

## SKATEBOARDING Y JÓVENES EN LAS CALLES DE LA CIUDAD DE XALAPA, VERACRUZ, MÉXICO<sup>1</sup>

*Skateboarding and Youth in the Streets of the City of Xalapa, Veracruz*

**Yolanda Francisca González Molohua**  
Universidad Veracruzana, México  
ygonzalez@uv.mx

**RESUMEN:** En la ciudad de Xalapa la práctica del *skate* data de los años ochenta del siglo xx, sin embargo, se visibilizó en la primera década del siglo XXI cuando fue recurrente apreciar a jóvenes de entre 12 y 20 años ejecutar trucos sobre la patineta en las calles de la ciudad, en parques y demás lugares públicos. A través de entrevistas a ejecutantes *skaters* se recupera información de este movimiento. Se expone la disertación para concebirlo como deporte extremo o movimiento urbano juvenil, esto a partir de la organización de los jóvenes en los espacios de práctica, de sus habilidades sobre la patineta, su producción cultural e identidad en relación con el *skateboarding*. Además, se revisa la relación que guardan con los patrocinadores y los promotores para la difusión de sus actividades, sin perder de vista el futuro del *skateboarding* en esta ciudad.

**PALABRAS CLAVE:** movimiento, deporte, identidad juvenil, prácticas juveniles.

**RESUM:** A la ciutat de Xalapa la pràctica del skate data dels anys vuitanta del segle XX, però, es va visibilitzar en la primera dècada del segle XXI quan va ser recurrent veure joves d'entre 12 i 20 anys executar trucs sobre la taula als carrers de la ciutat, en parcs i altres llocs públics. A través d'entrevistes a executants *skaters* es recupera informació d'aquest moviment. S'exposa la

1. Este artículo es resultado de una investigación denominada «Agrupaciones juveniles no institucionales en Xalapa Veracruz: apropiación de espacios, rutas y prácticas culturales», que se llevó a cabo en el año 2015, por el Cuerpo Académico Sociohistoria y Análisis Cultural, UV- CA- 360, adscrito a la Facultad de Sociología de la Universidad Veracruzana en Xalapa Veracruz, México.



dissertació per concebre-ho com esport extrem o moviment urbà juvenil, això a partir de l'organització dels joves en els espais de pràctica, de les seves habilitats sobre el skate, la seua producció cultural i identitat en relació amb el skateboarding. A més es revisa la relació que guarden amb els patrocinadors i els promotors per a la difusió de les seues activitats, sense perdre de vista el futur del skateboarding en aquesta ciutat.

**PARAULES CLAU:** moviment, esport, identitat juvenil, pràctiques juvenils.

**ABSTRACT:** In the city of Xalapa, young people have been skateboarding since the 1980s, although the activity did not become visible until the first decade of 21th century when young people between the ages of 12 and 20 were frequently seen performing tricks on their skateboards in the streets, parks, and other public places. Through the analysis of interviews with skaters, this article gathers information about the skateboarding movement. Based on the way they organize in their practice spaces, their skateboarding skills, their cultural production and identity in relation to skateboarding, the article exposes a conception of skateboarding as an extreme sport or as an urban youth movement. It also examines the relationship between skateboarding and sponsors and promoters of skateboarding activities, and considers its future in the city.

**KEYWORDS:** movement, sport, youth identity, youth practices.

## Introducción

**E**l *skate* es una actividad que practican algunos jóvenes en Xalapa desde los años ochenta del siglo xx, y creció como movimiento a finales de los años noventa e inicios del xxi, considerándose parte de un movimiento de la cultura urbana callejera, pero en pocos años paso a ser concebido como un deporte de tipo individual y un estilo de vida entre los jóvenes que son denominados *skaters* que coinciden en espacios públicos como calles, par-

ques, banquetas y *skateparks*. Las destrezas que demuestran sobre la patineta se denominan «trucos» y son logros individuales que conectan a algunos de estos jóvenes con tiendas de productos deportivos en la región, el estado y el país.

Para el año 2015 en la ciudad de Xalapa Veracruz, se ubicaron de entre 150 a 200 jóvenes practicantes del *skate*. Estos jóvenes en su mayoría son del sexo masculino, pero no se descarta el interés y participación femenina en esta práctica considerada por algunos como deporte extremo.

Estos jóvenes fueron ubicados a partir de la observación directa en los espacios públicos, para enseguida contactarlos, y establecer una agenda con ellos para realizar entrevistas en profundidad. Se eligió a seis hombres y tres mujeres, que sus homólogos consideran destacados en el movimiento, por sus habilidades sobre la patineta. Así que la metodología fue cualitativa, se contó con entrevistas estructuradas, charlas informales, cuaderno de notas y observación directa, esta última permitió recoger información gráfica y de video.

### **Skaterboarding, deporte y práctica callejera**

La práctica del skate surge como deporte contemporáneo en California a inicios de los años cincuenta del siglo xx, en la Costa Oeste de Estados Unidos, y está íntimamente relacionada con el surf que se practicó en las playas del Océano Pacífico; una manera de perfeccionar la técnica del surf, llevó a los aficionados a intentar las maniobras en tierra firme, e idearon adaptar ruedas a la tabla del surf y llevarlo a las calles.

No fue hasta los años setenta del siglo xx que las ruedas se innovaron con el poliuretano, lo que permitió que las tablas de *skate* mejoraran (Saraví, 2013). En los años noventa comienza a ser vinculado con las denominadas «tribus urbanas», cuya presencia se nota en las grandes urbes (Aldama, 2010).

En Latinoamérica se hace presente en Colombia, Brasil, Argentina, Chile, donde ya desde finales de los años setenta y ochenta del siglo xx era visible: sin embargo, en la primera década del XXI empieza a tener mayor presencia debido a la globalización y el uso de internet; este intercambio de información aumentó el interés en jóvenes patinadores que exigían espacios para poder



practicar, esto originó que instituciones particulares se interesaran por contar con áreas adecuadas para el *skate*, a las que se accede emitiendo un pago; por lo que los *skaters* con pocos recursos económicos le dieron sentido de movimiento —*skateboarding*— a esta práctica callejera (Zuluaga, 2013).

