019).

### **6.1.1 Prácticas y socialización**

Los jóvenes *skaters* del pueblo de San Mateo Xalpa es un grupo juvenil que dentro de sus actividades ritualizadas se encuentra el consumo de sustancias psicoactivas (alcohol y marihuana) como parte de la identidad de un *skater*, además de ser una manera de socializar, convivir y acercarse con los otros integrantes del colectivo, “el hábito de consumir bebidas alcohólicas es un acto social que refleja en gran medida la cultura y las costumbres del pueblo en que se presenta” (Febe, 2017), dichas prácticas se realizan individualmente y en conjunto pero prevalece el uso de las sustancias en grupo. Por lo que nos cuentan dos de los entrevistados de distinta generación de *skaters*, la manera de

---

<sup>4</sup> Durante el presente estudio no se profundizó en el consumo de sustancias que realizan las mujeres, debido a que durante el trabajo de campo no se encontraron usuarias habituales, sin duda, es un tema importante y que queda pendiente para otras investigaciones, pero no se quiso pasar por alto la presencia de las mujeres dentro de la cultura de los *skaters*.

socializar puede ser a partir del consumo de sustancias, el primer entrevistado es un sujeto de 43 años perteneciente a la primera generación de *skaters* y el segundo es un joven de 22 años de la última generación de patinetos:

[...] siempre había fiesta, asistíamos a discos, antros, chelerías, pulquerías, eran unas fiestas donde se consumía marihuana, barriles de cerveza, comida, había algunas orgías entre los que estaban, grupos de metal, era muy interesante y divertido, claro, era una convivencia para disfrutar. Por otro lado, recuerdo que había a un lado rampas para patinar y ahí nos juntábamos a convivir, ya que bebíamos cerveza y se patinaba, era un poco en esas épocas el ser joven, hoy en día es más experimentado, han cambiado mucho la formas de relacionarse, pero siempre hemos estado desempeñando buenas actividades (O. Villar, entrevista, 2018).

Es divertido y sano tomarse una cerveza o fumarse un gallo, al menos con el grupo con los que me junto somos tranquilos, había otros que de repente si se desconectaban, pero es algo que ocurre cuando se consumen algunas sustancias, siempre va a haber riesgos, porque cada quien lo asimila de diferente manera, pero en particular entre todos nos calmábamos, tenemos un pensamiento que era de que, el que empezara de verguero lo sentábamos para que se relajara, es por eso que nunca hubo problemas porque todos sabíamos cómo comportarnos dentro del grupo (G. Palacios, entrevista, 2018).

Dentro del lugar se denotan las prácticas de consumo de alcohol y marihuana en algunos *skaters* del pueblo, quienes lo hacen antes, durante y después de patinar, en el lapso que se mantienen en el lugar el momento de reunirse para patinar, principalmente realizan el consumo de sustancias al momento en que comienza a obscurecer, por lo que Benjamín (entrevista, 2018), *skater*, habla sobre la manera en que algunos realizan las prácticas de consumo de sustancias psicoactivas:

Desde mi punto de vista, no son las condiciones adecuadas para patinar, pero hay chavos que pueden hacerlo, ya que a algunos les gusta estar así para poder patinar, no sólo en el *skate*, hay artistas que están en la misma situación y salen al escenario, y qué pasa, así están y no pasa nada, es su forma de vivir sus consumos, que al final de cuenta, si nos ponemos a reflexionar un poco, no es tanto el *skate* o la relación, sino que es la decisión de cada persona, a los artistas igual los lleva el alcohol y a las drogas, no es tanto el medio, es

decisión de cada uno, si hacemos conciencia, cada quien es responsable de las decisiones que toma, pero hay gente que mal interpreta las cosas.

Dentro de las prácticas ritualizadas y abordando el significado que tiene para los jóvenes *skaters*, de acuerdo a Picard, podemos decir que el significado es el resultado de la interpretación de los símbolos que hacen los sujetos de manera subjetiva es decir, que al comunicar o recibir información también se realiza un intercambio en el que están implícitas diversidad de significaciones, en palabras de Picard (1992) un “universo simbólico y el sistema de valores propio a cada uno” (p.29), por lo que de esta manera se llega a lo que Picard llama “cadena asociativa” en la que los sujetos al recibir o compartir el mensaje y relacionarlo con algo les facilita la comunicación y su interpretación de acuerdo a su ideología que puede ser de manera colectiva en conjunto con las representaciones sociales.

Mediante lo observado dentro de este grupo social, se notó, desde el saludo, el significado que le dan es de hermandad y confianza, socialización, y de “desmadre”. Así mismo el significado que le dan a patinar es que les ayuda a desestresarse, un escape a toda la rutina del día, así mismo de convivencia y principalmente, algo que les apasiona y les satisface realizar en compañía de sus amigos, por otro lado, también al terminar de patinar el significado de beber alcohol, cerveza y agua es por cuestiones de acercamiento al grupo, que ayuda a consolidar la amistad, y socializar, así mismo les ayuda a hidratarse y celebrar la patinada.

Dentro de las sustancias que consumen algunos jóvenes *skaters* del pueblo de San Mateo Xalpa, se encuentran, la cerveza y la mariguana, como las más utilizadas por los patinetos del parque, ya que estas sustancias también se han vuelto una práctica identitaria dentro del grupo juvenil de los *skaters* “la cerveza es la que es propia de la banda que patina porque es con lo que te puedes quitar la sed y poder celebrar de una buena patinada, además de un buen desmadre con el *skateboarding*” (J. Alcántara, entrevista, 2018), además de ser comunes las prácticas de consumo, como lo mencionan dos *skaters* de distintas generaciones del parque, Gonzalo de 22 años y Jorge de 32 años de edad, quienes hablan

sobre qué tipo de sustancias consumen los *skaters* como parte de sus prácticas identitarias culturales:

Yo casi no era de alcohol, pero pocas veces que bebí era cerveza y pulque, me gusta algo tranquilo, no me gusta la sensación de alcohol cuando ya te pega, debido a que te emborracha, tuve malas experiencia con el Bacardí, es por eso de que no soy mucho de beber alcohol, si me llego a empedar es con cerveza o con pulque, veo que la mayoría prefiere la cerveza, pienso que porque es refrescante después de una buena patinada (G. Palacios, entrevista, 2018).

Yo consumo la marihuana, he fumado cannabis, es la única droga que he probado, pero puedo decir que lo he hecho por desmadre y para estar en el ambiente, y pues no se lo recomiendo a nadie, a mí me ha gustado como un desmadre, lo he hecho y es la única droga que he probado; no todos los que patinan fuman, dentro del ambiente de la patineta, es independiente de que a mí me haya gustado (J. Alcántara, entrevista, 2018).

Por otra parte, algunos jóvenes *skaters*, suelen hacer uso de sustancias psicoactivas después del entrenamiento y en conjunto con los demás integrantes alejados del lugar apropiado para patinar, estos otros territorios son espacios comunes por los *skaters*, como son las fiestas, los bares, las pulquerías, entre otros lugares privados que acostumbran asistir. Es importante mencionar que, aunque no es el lugar de estudio de la investigación, no se pueden dejar a un lado otros de los lugares que son apropiados por los patinetos, como una forma de convivencia e identidad con los demás *skaters*.

[...] todo el tiempo se realizaban fiestas de los *skater*, por ejemplo, había un grupo que se llamaba *The Piss Drunx* que eran de Estados Unidos, era un grupo que le gustaba muchísimo la fiesta, el consumo de muchas sustancias, como el alcohol y las drogas, el rock & roll y demás, dentro del grupo se hacían llamar igual, en referencia a estos patinadores profesionales que hacían todo ese tipo de cosas, puedo decir que no era imitación sino que era como una forma de vida, tomado como ejemplo de estas personas; las fiestas que organizábamos, por ejemplo los cumpleaños se celebraban el día, era de ir a patinar en la mañana y en la tardes, ya de ahí nos íbamos, y pues iban chavas y a veces más chavos se integraban para hacer la fiesta, se cooperaba entre todos, la verdad la pasábamos bien, había de todo, encontrábamos personas que incluso no conocíamos, y la verdad, a veces sí era el

exceso total, dentro de la fiesta había música y más alcohol, chavas y chavos, eso era lo que más predominaba (B. Cedillo, entrevista, 2018).

Para concluir, dichas prácticas de consumo de sustancias psicoactivas por parte de algunos jóvenes *skaters* se realizan en espacios públicos y privados, esto forma parte de su identidad, ya que tienen un significado el uso de sustancias, de esta manera, es una forma de socializar y crear hermandad por parte de los sujetos que lo integran, además de que algunos lo utilizan como fortalecimiento de la disciplina del *skateboarding*, ya que les ayuda a mejorar sus habilidades arriba de la patineta, por lo que es importante para algunos *skaters* utilizar sustancias al momento de patinar.

### **6.1.2 Hábitos de consumo**

Dentro de la observación que se realizó, el consumo de sustancias psicoactivas en los *skaters*, se hace comúnmente durante los fines de semana, principalmente en viernes y sábado, este último es el día en que acude la mayor parte de patinadores al parque del pueblo, comúnmente consumen cuando empieza a oscurecer: “Dentro del grupo se reúnen los sábados a beber y a patinar, hacemos ambas cosas, se arma chido los sábados para la banda que le quiera caer, son bienvenidos todos, a veces se arman los concursillos, pero es cuando a la banda se le aloca” (G. Elusai, entrevista, 2019). Además de que es un día adecuado para la mayoría, ya que hacen otras actividades entre semana, como trabajar o estudiar “Me dedico estudiar y de vez en cuando a trabajar, pero más que nada a patinar” (G. Elusai, entrevista, 2019), lo cual les impide acudir otro día entre semana.

El horario habitual de reunión para los jóvenes es por las tardes, aproximadamente a las siete de la noche, después de que salen los niños que acuden a estudiar a la primaria que se encuentra a un costado del parque, los niños se apropian del espacio durante aproximadamente media hora, lo que impide que los *skaters* puedan realizar sus actividades, esto en cuestión de los días escolares, aunque hay algunas excepciones de algunos patinadores que asisten antes del horario establecido por los *skaters*.