En México esta práctica juvenil se introduce a finales de los años setenta a través de la frontera entre Tijuana y San Diego, la cercanía con California hace que los jóvenes se familiaricen y gusten de esta actividad; dos factores influyeron para esta práctica temprana en Tijuana: 1) la venta de patinetas usadas que se ofertaban a precios muy bajos en los mercados rodantes, y 2) la presencia de la maquiladora Worker Wood, la más importantes en producción de patinetas (Aldama, 2010: 31).

En Tijuana el *skate* es retomado por gente de clase media y alta, quienes lo conciben como un deporte y los padres apoyan a los jóvenes practicantes, así que tiene gran aceptación, por lo que a mediados de los años ochenta se abren espacios para esta práctica. El primer espacio que se construye formalmente para éste es en Monterrey Nuevo León, que por su elevado estatus socioeconómico de urbe posibilita que el movimiento crezca entre los jóvenes y se impulse como deporte. Un aspecto que permitió definirlo fue que la sociedad organizada creó la *Asociación de Deportes Extremos de Nuevo León*, y se incluyó al *skate* como práctica reglamentada y formal (Aldama, 2010).

En los años ochenta las convocatorias para eventos deportivos trascienden el espacio de Monterrey, llega a otras ciudades no fronterizas —Aguascalientes, Ciudad y Estado de México— donde es bien recibido, de tal suerte que se logra reunir a más de 1000 personas en estos encuentros donde figuran un número bastante significativo de competidores (Almada, 2010). Posteriormente, a finales de los años noventa se crea la Asociación Mexicana de Patinadores de Patineta y Patines (AMEDEPPA) recientemente conocida como Asociación Mexicana de Patinadores (AMPA) y se dedicó a impulsar el *skate* a nivel nacional a través de la organización de eventos, concursos... y una constante profesionalización de la actividad se presentó entre 2002 y 2004, donde se dieron a conocer personajes importantes en la escena del *skate* en México (Almada, 2010).

El *skate*, es reconocido como un *deporte* con sus respectivas reglas e instalaciones *ad hoc*, donde los jóvenes además de recrearse se ejercitan para la

competición individual o grupal, que se fomenta a través de la premiación por instituciones públicas o privadas. En México a partir de los años noventa se da el boom del movimiento y diversos medios de comunicación, como las revistas, visibilizan a los promotores que se especializan en la venta de productos para el *skate* como llantas, tablas, ropas y diversos accesorios; es así que en el país aparecen marcas locales y se presencia el crecimiento de algunas extranjeras, permitiendo así la difusión de este deporte en otras urbes al interior del país, donde hay grupos sociales o instancias con alcance económico que pueden acceder a ellas.

En otras grandes ciudades esta práctica no se concibe como deporte, al carecer de infraestructura idónea y porque las condiciones socioeconómicas de los jóvenes no alcanza para sostenerla; por ello algunos jóvenes inician la actividad de manera libre, espontánea y hacen uso indiscriminado de las calles, parques, paseos, para practicar el *skateboarding*, generando la conformación de una especie de tribu urbana por su carácter itinerante y movilidad (Aldama, 2010).

En los años ochenta en la ciudad de Guadalajara fue muy común ver a algunos jóvenes tomar parques y zonas urbanas como grandes pistas de patinaje, fue fácil localizarlos en algunas de las principales avenidas y circuitos donde improvisaban para hacer piruetas o cobrar velocidad sobre la tabla (Marcial, 2009). Al violentar las normas de tránsito y vialidad, la policía los identifica como «amenaza» para la vida tranquila de la ciudad, por lo que esta práctica callejera se calificó de «delictiva e ilegal», más aún cuando los jóvenes fueron vistos como tribu urbana junto con los grafiteros, raperos, *breakdance*, entre otras expresiones, que son catalogadas por los estudiosos como parte de la cultura juvenil urbana callejera. El *skateboarding* tiene un carácter polisémico, además de lo señalado, es un proceso lúdico, es práctica corporal de recreación social, entre otros (Cornejo, 2006).

No sólo en México ocurre esto, igual se aprecia en Argentina, por citar un ejemplo; en la ciudad de la Plata los jóvenes *skaters* brindan un significado diferente a esta práctica en las calles, ya que construyen en ellas compañerismo, identidad, protección, experiencias y sentido a sus vidas (Reguillo, 2003; Saravi, 2007).



Son sujetos que se deslizan en busca de un camino propio en una sociedad caníbal y salvaje, para no convertirse en un objeto más de consumo, deslizarse como modo de escape simbólico para encontrar su lugar en una ciudad que los atemoriza, los agrede y los quiere fragmentar, encerrar en ghettos. Deslizarse para poder ser sujetos libres, que viven su libertad sobre ruedas... (Saravi, 2007: 80)

El *skateboarding*, es diverso en cada país, y puede variar al interior de los mismos; en el caso de México así ha sucedido, y para evidenciar revisamos el caso de Xalapa donde esta práctica llegó a través de: *a)* las constantes migraciones a lo largo y ancho del país transmitiendo así el conocimiento sobre cómo patinar; *b)* la compra de patinetas en el norte del país por algún familiar, donde «algunos jóvenes pedían a sus padres una para conocer y practicar»; *c)* el acceso a cintas de vhs; *d)* la adquisición de alguna revista de *skate* proveniente sobre todo de Estados Unidos.

### Los jóvenes *skaters* de la ciudad de Xalapa

Los jóvenes entrevistados en la ciudad de Xalapa oscilan entre los 15 y 32 años de edad, donde tres son mujeres y seis, hombres. Entre los de mayor edad tenemos de 32 años, otro de 28 y uno más de 24, estos tres llevan de 13 a 15 años practicando *skate*. Los que recién se iniciaron llevan mínimo tres años practicando, y cada día nuevos adolescentes se interesan por la patineta.

El grado de estudios mínimo que poseen estos jóvenes es de nivel medio superior —bachillerato— y algunos se encuentran adscritos a alguna universidad local, pero también hay quienes desertaron en los primeros semestres y ahora se dedican a trabajar, también están los que terminaron la universidad y ahora trabajan para solventar gastos en relación con el *skate* y su vida diaria. Algunos de ellos cohabitan con sus hermanos y padres, dependen económicamente de ellos, incluidos los que trabajan, sólo dos son independientes y tienen solvencia económica.