El consumo de sustancias se realiza principalmente por las noches, ya que es un horario de menor visibilidad para el consumo de sustancias psicoactivas, este consumo se hace con la vigilancia del grupo, ya que comúnmente los vecinos reportan a las autoridades, lo que para ellos son “anomalías que se realizan en el lugar”, por lo que estos jóvenes disfrazan o esconden dentro de mochilas las sustancias, simulando con la patineta, que solo están realizando un deporte, “consumimos algunas bebidas, la chelita es la que más me gustaba, en esos tiempos, éramos bien loquillos que hasta mezcal bebíamos, las llamadas aguas locas, y ahorita por lo regular chelas porque el alcohol no me gusta mucho, quizás también un pulquito está bien, eso es lo chido” (J. Alcántara, entrevista, 2018).

Por lo regular, al momento de la reunión de los jóvenes *skaters*, es como se organizan para saber qué tipo de sustancias se van a consumir en el momento, ya que hay ocasiones en que algún integrante del grupo trae alguna sustancia psicoactiva, pero cuando no ocurre esto, entre el grupo de *skaters* se hace una colecta de dinero, no hay como tal una cantidad económica que tenga que aportar cada sujeto que se encuentra en el momento, sino que es una cooperación voluntaria que se hace, no se obliga a nadie a poner a la fuerza, así como cada patinador es responsable de su propio consumo:

Hay que remarcar, que aquí nadie obliga a nadie a consumir alguna droga o a beber alguna bebida alcohólica, cada quien lo hace por su propia cuenta, yo cuando llegué, yo ya consumía ambas sustancias (G. Elusai, entrevista, 2018).

Por otro lado, algunos *skaters*, como Gonzalo, Giovanni y Jorge, *skaters* entrevistados, entre otros, antes de empezar la práctica del *skateboarding*, se fuman un cigarro de marihuana, o como ellos lo llaman “porro” o “gallo”, lo que para ellos es parte de su rutina para poder concentrarse arriba de la patineta, además de ayudarlos a sacar el estrés, es importante notar la relación que ellos le dan al consumo de la marihuana con la patinada, en este caso, es una forma de identificarse con algunos patinadores, y pertenecer a la cultura de los patinetos, por lo que mediante la observación, se nota mayor habilidad y concentración de los jóvenes *skaters* que patinan bajo los efectos de la sustancia mencionada.

He patinado bajo la influencia de la marihuana, por eso antes de comenzar a patinar, prefiero echarme un gallo porque cambia mucho la precepción de lo que hago, ya que es

otra visión al momento de hacer ambas cosas (fumar y patinar), no es recomendable si es que quieres buenos resultados, pero te ayuda al momento de que estas estancado porque te hace verlo de otra forma, ver qué es lo que estás haciendo mal y así cambiar tu forma de patinar, además de que te quita el miedo y tienes mayor concentración al momento de hacer los trucos (G. Palacio, entrevista, 2018).

Por otra parte, en cuanto a las bebidas alcohólicas, la cerveza es la que desataca entre los gustos de la mayoría de los *skaters*, ya que es una bebida fría, lo que hace que hidrate a los *skaters*:” la neta, sí consumo bebidas alcohólicas, pero me modero, me late de todo lo que maree, pero es chido una buena cerveza después de patinar para refrescarse” (G. Elusai, entrevista, 2019).

Durante el trabajo de campo, se observó que los jóvenes *skaters* suelen comprarse sus cervezas “caguamón” casi al finalizar la práctica deportiva del *skateboarding*, aunque en ocasiones mezclan ambas prácticas, pero por lo regular lo hacen después de patinar, lo que para ellos es una manera de celebrar y convivir con una buena patinada entre los sujetos que los conforman “de repente es bueno convivir y beber un poco de cerveza dentro de las prácticas que se hacen” (O. Villar, entrevista, 2019).

El consumo de drogas y el alcohol es visto también como una forma de motivación al momento de patinar para la mayoría jóvenes *skaters*, ya que forma parte de su rutina como patineto, lo que hace que el cuerpo reaccione y vea de una manera distinta la forma de patinar, debido a que es un deporte en el cual no debes de tener miedo y tener actitud, ya que es un deporte riesgoso para las personas, y este tipo de sustancias, en ocasiones te ayudan a fortalecer la mente para poder hacerlo, según la mirada de los entrevistados.

Adquieres un comportamiento de ser libre, hacer lo que quieras con la patineta, es una sensación muy desestresante, por otro lado, bajo la influencia de la marihuana, en mi caso, me quitaba el miedo al momento de patinar, te animabas y te dabas una idea de cómo hacerlo, te expande mucho la mente, buscas soluciones alternas, sí me ayuda al momento de hacerlo, aunque algunos dicen que sólo justifico mi consumo, pero en realidad no es algo más allá, nunca hubo problemas por nuestro comportamiento (G. Palacio, entrevista, 2018).

Finalmente, el consumo de sustancia psicoactivas es para muchos *skaters* un estilo de vida, que los hace ver iguales a los demás jóvenes con patineta y a la vez, diferentes respecto de

la sociedad, dichos consumos son moderados por cada persona, pero debido a la etapa de la vida de ser joven y rebelde, no hay un control en el uso de dichas sustancias, hay que mencionar que no todos los *skaters* consumen sustancias psicoactivas, al igual que no se generaliza el consumo excesivo de las sustancias, ya que es diferente para cada sujeto dentro del grupo.

Me gusta mucho el tequila, el pulque no me desagrada, también el whiskey, pero lo más que consumo es la cerveza, soy muy chelero, he probado de todo tipo de bebidas, pero gusto más por la cerveza, eso es mi estilo de vida; aun lo sigo haciendo, lo único que ha cambiado, es cómo lo hago, ya que hay un aspecto juvenil de exceso, ya que, como todos chavos, en mi época en ocasiones nos pasábamos de lo normal (O. Villar, entrevista, 2018).

### **6.1.3 Dinámicas entre los *skaters***

Entre las dinámicas que se pudieron encontrar en el territorio donde asisten los jóvenes *skaters*, basadas en las prácticas de consumo de sustancias psicoactivas son principalmente en la convivencia sana y la hermandad entre los integrantes, por lo que cada integrante espera el turno para poder beberse un trago de cerveza o poder fumarse un cigarro de marihuana, principalmente fuman en pipa, aunque hay ocasiones que algún integrante arma el gallo o toque, como así se le llaman entre los jóvenes, igual que para fumar, para beber alguna bebida alcohólica, siempre hay un integrante que organiza la cooperación para poder ir por alguna bebida alcohólica, por lo regular, ambas actividades las realiza el *skater* que se encuentra estático en el lugar o el que finalizó de patinar dentro del lugar

Por otro lado, también está muy remarcado, que al momento de que el *skaters* saca o baja algún truco, se le celebra o se le da como premiación un trago de cerveza, o incluso hay en ocasiones apuestas de que si ese integrante hace un truco que se le pone, como recompensa se le dispara, como dicen ellos, principalmente una cerveza o a veces otro tipo de sustancias, esto es una forma de motivación para poder patinar mejor dentro de la cultura juvenil de los *skaters*.

Finalmente, no hay como tal un moderador dentro del grupo, que guíe las actividades que se realizan en el grupo, ya que es dependiendo del papel que el sujeto tome en el lugar en el

instante de la reunión, así como cada sujeto es responsable de las actividades que realiza dentro del grupo juvenil de los patinetos, de esta forma, son prácticas sociales que perduran entre los grupos juveniles en México, cabe mencionar que es una manera de realizar sus prácticas, sin dañar a ningún sujeto interno o externo al grupo, ya que como se denota, las culturas juveniles son desaprobadas de manera previa por parte de la sociedad.

#### **6.1.4 Horizontes**

El deporte del *skateboarding*, es un deporte que se practica a nivel mundial, por lo que a nivel global ha pasado por distintas etapas a lo largo de la historia, además de transitar diferentes generaciones de patinadores en el tiempo que lleva de vida el deporte extremo de la patineta, entre las que se encuentra la primera parte, basada en la nueva práctica deportiva con una tabla con ruedas, proveniente del surf, para en seguida la aceptación del *skateboarding* y la creación de nuevos estilos de patinaje, para finalizar con lo que hoy en día se le conoce, como el *skate* moderno.

En cuanto a la práctica, a nivel local, es un deporte que llega a México años después del nacimiento de esta nueva disciplina deportiva, al igual que a nivel mundial, se puede decir, que se divide en tres etapas, las cuales son: el inicio del *skateboarding* en nuestro país, ya que era un deporte desconocido para la mayor parte de los patinadores de esa época, también hay un segundo momento, basado en la aceptación y el asentamiento del deporte en nuestro país, y por último, se le puede conocer como el *skate* nuevo o revolucionario, a partir del gran apoyo y la creación de nuevos espacios por parte de las autoridades mexicanas.

Por último, dentro del territorio de la investigación, en el parque de San Mateo Xalpa, hubo dos etapas distintas y varias generaciones de *skaters* que abundan y abundaron en el lugar; La primera época fue cuando el parque tenía un piso que era apto y preciso para poder realizar la práctica del *skateboarding*, en el cual acudían distintos *skaters* de diferentes zonas. La segunda etapa se dio a partir de la demolición y construcción del nuevo parque, principalmente en el derrumbe del piso y áreas verdes y la edificación de un nuevo aspecto físico del recinto, por lo cual, el único elemento que no se modificó fue el kiosco que se localiza en el centro del lugar, hay que decir que a pesar de la modificación, el lugar sigue

siendo, un espacio para distintas prácticas culturales que realizan los sujetos que acuden, además de ser algo que identifica a las personas que asisten, y principalmente a los *skaters* que patinaron y patinan en el parque.

## Conclusiones

El *skateboarding* es una cultura juvenil que surge en los años 50' a partir de la práctica deportiva del surf, por lo que se crea un nuevo concepto de los jóvenes y no tan jóvenes que se dedican a deslizarse sobre la patineta, a lo largo del tiempo se ha ido modificando las formas de realizar sus prácticas deportivas y culturales, y en México, principalmente han cambiado los espacios donde se realiza este deporte, a causa de la apertura de nuevos territorios, lo que hace unas décadas no existía en nuestro país, también han pasado una gran variedad de generaciones y distintas culturas y subculturas dentro de la cultura de los *skaters*, además de ir ganando preferencia por parte de las nuevas generaciones que gustan por el deporte y principalmente por los deportes extremos como es el *skateboarding*.