Estos jóvenes conjuntan diversas actividades, estudian, trabajan y andan en patineta, incluso practican otro deporte, pero además realizan alguna actividad artística —bailan salsa, tocan guitarra, toman fotografías, editan



vídeos, hacen *graffiti*, diseños, estencil—, y hasta son militantes de algún partido político; estos jóvenes poseen las características de los sujetos de las sociedades modernas líquidas, donde la «actuación de sus miembros cambia antes de que las formas de actuar se consoliden en hábitos y en una rutina determinada» (Bauman, 2003); sin embargo, estos jóvenes en el movimiento *Skateboarding* se sitúan con sus individualidades y se encuentran para identificarse.

Otro rasgo de su posición económica estable es que la mayoría de ellos no viven en espacios marginados, sino en zonas cercanas al centro de la ciudad. Un referente más que nos hace ubicar el status económico de estos jóvenes es el precio de las patinetas y los elevados costos del mantenimiento de las mismas, ya que constantemente se cambian partes de la tabla como ejes, ruedas, baleros, la lija, los tornillos.

En Xalapa las mujeres participan activamente en el movimiento, aunque para ellas fue muy difícil iniciarse en esta práctica porque sus padres lo consideran exclusivo de hombres, les preocupan las caídas, golpes, fracturas, o los raspones que llegan a sufrir (Ana, 2015). Con el paso del tiempo y los años de práctica, los padres se han acostumbrado a ver tanto a hombres como mujeres patinar, y cuando han sufrido algún accidente ellos mismos los llevan al servicio médico. Resulta interesante que las mujeres participan en igualdad de circunstancias que los hombres en las actividades que realizan al encontrarse en los espacios públicos en la ciudad de Xalapa, las entrevistadas mencionan «que si le echas ganas también hay el mismo nivel, no hay diferencias, pues es lo mismo, todos le damos, son los mismos trucos» (Samantha, 2015). Respecto a la relación entre sus homologas, no existe rivalidad, lo que ellas buscan es encontrarse, identificarse y apoyarse para impulsar el movimiento, señalan: «[...] aquí no hay discriminación, nunca la vas a ver, lo contrario, hasta ver a otra chava en tabla me motiva... porque vamos a ser más chavas, que más quisiera que fuéramos como la cantidad que son de hombres» (Ana, 2015).

Así que los actores que conforman el movimiento en la ciudad de Xalapa tienen como propósito continuar impulsándolo y por ello se encuentran en los espacios de práctica, los parques públicos, las calles céntricas y un *streetpark*. Estos actores jóvenes contribuyen a que este movimiento transite entre ser



una práctica libre callejera para ser considerado un deporte, como lo veremos a continuación.

### **El contexto del *skateboarding* en Xalapa**

El *skateboarding* en Xalapa fue fuertemente criminalizado y perseguido por la policía local durante el segundo semestre del año 2005 e inicios del 2006, esto orilló a que algunos jóvenes dejaran el movimiento, y otros optaran por practicar en horarios casi nocturnos, y se desplazaran a municipios cercanos como Banderilla y Coatepec. Esta situación se presenta justo cuando en Xalapa los jóvenes *skaters* mantenían relación de pertenencia con algún otro tipo de colectivo de la cultura urbana; se reunían en eventos con los de graffiti o rap, e intercambiaban experiencias e incluso producción, como los diseños para las patinetas y la música que escuchaban; se podía considerar al *skateboarding* como una corriente adscrita a la cultura urbana; sin embargo, de igual forma comenzaron a tener relaciones con equipos del ciclismo como la BMX, Roller, Longboard, que pertenecen al ámbito deportivo.

Esta situación hizo que en las ciudades vecinas de Coatepec y Banderilla se replanteara el movimiento entre los jóvenes para concebirse como una actividad recreativa callejera, un juego de competición o como deporte, esta última relación prevaleció, y cobró mayor peso entre los jóvenes *skaters*, que se inclinaron por competir de manera individual —inicialmente—. Sin embargo, entre 2007 y 2009 impulsaron eventos que referían como encuentros del «movimiento de *skateboarding*», lo que les valió el apogeo y reconocimiento a nivel regional.

En esos encuentros de manera individual y por equipos hacían demostración de sus trucos, donde valoraban la ejecución de los mismos. Estos jóvenes debían definir el futuro inmediato del movimiento: continuarlo como práctica libre, callejera o transitar a definirlo como deporte donde estaría reglamentado y se desarrollaría en espacios adecuados y formales. Para la sociedad del siglo XXI donde casi todo tiene valor mercantil (Bauman, 2013) impulsarlo como deporte trae beneficios a los promotores de los eventos



deportivos, a los patrocinadores de las marcas, a los competidores que serán premiados.

Por otra parte, concebirlo como deporte significó que las autoridades locales propusieran impulsarlo, por ello en el año 2010 debido al notorio aumento de jóvenes *skaters* en los parques, las autoridades de la ciudad de Xalapa impulsaron espacios para esta práctica como parte de sus políticas públicas; este proyecto recayó en la comisionada para la juventud y el deporte, la coordinación de activación física y la dirección de Obras Públicas. Para el año 2012 ya se habían acercado a los jóvenes para encuestarlos y localizar en los parques públicos el lugar idóneo para proyectar la construcción de una pista (ADMIN ON 11/01/2012).

El Ayuntamiento de Xalapa intentó fomentar la aceptación del *skateboarding* impulsándolo como deporte, por lo que finalmente construyó un *skatepark* en el centro de la ciudad, en el Parque Bicentenario; éste se inauguró en el año 2013, y consistió en una pista de tipo *bowl* y *streetpark*—diseño con elementos de parque de patinaje, con obstáculos y rampas que son de diferente altura y anchura—. Sin embargo, para los *skaters* entrevistados la construcción fue errónea: «No tomaron en cuenta nada, ni consejos, ni la cantidad de lluvia que cae anualmente en Xalapa, ni los ángulos, ni las transiciones de las rampas, ni el grosor de los tubos o rieles, ni la distancia de separación entre los obstáculos, ni el grosor del cemento» (Méndez, 2016).

A pesar del desagrado de los usuarios del *Streetpark*, entre los años 2012 a 2015, los patrocinadores —tiendas locales y regionales— y las autoridades organizaron e impulsaron actividades como: el día mundial del *skateboarding*, el campeonato nacional del estilo *longboarding*. Una de las tiendas de marca local logró establecer relación con el Instituto Veracruzano del Deporte, Comisión Nacional de Cultura Física y Deporte, para de manera conjunta convocar y realizar otros eventos.