La cultura *skate* es una mezcla de culturas, debido a que no hay como tal un aspecto físico que los identifique, como por ejemplo en la cultura de los punks, que los identifica su peinado de picos o sus botas, dentro del colectivo *skater* su estilo de vida o lo que lo identifica es simplemente una tabla con cuatro ruedas, así como distintas prácticas que se realizan en conjunto o de manera individual. Respecto a los chavos con los que se trabajó, son *skaters* que, además de pertenecer a la cultura de los patinetos, se identifican con otra cultura, ya sea a partir de los gustos musicales o la manera de vestir, por lo que, dentro del grupo hay chavos metaleros, hoppers, rastas, pero principalmente punks, aunque estos últimos no hacen énfasis en el estilo de vestimenta punk, sino que se basan más en la ideología y en los gustos musicales; por otro lado, son chavos que son atraídos por alguna cultura juvenil, y la mayoría de los patinetos se dedican a una vocación productiva, ya sea a través del trabajo o el estudio, además del patinaje.

En cuanto al espacio con el que se trabajó en la investigación, el parque de San Mateo Xalpa, ha sufrido transformaciones físicas y estructurales a lo largo de la historia, ya que antes de su última modificación, el espacio era más apto para realizar distintas prácticas por parte de los jóvenes *skaters* de esa comunidad, debido al piso con el que contaba el parque, por lo que para muchos patinetos era un lugar de reunión, no solo para los *skaters* residentes de ahí, sino para *skaters* de distintos lugares o aledaños al pueblo, pero a partir de la última modificación del lugar han migrado varios *skaters*, lo que ha hecho que disminuya el número de practicantes del *skateboarding* dentro del parque, ya sea por el

cambio estructural y generacional, además de la creación de nuevos espacios cercanos, aunque para todos los *skaters*, que están o ya no están en el espacio, el parque de San Mateo Xalpa en Xochimilco, continúa siendo un lugar emblemático para la vieja y nueva escuela de *skaters*, ya que tiene un significado propio e identitario para cada uno de los sujetos que se apropiaron y apropian de ese espacio.

Dentro de las prácticas ritualizadas en el grupo y en el espacio utilizado por los patinetos, se pudo observar que su ritual más importante es deslizarse con su patineta, ya sea en un cajón o en un tubo, o incluso sacando algún truco que es algo significativo dentro de su cultura, también es muy importante para los *skaters*, la convivencia en conjunto, ya que a partir de esto, hay intercambios culturales por medio de la interacción y comunicación con los demás integrantes, y por último, la práctica de consumo de sustancias psicoactivas es común en algunos *skaters*, principalmente la marihuana, ya que este consumo no solo es importante dentro de los *skaters* sino que se puede presentar en diferentes grupos sociales o juveniles, por lo que, para algunos *skaters* el uso de sustancias es una forma de socializar o convivir, además de tener un significado en conjunto e individual dentro de la cultura juvenil de los *skaters*.

Por otro lado, refiriéndose a las prácticas de consumo de sustancias psicoactivas en los jóvenes *skaters* del pueblo de San Mateo Xalpa, estas actividades que se realizan en el grupo o de forma individual, son una manera de convivir entre los integrantes, por lo que para algunos forma parte de su identidad como *skaters*, ya sea bebiéndose una cerveza, fumándose un gallo (cigarro de marihuana) o utilizando otro tipo de sustancias, además de que para algunos este tipo de sustancias beneficia al cuerpo para realizar el acondicionamiento físico del *skateboarding*, lo que les ayuda a que tengan una mejor patinada, quitándoles el miedo y el estrés o ayudándoles en otras cosas, por lo que el consumo de sustancias tiene un por qué de hacerlo, ya que tiene un significado para cada integrante dentro de la cultura. Sin embargo, es importante volver a mencionar, que no hay que generalizar el consumo de las sustancias, ya que como en todos los grupos sociales, existen excepciones, hay quienes no hacen uso de alcohol o drogas dentro de estas prácticas.

Es importante no estigmatizar a los jóvenes *skaters* como dependientes de sustancias o adictos: ”a veces una chelita se amerita después de una patinada, no por el simple hecho de beber, amerita que seamos unos alcohólicos o delincuentes, más bien es una forma de relajar el cuerpo para algunos” (S. Ocampos, entrevista, 2019), ya que muchas veces a partir de esto, el grupo juvenil de los *skaters* ha sido muy estigmatizado por las prácticas que realizan en los espacios públicos y cerrados, sin saber el motivo, por parte de la sociedad, el por qué lo hacen y para qué, por eso es importante conocer más a fondo lo que es la cultura de los *skaters* y conocer sobre las prácticas que realizan estos jóvenes, ya que para ellos dichas prácticas que llevan a cabo en el grupo, forman parte de su identidad como *skater* y como sujetos.

Algunos *skaters* utilizan distintas sustancias psicoactivas naturales y químicas, pero lo más consumido por los patinetos es la cerveza y la marihuana, ya que la cerveza es una bebida fría, que ayuda a los jóvenes a refrescarse después de patinar, además de que se puede adquirir en lugares aledaños del espacio sin restricción, para ser ingeridos por los jóvenes, en cuanto a la marihuana, es una sustancia preferida por los jóvenes, ya que es un primer acercamiento al consumo de algunas drogas, esto principalmente en los jóvenes, además de que no es tan difícil de comprar, ya que no tiene un costo tan elevado como otras sustancias como la cocaína y el crack, por lo que es más común encontrar este tipo de drogas en lugares públicos y urbanos, aunque hay excepciones cuando algunos pueden comprar otras drogas diferentes a la marihuana, pero estas prácticas se realizan principalmente en lugares no tan transitados, ya que este tipo de drogas son más criminalizadas por parte de la sociedad.

Por otro lado, es una ventaja el que actualmente haya una gran apertura para investigaciones relacionadas con el consumo de sustancias psicoactivas en las culturas juveniles, en este caso poder abordar el tema vinculado a la cultura deportiva del *skateboarding*, ya que, a lo largo de la investigación, no se encontraron suficientes fuentes respecto a los *skaters*. De este modo, también hay que enfatizar cómo se abren temas que en la presente investigación solo se mencionaron, pero no se profundizaron, entre la lista de tópicos que se pueden profundizar para nuevas investigaciones está la presencia de las mujeres en la práctica deportiva del *skateboarding* y de qué manera influye la presencia de

las mujeres dentro de un deporte de acondicionamiento físico fuerte y que era considerado en años anteriores, una disciplina principalmente para hombres.

También se podría profundizar la relación de este deporte con el concepto de fobofilia y probablemente vincularlo con el consumo de sustancias. Cuando nos referimos a fobofilia, “estaríamos hablando de personas a las cuales les gustan las emociones fuertes o que tal vez, sus trabajos impliquen un riesgo constante como los corredores de autos, los dobles de cine, toreros, pilotos” (Zárate, 2016), enfocada en cuál es la sensación que les provoca a los jóvenes, el riesgo de este deporte peligroso de la patineta, en el que puedes sufrir fracturas o incluso quedar mal de alguna parte del cuerpo. Por último, sería un gran aporte el uso de sustancias en otras culturas juveniles, ya que como se sabe, los grupos juveniles están muy estigmatizados por el consumo de sustancias sin saber por qué lo hacen como parte de su identidad, y podría ser importante saber, cómo forman parte de su identidad las prácticas de consumo de sustancias psicoactivas, entre otras posibles temáticas que se podrían abarcar.

## Fuentes Consultadas

- Andrés, T. Makoá Skateboards. (tesis de pregrado). Pontificia Universidad Javeriana, Bogotá D.C. 2008.
- Arenas, I. (19 de Junio de 2018). *Red Bull*. Obtenido de Red Bull: <https://www.redbull.com/cl-es/skate-go-skateboarding-day-2018>
- Ayala, B; Sánchez, J. Centro recreativo San Mateo Xalpa Xochimilco. Universidad Nacional Autónoma de México, Facultad de Arquitectura.
- Cabañas, P. “Movimientos juveniles en la zona poniente del Distrito Federal” en J. Alonso (ed.). Los movimientos sociales en el valle de México, México, CIESAS, 1988.
- Camino, X. La irrupción de la cultura skater en el espacio público de Barcelona. *Arxiu d'Etnografia de Catalunya*, n.º 13, 2013.
- Campos, G; Brenna, J. Repensando el espacio público social como un bien común urbano. UAM Xochimilco, México, abril-enero 2015.
- Chrisfected. (24 de enero de 2018). *Red Bull*. Obtenido de Red Bull: <https://www.redbull.com/mx-es/el-skateboard-mexicano-tiene-la-mira-puesta-en-las-olimpiadas>
- Contreras, I. El corredor cultural Chapultepec de la Ciudad de Guadalajara, Jalisco: espacio público, sexo-género y tiempo. Escuela Nacional de Antropología e Historia, Ciudad de México, 2018.
- Cornejo, M. Los skaters, ejemplo de una tribu urbana: análisis de contenido de un estudio de campo de la intercomuna Concepción-Talcahuano Chile. XXVI Congreso de la Asociación Latinoamericana de Sociología. Asociación Latinoamericana de Sociología, Guadalajara. 2007.
- Culturizando. (21 de Junio de 2018). *Culturizando*. Obtenido de Culturizando: <https://culturizando.com/la-historia-de-el-skateboarding/>
- Diegooska8. (14 de julio de 2014). Obtenido de Diegooska8: <https://diegoosk8.wordpress.com/2014/07/14/skateboarding-en-mexico/>