El *skateboarding* fue entonces impulsado por patrocinadores desde el contexto internacional hasta el local, los jóvenes *skaters* señalaron entre los principales al ESPN, se trata de un grupo mediático en Estados Unidos que tiene a su cargo diversos medios de comunicación y promueven eventos de deportes extremos, que ellos organizan y realizan denominándolos X-Games, donde se dan cita los mejores competidores individuales de los diversos



deportes extremos. Los dueños de los medios de comunicación —ESPN—, en convenio con sus homólogos de las firmas de productos deportivos, se encargan de premiar a los ganadores, a quienes les proporcionan la exclusividad para patrocinar ciertas firmas deportivas de talla mundial; por lo tanto, el movimiento se mantiene nutrido de la información que se encuentra en los medios de comunicación a través de la difusión de los eventos y los premios.

A nivel regional, los que impulsan este movimiento son las *Skateshops* que han elaborado sus propias marcas para sus productos deportivos, y a su vez patrocinan a algunos *skaters* con algunos *skateboards*; además, a nivel nacional realizan eventos o filmaciones para dar a conocer a sus patinadores en quienes confían que los proyectarán a nivel mundial. Es notorio cómo en la sociedad del siglo XXI el trabajo en colectivo se desdibuja sobreponiéndose el individualismo motivado por el mercado (Bauman, 2013), por ello las tiendas se interesan en el movimiento, porque todos pueden vender, los patrocinadores de los eventos junto con los promotores obtienen ganancias económicas al organizar torneos donde se premia al individuo, a quien además las tiendas le brindarán productos diversos para que los promocióne.

En Xalapa existen tres principales *skateshops* que ofrecen diversos productos para esta actividad, y son: *Xale Skate*, *Piolo House* y *Caos Skateshop*; algunos jóvenes consideran que la tienda Caos intenta vender productos mexicanos y ello les agrada, sin embargo, no son clientes exclusivos de una u otra tienda.

En el año 2015 se pudo notar cómo las autoridades y las tiendas de *skate* locales ya se coordinaban para realizar eventos con la intención de contrarrestar la criminalización del movimiento que se hizo diez años atrás, deseaban generar un buen impacto en la sociedad Xalapeña; sin embargo, a pesar de las diversas propuestas en torno a la aceptación, aún existen prejuicios y estigmas alrededor de esta actividad sobre todo cuando ésta se realiza en ciertas calles de la ciudad. La gente los señala por sus apariencias, dicen los *skaters*, «[...] nos ven con una patineta y dicen, *es vago* y no te le acerques porque te va a robar» (Samanta, 2015).

A pesar de que las autoridades recomendaron el uso de la pista del parque Bicentenario, la realidad es que los jóvenes en Xalapa, han vuelto a las calles, a los parques públicos, y es que en esta ciudad el *skate* nació como actividad

callejera y los ejecutantes no dejan de usar cada avenida, banqueta, bordillo, escalones, barandales, muros porque consideran que existe la posibilidad de una redefinición propia del *skateboarding* en la ciudad (Méndez, 2016).

Respecto a los eventos organizados por las tiendas deportivas, la mayoría de los jóvenes consideraron que en el año 2015 no se impulsaron lo suficiente, lo que trajo como consecuencia que menguara significativamente el *skate*. Esto ha provocado que los grupos de jóvenes coincidan ocasionalmente en el parque Juárez, el paseo de los Lagos, Xallitic, o en el parque Bicentenario; el número recurrente de los que se reúnen oscila entre ocho y doce ejecutantes. Sin embargo, algunos jóvenes *skaters* concuerdan con que el movimiento crece: «[...] está creciendo mucho y es padre ver a gente nueva patinar, así como las chicas, la verdad es raro verlas patinar pero hace falta más chicas para motivarnos todas» (Samanta, 2015).

Las opiniones nos permiten constatar que el movimiento de *skateboarding* se mantiene como práctica espontánea, libre y callejera en la ciudad, y que sobre todo en el parque Juárez, cada tarde coinciden los jóvenes para ejecutar diferentes trucos. Esta demostración pública hace que los transeúntes se detengan a observar sus hazañas sobre la patineta e inspiran a los niños y adolescentes a interesarse en el *skate*, en la modalidad de práctica libre.

En relación a la práctica deportiva no hay interés de impulsarlo por parte de las autoridades locales ni estatales a pesar de que a nivel mundial el comité olímpico internacional en el año 2016 dio el veredicto para que en las olimpiadas de Tokio 2020 el *skate* participe como un nuevo deporte que consideran traerá frescura y juventud a los juegos olímpicos (*Vice Sport*, 2016).

### **Práctica individual o práctica colectiva**

Los jóvenes que practican *skateboarding* consideran que la noción de colectivo entre ellos es difusa, no es de agrupación, más bien de *crew*. El *crew* consideran los vincula con la cultura urbana callejera, y los hace coincidir en el espacio y tiempo de práctica —parques públicos— donde al estar reunidos realizan trucos en la patineta, que de manera individual practican y perfeccionan, siempre atendiendo a mejorar la técnica, y donde domina



un individuo sobre el otro al perfeccionar el «truco», bien sea porque los desarrollan de manera «limpia», en menor tiempo, o con algún tipo de innovación. El individuo, su patineta y su truco, compiten de manera individual, situación que dificulta que se puedan ver como un grupo o colectivo, así que definirse como *crew* les acomoda mejor, porque el *crew* es libre, espontáneo y el movimiento los hace encontrarse e identificarse.

Los jóvenes *skaters* que al coincidir en los espacios públicos se conocen, se hacen compañeros en esta actividad y algunos llegan a entablar relación de amistad; sin embargo, el sentido de pertenencia grupal es muy difícil de lograr en las sociedades líquidas donde los jóvenes —sobre todo— no desean establecer relaciones de compromiso, de responsabilidad que les demande tiempo, y que afecte sus intereses individuales, por ello no están dispuestos a cumplir la dinámica que implica el pertenecer a una agrupación. Estos jóvenes consideran que omitiendo el sentido de pertenencia a un grupo pueden reunirse sin convocatoria alguna en los parques o paseos, con la finalidad de hacerse compañía, compartir y transmitir la técnica —se enseñan unos a otros cómo mejorar las maniobras, se apoyan—, lo que les permite posteriormente competir, para lograr ser los mejores individualmente.

Por otra parte, algunos de estos jóvenes refieren su adscripción a un *team* y esto se presenta cuando se agrupan impulsados por los patrocinadores que los identifican por sobresalir de manera individual en lo que consideran deporte extremo. Así que cuando se realizan los torneos, los jóvenes se circunscriben a algún *team*; es decir, al equipo de la tienda que los patrocina, en este caso el sentido de pertenencia es comercial, ya que les proporcionan la patineta, playeras, tenis y todo lo necesario para que lo porten y muestren la marca de los productos.

Sin embargo, en la ciudad de Xalapa el *skate* se impone como práctica urbana callejera, señalo que los encuentros en lugares públicos se dan por iniciativa propia de estos jóvenes, quienes llegan en binas o de manera individual a los parques, el único espacio en que convergen con el fin primordial de intercambiar experiencias relacionadas estrictamente con la práctica de la patineta.

Por otra parte, es preciso señalar que desde el año 2014, han existido intentos de algunos jóvenes por conformar un *crew* que impulse el *skate-*

*boarding*, que los identifique como parte de la cultura urbana, se trata de Chale Vato Skate Crew (2003). Este proyecto no prospera debido a las diversas actividades e intereses individuales de cada joven que ha mostrado interés, y aunque no lo reconocen abiertamente el sentido de competencia individual es latente entre ellos, considero que ser reconocidos como los mejores ante los representantes de las tiendas deportivas los divide. Esto se debe a que los patrocinadores no apoyan a equipos *skateboarding*, sino a personas; como se señaló, las dinámicas de las tiendas son de competición, por ello su estrategia es reunir individuos que integren un *team* de la tienda deportiva, a quienes apoyan para viajar a eventos o concursos de *skate* en algunas partes del estado y el país. Lo anterior es el principal motivo por el que Chale Vato Skate Crew no tiene convocatoria, porque, mientras las tiendas ofrecen equipo, viajes y reconocimiento público, los jóvenes de Chale Vato ofrecen impulsarlo como un movimiento de la cultura urbana sin fines de lucro y como fuente de recreación. En este sentido señalaron: «[...] nosotros patinamos aquí en Xalapa [...] entonces ¿por qué no formar un equipo que no sea, así de regalar tablas ni de regalar camisetas, simplemente un equipo nada más?» (Diego, Rodrigo, Cristian, 2015).

Los jóvenes de Chale Vato quisieran que el *skateboarding* se desarrollara en Xalapa, sin embargo, lo que sobra es voluntad y lo que falta es dejar de lado las aspiraciones de sobresalir en lo individual, además de organización, disposición de tiempo y dinero para obtener patinetas. Estos jóvenes que intentan ser un *crew* se consideran como una familia, se trata de siete integrantes, donde dos miembros no patinan, pero apoyan en actividades que contribuyen a dar a conocer el movimiento en Xalapa desde el año 2014. Sin embargo, a pesar de los esfuerzos realizados en impulsar el movimiento a manera de *crew*, los *skaters* que se reúnen en el parque Juárez de la ciudad no identifican a los Chale Vato Skate Crew.

Esta situación ha motivado a los integrantes de Chale Vato Skate Crew a crear un espacio virtual a través de Facebook para estar comunicados y ahí se presentan como liga deportiva, para poder compartir información acerca de los eventos que se organizan por parte de las tiendas en coordinación con algunas instituciones como la Comisión Nacional de Cultura Física y Deporte —CONADE— u otras tanto estatales como nacionales. Lo que han logrado es



que jóvenes de la región de Xalapa —Banderilla, Coatepec y Pacho— y del Estado se enteren de los eventos que se organizan en la ciudad y asistan para competir.

En relación a la organización de actividades o eventos por parte del equipo Chale Vato Skate Crew es un asunto que tan poco prospera, es difícil que entre ellos mismos logren coincidir en los espacios comunes de práctica, incluso cuando se proponen filmar o presentar al resto de los espectadores un truco mejorado, no existe garantía de que asista todo el equipo. Algunos de sus eventos realizados se denominan *batallas de cuadro*, se trata de demostraciones de los trucos en donde quien logra mejorarlos e innovarlos se lleva un premio, como un par de tenis, una gorra de Chale Vato y algunos *stickers* que ellos mismos producen; por lo regular estas batallas no son muy concurridas y sólo algunos *skaters* participan, esto se debe a que el evento es autogestivo, por lo que proponer eventos públicos masivos no está a su alcance.

Por otra parte, la participación de las mujeres está presente en el *skateboarding*, en la cultura urbana callejera, pero igual en la práctica deportiva y aunque son pocas no se libran de ser identificadas por los patrocinadores. Una joven xalapeña es parte del equipo de una tienda deportiva que se encuentra en la Ciudad de México, y para ésta promociona los productos mediante la imagen en videos —que envía por medios electrónicos—, en los que ella usa el logotipo de la tienda, a cambio le envían ropa, accesorios y patinetas. La joven *skater* menciona qué tienda la contactó por medio de Facebook (Samanta, 2015).

### Una peculiar producción cultural

Las prácticas que suelen ser comunes entre estos jóvenes *skaters* y que podemos catalogar como culturales son: trucos sobre la patineta, las video-filmaciones, fotografías de sus trucos, así como las personalizaciones a sus patinetas con *stickers* y lijas que ellos mismos diseñan (Ana, 2015).

Los trucos son de varios estilos, cada joven según sus habilidades, se identifica con alguno, logran ser peliculars, en cuanto a la imaginación, las

destrezas y habilidades que cada joven le impregna tanto a los trucos como al diseño de su patineta.

Los jóvenes *skaters* xalapeños enfatizaron que los estilos del *skate* que han estado presentes desde los inicios del movimiento en Xalapa son: el *street*, el *bowl* y el *longboarding*.

El estilo que más se practica es el *street*, es una mezcla de diversas maneras de utilizar la tabla: *el piso* o *flatground* es donde se pueden hacer los trucos básicos como: *ollie* y *flip*; también se incluyen *los tubos* donde se hacen trucos como *board slide*, o el *50-50*; al igual que *los barandales* y *cajones* donde los trucos no se quedan atrás; también se incluyen *los escalones* ya sean metros sobre el nivel del suelo o uno o dos escalones poco más altos (Geovani, 2015).

Uno de los trucos que pertenece al *street* es el *shove it*, que consiste en girar sobre la patineta en movimiento, también incluye otros trucos, como el *valerial* pero siempre con saltos sobre la calle. El juego del S.K.A.T.E.<sup>2</sup> pertenece a este estilo. Las jóvenes mujeres señalaron otros trucos básicos; *el flip* y *frontside*; ellas son intrépidas y no se sienten en desventaja al realizar los trucos que hacen los hombres.