- Digital, M. (21 de Junio de 2013). *Cultura Colectiva*. Obtenido de Cultura Colectiva: <https://culturacolectiva.com/letras/los-surfistas-del-asfalto-dia-mundial-del-skateboarding/>
- Digital, M. (28 de julio de 2015). *Cultura Colectiva*. Obtenido de Cultura Colectiva: <https://culturacolectiva.com/generales/el-arte-del-skate-toma-las-calles-de-mexico>
- Federación Española de Bebidas Espirituosas (FEBE) 2017. <http://www.disfrutadeunconsumoresponsable.com/conocer/Antiguedad.aspx>
- Feel. Contenido para tus sentidos. (2016). Obtenido de Feel. Contenido para tus sentidos: <http://revistafeel.com.mx/feel-lifestyle/skateboarding-una-forma-para-empoderar-a-la-mujer/#>
- Feixa, C. Culturas juveniles en México. SEP-causa joven (jóvenes, 4), México, 1998.
- Fexia, C. El reloj de arena: Culturas juveniles en México. Causa Joven, Centro de Investigación y Estudios Sobre Juventud, 1998.
- Fernández, E; Zugasti, A. Un documental sobre la subcultura del skateboarding en Caracas. Universidad Católica Andrés Bello, Caracas, abril 2015.
- Fillow Magazine. (s.f.). Obtenido de Fillow Magazine: <https://www.fillow.net/blog/2017/03/historia-del-skate/>
- Giménez, G. La cultura como identidad y la identidad como cultura. Instituto de investigaciones sociales de la UNAM.
- Goffman, E. La presentación de la persona en la vida cotidiana. 1a cd. 3a reimp, Buenos Aires: Amorrortu, 2001.
- Hall, S; Du, P. Cuestión de identidad cultural. Amorrortu Editores, Buenos Aires, 2003.
- Hernández, E. Diversidad cultural y tribus urbanas: la disputa simbólica de los espacios públicos y los jóvenes.
- Le Breton, D. Adiós al cuerpo. Editions Métailié, Paris, 1999.
- Le Breton, D. Antropología del cuerpo y la modernidad. Nueva visión, Buenos Aires, 2002.
- Le Breton, D. Las conductas de riesgo de los jóvenes. Noviembre 2012.

- Lipovetsky, G. El reverso de la diferencia identidad y política. Espacio privado y espacio público en la era posmoderna. Nueva sociedad, Venezuela, 2002.
- Machín, J; Mendoza, A. Meta-modelo ECO2: Apuntes sobre prevención y reducción de riesgo y daños asociados al consumo de sustancias psicoactivas. Centro caritas de formación para la atención de las farmacodependencias y situaciones críticas asociadas, diciembre 2015.
- Macías, N; Cardona, D. Comunicometodología. Intervención social estratégica.
- Marc, E; Picard, D. La interacción social. Cultura, instituciones y comunicación. Ediciones PAIDOS, España, 1992.
- Márquez, I; Díez, R. La cultura skate en Madrid: una aproximación etnográfica.
- Márquez, I; Díez, R. La cultura skate en las sociedades contemporáneas: una aproximación etnográfica a la ciudad de Madrid. EMPIRIA, Revista de Metodología de Ciencias Sociales, N.o 30, enero-abril 2015.
- Mental, S. Tendencia del uso de drogas en la Ciudad de México: encuestas de estudiantes 2009. Salud Mental, Vol. 34, No. 2, marzo-abril 2011.
- Mora, J; Natera, G. Expectativas, consumo de alcohol y problemas asociados en estudiantes universitarios de la Ciudad de México. salud pública de México, vol.43, no.2, marzo-abril de 2001.
- Musich, A. (4 de julio de 2017). *Revenge Skateboarding Magazine*. Obtenido de Revenge Skateboarding Magazine: <http://www.revengemag.tv/home/skateboarding-en-mexico-sus-patinadores-elite-y-sus-leyendas/>
- Nieto, D. Estudio de los factores influyentes en la construcción de identidad y el consumo de marcas de la cultura urbana Skater de México D.F y Manizales – Colombia”. Facultad de Humanidades, Ciencias Sociales y Teología, Programa de Publicidad, Universidad Católica de Manizales, 2016.
- Pacheco, J. (11 de noviembre de 2017). *Chilango*. Obtenido de Chilango: <https://www.chilango.com/ciudad/skateboarding-en-la-cdmx/>