Otro de los estilos es el *bowl*, se ejecuta en una pista diseñada y construida a manera de tazón semejante a los espacios que dieron inicio al movimiento. En Xalapa se desarrolla a partir de la construcción del *skatepark* del parque Bicentenario, el estilo se conoce porque algunos jóvenes que llegan a Xalapa ya lo practicaban o habían visto en vídeos por internet.

El estilo *longboard* se ejecuta sobre todo en pendientes donde se pueda descender, los lugares que se utilizan con mayor frecuencia son las carreteras que presentan curvas en donde el deslizamiento se hace en promedio a 70 kilómetros por hora (Champi, 2015). En Xalapa este estilo se desarrolla desde el año 2013 debido a que no se cuenta con espacios adecuados, el único que puede ser utilizado para éste es el parque Natura.

- 
2. El juego se integra por dos o más participantes que ejecutaran un primer truco propuesto por uno de los competidores, éste se reproduce en cinco intentos y en caso de fallarlo se le otorga al competidor una letra, la primera de la palabra *skate*, «S», en seguida se propone otro truco, y se procede de la misma manera, el joven que reúna las cinco letras de la palabra es el ganador.



Los estilos y trucos del *skate* se encuentran registrados y normados, porque se considera deporte de competición extremo, por lo que los jóvenes indicaron que se innovan los trucos cuando se sacan muy limpios sin ningún error.

### **Skateboarding: un estilo de vida**

Como se ha señalado, en la ciudad de Xalapa el *skaterboarding* se mantiene como parte de la cultura urbana callejera; sin embargo, debido a los intereses individuales de los *skaters*, podría considerarse un movimiento juvenil que oscila entre ser deporte de competición y práctica recreativa. No se trata de una moda, ya que trascendió a los practicantes solitarios de los años ochenta del siglo xx, aumentando el número de *skaters* en los inicios del siglo xxi. La permanencia del movimiento es la que nos brinda una serie de características que nos permiten identificar a estos jóvenes. Para algunos el *skateboarding* es considerado como un estilo de vida, para otros, un deporte, y otros coinciden en ambos campos:

[...] ¡ay, es un juego! pero es más que un juego y es más que un deporte. Es mi vida... (Pancha, 2015)

[...] es un estilo de vida porque te da muchas enseñanzas tanto en tu vida cotidiana [...] todo lo que quieras hacer se puede lograr y eso es lo que yo veo que es un skate... la identidad se hace, es la patineta en sí, y los sentimientos que tú puedas experimentar y desarrollar a través de ella y de las relaciones que te deja tener la interacción con los otros humanos, y es curioso porque cuando tú te juntas con un skater yo creo que ahí se dejan al menos status sociales (Geovanni, 2015)

El estilo de vida a la luz de la sociología y la antropología requiere valorar las dimensiones materiales y simbólicas que posibilitan «la articulación entre sectores macro (estructura social) y de los grupos intermedios expresados en sujetos cuyo comportamiento se caracteriza por un determinado estilo ejercitado en la vida cotidiana personal y colectiva» (Menéndez, 1998: 48). Este concepto holístico ha pretendido por medio del sujeto/grupo observar la globalidad de la cultura expresada mediante estilos particulares. Que estos jóvenes señalen que el *skateboarding* es su estilo de vida conlleva enunciar sus particularidades, desde especificar sus valores, pasando por sus prefe-



rencias hasta el sinfín de experiencias que los hacen identificarse entre ellos mismos y contribuir al movimiento del cual forman parte.

Así que entre sus características tenemos que estos *skaters* simpatizan con otros movimientos, con jóvenes que realizan *stickers* o pegatinas, con los que hacen estencil, de igual forma que con los que hacen *graffiti*. Respecto a la música eligen escuchar entre hip hop, electrónica, rock, rap xalapeño, pero se dicen abiertos a los otros géneros como *ska* que deriva de ritmos jamaíquinos que es la música que acompañó la gesta del *skateboarding*. Así que esta práctica se relaciona con alguno de los elementos que integran la cultura del hip hop<sup>3</sup> —el rap, el *graffiti*—, se identifican porque coinciden en buscar sus espacios de encuentro, en crear sus canales de expresión, y ponen énfasis en la libertad que les brinda ser jóvenes, personas, actores sociales conscientes con pensamientos y prácticas que pueden recrear y expandir (Moraga, 2005).

Otras características de su propio estilo se presentan en los atuendos para vestir, usan pantalón de mezclilla, camisetas holgadas, tenis y gorra; estos jóvenes se esfuerzan por conseguir las marcas originales —Nike, Adidas, Vans, entre otras— con los dueños de las tiendas que les ofrecen ciertas marcas de sus productos. En esta dimensión material tenemos vestimenta, accesorios y en la inmaterial se encuentran las habilidades, relaciones sociales, la música, entre otras (Márquez, Diez, 2015). Lo anterior visibiliza las manifestaciones simbólicas de la identidad cultural de los *skaters*.

A mí me gusta patinar de todas formas, patino todo andrajoso, patino con camisas de vestir, no hay como un... osea, nadamas [sic] te gusta la patineta no importa qué estilo eres, eres skater. (Jaffet, 2015)

El estilo no escapa al consumismo del mundo actual, lo mismo se comercializa al individuo joven que patrocina las marcas, como a los propios accesorios para la práctica, y las tiendas compiten por colocar sus productos en el mercado juvenil. En este sentido, Bauman, recuperando a Giroux, señala que los jóvenes son terreno fértil para la economía capitalista: «Se piensa en los jóvenes y se les presta atención porque son “otro mercado” para ser ado-

---

3. Los cuatro elementos que integran el hip hop son: el rap, el *graffiti*, el DJ y break dance.



cenado y explotado» (Bauman, 2013: 64), por ello los grupos corporativos de productos deportivos o de ropa crean un mercado propio para los *skaters*.