- Pérez, A. La discriminación sobre jóvenes. Un proceso de construcción. El Cotidiano, núm. 163, Universidad Autónoma Metropolitana Unidad Azcapotzalco Distrito Federal, México, septiembre-octubre, 2010.
- Reguillo, R. Culturas juveniles: Formas políticas del desencanto. Siglo Veintiuno Editores, Buenos Aires, 2012.
- Restrepo, E. Etnografía. Alcances, técnicas y éticas. Fondo editorial de la Universidad Nacional Mayor de San Marcos, Lima, 2018.
- Rizo, M. De personas, rituales y máscaras. Erving Goffman y sus aportes a la comunicación interpersonal. QUORÚM ACADÉMICO, Vol. 8 No. 15, 2011.
- Romaní, O. (2 de julio de 2015). *La Jornada*. Obtenido de La Jornada: <https://www.jornada.com.mx/2015/07/02/ls-opinion.html>
- Ruiz, J; Ruiz, F; Zamarripa, J. Alcohol y tabaco en adolescentes españoles y mexicanos y su relación con la actividad físico-deportiva y la familia. Rev Panam Salud Publica, 2012.
- Salud, S. d. (20 de abril de 2016). Gob.mx. Obtenido de gob.mx: <https://www.gob.mx/salud/articulos/aumenta-el-consumo-de-alcohol-entre-jovenes>
- salud, O. m. (2005). *Neurociencia del consumo y dependencia de sustancias psicoactivas*. Washington.
- Salud, S. d. Encuesta Nacional de Consumo de Drogas, Alcohol y Tabaco 2016-1017: Reporte de Alcohol. México: Instituto Nacional de Psiquiatría Ramón de la Fuente Muñoz (INPRFM), 2017.
- Salud, S. d. Encuesta Nacional de Consumo de Drogas, Alcohol y Tabaco 2016-1017: Reporte de Drogas. México: Instituto Nacional de Psiquiatría Ramón de la Fuente Muñiz (INPRFM), 2017.
- Sánchez, J. A. (09 de Marzo de 2016). *Diario al momento*. Obtenido de Diario al momento: <https://diarioalmomento.com/la-escena-skate-en-mexico-NTIze3Te3.htm>
- Sansão, A. Skateboarding como evento. Usos temporales e identidad en la plaza de Los Ángeles, Barcelona. CUADERNO URBANO. Espacio, Cultura, Sociedad, VOL. 8, Nº 8, octubre 2009.

- Santillán, R. Análisis de la construcción de identidad cultural y su incidencia en la igualdad de género en jóvenes de 15 a 23 años de la tribu urbana *skaters* en el *skatepark* en Guayaquil. Universidad de Guayaquil, septiembre 2017.
- Saraví, J. El skate: una práctica corporal entre lo lúdico y lo deportivo. GT 23: Sociología del deporte, ocio y tiempo libre.
- Saraví, J. Skate, espacios urbanos y jóvenes en la ciudad de La Plata. Trabajo final de posgrado, Universidad Nacional de La Plata, Facultad de Humanidades y Ciencias de la Educación. En Memoria Académica, 2012.
- Tilli, E. Sobre las tablas. Universidad Católica Andrés Bello, Caracas, 2008.
- Torrijos, P. (25 de Enero de 2018). *YOROKOBU*. Obtenido de YOROKOBU: <https://www.yorokobu.es/sequia-skateboard/>
- Urteaga, M; Sáenz, M. Juventudes, géneros y sexos. Resituando categorías. Revista del centro de integración. Universidad La Salle, Vol. 10. núm. 37, enero-junio, 2012.
- Vergara, A. Etnografía de los lugares. Una guía antropológica para estudiar su concreta complejidad. Ediciones Navarra, México, 2013.
- Vidal, P. La identidad estigmatizada Polis, Revista de la Universidad Bolivariana, vol. 1, núm. 3, Universidad de Los Lagos Santiago, Chile, 2002.
- Zárate, F. (22 de febrero de 2016). *Cultura Colectiva*. Obtenido de Cultura Colectiva: <https://culturacolectiva.com/adulto/fobofilia-el-rostro-erotico-del-peligro>

## Anexo

### Guía de entrevista semiestructurada

Edad: \_\_\_\_\_ Sexo: \_\_\_\_\_ Ocupación: \_\_\_\_\_

Grado de escolaridad \_\_\_\_\_

¿Cómo te llamas?

¿En dónde vives?

¿Con quién vives en tu casa?

¿Cuántos años tienes?

¿A qué te dedicas?

¿Cuántos años llevas patinando?

¿Cómo conociste el *skateboarding*?

¿Me puedes contar qué es para ti el *skateboarding*?

¿Cómo fueron tus comienzos?

¿Qué te motivo a patinar?

¿Cómo llegaste al parque?

¿Por qué te gusta patinar en este parque?

¿Qué días vienes y en qué horarios? ¿Por qué?

¿En qué otros logares patinan, además del parque?

¿Qué es lo que más te gusta de patinar?

¿Te gusta patinar solo o con tus amigos *skaters*?

¿Qué es lo que opinan en tu casa de que practicas este deporte?

¿Coméntame cómo lograste ser aceptado en el grupo de los *skates*?

¿Cómo logras una buena relación con los demás *skates* de tu grupo?

¿Qué es lo que hacen, antes, durante y después de patinar?

Cuando no patinan los *skates*, ¿qué es lo que hacen?

¿Cómo son las fiestas o reuniones que organizan los *skates*?

¿Qué tipo de bebidas consumes y por qué?

¿Has consumido o consumes alguna droga, qué tipo?

¿Cómo influyen tus amigos *skates* en tu vida?

¿En el *skate* que tipo de comportamiento es la que toma el sujeto? Desde tu punto de vista

¿Cómo definirías a un *skate*, qué elementos lo caracterizan?

Además de patinar, ¿qué otras actividades hacen en el parque, tanto individual como colectivamente?

¿Cómo debe de ser el sujeto cuando estas con los *skates*?

¿Qué es lo que te identifica con los patinetos?

¿Qué tipo de problemas te ha causado ser *skate*?

¿Qué beneficios te ha dado el *skate*?

¿Qué música te gusta?

¿Qué te gusta hacer en tu tiempo libre, además de patinar?

¿Qué te gustaría hacer más adelante? ¿Cómo te ves en unos cinco años?