**Imagen 1.** Grupo de jóvenes *skaters* xalapeños.

**Fuente:** fotografía del CA Sociohistoria y análisis cultural Facultad de Sociología Universidad de Veracruz. 2015.

En relación a los aspectos personales que identifican a los *skaters*, los propios jóvenes los enuncian de la manera siguiente:

- A) Actitud: se refiere al sentido de practicar, cometer errores, caerse pero siempre volverse a levantar hasta lograr el truco.
- B) Estilo para realizar trucos: significa el uso de la patineta, la posición de los pies, saber patinar y hacer un truco perfecto, y cada uno por lo tanto logra su propio estilo, entendido aquí como esa individualidad que cada uno le impregna al truco.
- C) Consistencia: esto en relación al carácter que se debe poseer para dominar un truco, y perfeccionarlo hasta que salga y seguir practicándolo después de que te sale (Jaffet, 2015).

Los *skaters* xalapeños, al concebir al *Skaterboarding* como un estilo de vida, lo dotan de características que lo definen y que a la vez lo relacionan y diferencian de las otras agrupaciones juveniles con las que se encuentran en la cultura urbana callejera.

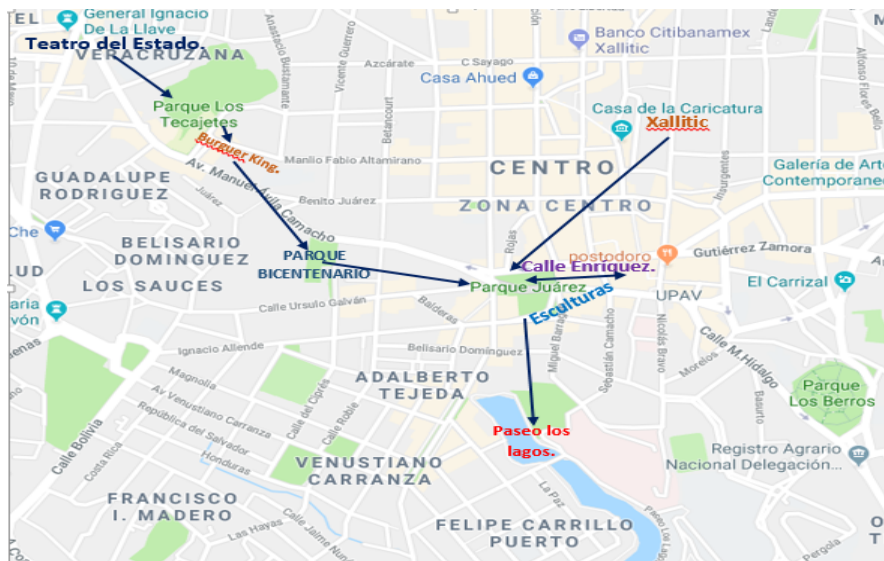


## La resignificación del espacio a partir de la práctica del *skateboarding*

En el siglo XXI el uso de estos espacios se ha diversificado sobre todo por los jóvenes, quienes se apropian de los parques en su totalidad o una parte de éstos, para reunirse de manera eventual o cotidiana, y visibilizar sus prácticas culturales de manera libre, espontánea y gratuita. Esta apropiación se da por la ausencia de espacios adecuados para las prácticas juveniles recientes que aparecen en las ciudades o porque los que existen para tales expresiones juveniles se han privatizado y el recrearse implica un costo económico.

En el caso de la ciudad de Xalapa las nuevas generaciones de jóvenes buscan espacios públicos para sus manifestaciones culturales —teatrales, musicales, deportivas—, en el caso de los *skaters*, se han apropiado de una parte del parque Juárez donde han logrado permanecer en un espacio que denominan «el cuadro». De igual manera se han apropiado del espacio conocido como el hemiciclo de «Las esculturas» ubicado entre calle Ignacio Zaragoza y a un costado del parque Juárez. Otros espacios donde se percibe *skaterboarding* son: en el paseo de los Lagos, y el parque del Xallitic, todos localizados en el centro de la ciudad.

Esta apropiación del espacio por parte de los *skaters* ha obligado a las autoridades municipales a dejar de lado la criminalización de este movimiento de años anteriores y a tolerar esta práctica, es este sentido una joven *skater* señaló: «Pues si hay varios problemas porque en ciertos lugares podemos patinar, en el parque Juárez sólo nos dan un cachito para patinar, pero no se puede, o sea, si están los policías no puedes pasar más allá» (Samantha, 2015). Las autoridades en la ciudad de Xalapa —y otras partes del estado de Veracruz y del país— buscan reorientar el uso de los espacios públicos y han optado por construir nueva infraestructura para las prácticas juveniles callejeras, en los parques o paseos ya existentes. Por ello en el año 2015 en Xalapa se intervino el parque Bicentenario al construir el «skatepark».



**Mapa 1.** Parques, paseos y recorridos apropiados por los skaters.

**Fuente:** Google. (s. f.). Mapa del centro de la ciudad de Xalapa Veracruz, en Google Maps) con modificaciones propias.

El *skateboarding* es un movimiento que permite a los jóvenes *skaters* reconfigurar los espacios públicos que ya habían sido pensados para la recreación; sin embargo, es importante enfatizar que también se ha resignificado y transformado el uso de los espacios que fueron planeados para el tránsito y viabilidad como las calles, las banquetas, escaleras, barandales, entre otros; estos espacios son utilizados para ejecutar trucos. Este nuevo uso que le dan a las vialidades obedece a que los *skaters* buscan innovar sus prácticas a través de buenos spots. Por ello en la ciudad de Xalapa se les ve con frecuencia reunirse en el Teatro del Estado, El Burger King, frente a las zapaterías ubicadas en la calle Enríquez y en el Parque Juárez, estos espacios son el punto de salida o bien el punto de llegada al hacer sus recorridos por las arterias principales como la Avenida Manuel Ávila Camacho.

Los jóvenes desde la ciudad de Xalapa han extendido su área de influencia para tener presencia en otros espacios fuera de la ciudad capital, esto lo han logrado a través de los patrocinadores —como Giro Skate, Brava Skateboard, Chipotles, Toche Grip, Tool—, quienes viendo al movimiento como deporte de competición lo apoyan económicamente para hacer demostración de sus habilidades en ciudades del centro del estado de Veracruz como Córdoba, el puerto de Veracruz, que se encuentra en promedio a dos horas de distancia de Xalapa. De igual manera los *skaters* Xalapeños tienen presencia en otros estados como en la ciudad de Puebla del estado que lleva el mismo nombre.



Por otra parte, entre 2013 y 2015 los patrocinadores del *skate* desde la ciudad de Xalapa impulsaron entre los jóvenes el estilo *longboarding*, que llevó a organizar competencias nacionales, haciendo uso de otro espacio público, el Parque Natura, localizado en la salida oriente de la ciudad. Los *skaters* se apropiaron de este parque para la práctica del estilo *longboarding*, por tratarse de un espacio que cuenta con calles largas para cobrar gran velocidad, así que ahí se dieron cita jóvenes *skaters* de Monterrey, Guadalajara, y otras partes del país.

Por último preciso, que los *skaters* del siglo XXI no sólo se encuentran en el espacio físico situado —territorio—, sino que también lo están, en el espacio virtual, vía internet donde utilizan diversas redes sociales —Facebook, YouTube, Instagram, revistas en línea— para informarse acerca del *skaterboarding* en varios sentidos, que van desde el desarrollo del movimiento como cultura urbana, como deporte de competición, como actividad lúdica o juego y demás concepciones en otras partes del país y del mundo.

Sin lugar a dudas este movimiento se encuentra en un proceso de constante transformación en la ciudad de Xalapa donde cada día adquiere nuevas características, adaptándose a las transformaciones de la ciudad que crece en infraestructura urbana y población, donde los jóvenes son mayoría y están urgidos de visibilizar sus individualidades a través de movimientos colectivos como el *skaterboarding*. Así que el futuro del movimiento continúa por definirse como práctica libre y hasta rebelde por una parte; por otra, en estrecha relación con las marcas y patrocinadores que lo impulsan como deporte de competición, y por último se encuentran las instituciones de gobierno que negocian con los jóvenes, quienes diversifican el movimiento.



## Referencias

- ADMIN ON (2012). «Xalapa tendrá su espacio para patinar», *La política. Mx*. Recuperado de: <http://www.lapolitica.mx/xalapa-tendra-su-espacio-para-patinar/>
- AGUILAR, C. (2014). (Productor). Baek iK x Chale Vato. Youtube. Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=OYDOMyr3kSc>
- ALMADA, H. (2010). *El Skateboarding en Tijuana y Monterrey. La Lealtad, Reglas, y los significados en la Construcción de las Identidades de los Deportistas*. (Tesis de Maestría). El Colegio de la Frontera Norte. Tijuana. B.C México.
- BAUMAN, Z. (2003). *Modernidad líquida*. México: Fondo de Cultura Económica.
- (2013). *Sobre la educación en un mundo líquido*. México: PAIDÓS.
- CORNEJO, M., VILLALOBOS, A., CERDA, G., CUADRA, L. (2006, septiembre). «El skate urbano juvenil. Una práctica social y corporal en tiempos de la resignificación de la identidad juvenil chilena», *Revista Brasileira de Ciências do Esporte*, Recuperado de: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=401338527005>
- CHALE VATO SKATE CREW (2003). *Chale Vato Crew*. Xalapa, Ver: Facebook. Recuperado de: <https://www.facebook.com/ChaleVatoSkateCrew/>
- GOOGLE MAP. Recuperado de: <https://www.google.com/maps/@19.5359294,-96.9336391,17z>
- MARCIAL, R. (2009). «Voces de la diversidad: expresiones culturales de jóvenes en Guadalajara», *Revista Médica del Instituto Mexicano del Seguro Social*. Recuperado de: <https://www.redalyc.org/pdf/4577/457745518013.pdf>
- MÉNDEZ, C. P. (2016). ¡Cuando la vida es sobre una patineta! Prácticas, identidad y apropiación de espacios públicos desde las y los *skaters xalapeños*. (Tesis de Licenciatura). Universidad Veracruzana, Xalapa, Veracruz.
- MENÉNDEZ, E. L. (1998). «Estilos de vida, riesgos y construcción social. Conceptos similares y significados diferentes», *Revista ESTUDIOS SOCIOLÓGICOS XVI*. Recuperado de: <http://aleph.academica.mx/jspui/bitstream/56789/24227/1/16-046-1998-0037.pdf>
- MORAGA, G. M., Y SOLORZANO, N. H. (2005, diciembre). «CULTURA URBANA HIP-HOP. Movimiento contracultural emergente en los jóvenes de Iquique», *ULTIMA DÉCADA*. Recuperado de: <https://studylib.es/doc/4833818/cultura-urbana-hip-hop.-movimiento-contracultural>

- SARAVÍ, J. R. (2007, 26 de febrero). «Jóvenes, skate y ciudad: entre el juego y el deporte», *Revista Educación física y deporte*. Recuperado de: [file:///C:/Users/HOME/Downloads/Dialnet-JovenesSkateY-Ciudad-2799990%20\(1\).pdf](file:///C:/Users/HOME/Downloads/Dialnet-JovenesSkateY-Ciudad-2799990%20(1).pdf)
- (2012). *Skate, espacios urbanos y jóvenes en la Ciudad de la Plata*. (Tesis de Maestría). Universidad Nacional de la Plata, La Plata. Recuperado de: [http://sedici.unlp.edu.ar/bitstream/handle/10915/31293/Documento\\_completo\\_.pdf?sequence=1](http://sedici.unlp.edu.ar/bitstream/handle/10915/31293/Documento_completo_.pdf?sequence=1)
- ZULUAGA, L., Y VÉLEZ, M. (2013). *Prácticas de Resistencia de Jóvenes Skaters en la Ciudad de Medellín*. (Tesis de Especialización). Universidad Pontificia Bolivariana, Medellín.
- VICE SPORT STAFF. (2016). *El Comité Olímpico Internacional aprueba la inclusión de cinco deportes para Tokio 2020.*: Vice Sport. Recuperado de: [https://sports.vice.com/es\\_mx/article/78ga7e/el-comite-olimpico-internacional-aprueba-la-inclusion-de-cinco-deportes-para-tokio-2020](https://sports.vice.com/es_mx/article/78ga7e/el-comite-olimpico-internacional-aprueba-la-inclusion-de-cinco-deportes-para-tokio-2020)

## Entrevistas

- DÍAZ, A. Realizada el 21 de julio de 2015, por Patricia Méndez Hernández, en el parque Bicentenario de Xalapa Veracruz.
- GODOY, D; MORALES, R; AGUILAR, C., DEL EQUIPO «CHALE VATO SKATE CREW». Realizada el 10 de abril del 2015, por Patricia Méndez, en estudio de Balo, Avenida Américas, Xalapa, Veracruz.
- LÓPEZ, J. Realizada el 11 de noviembre del 2015, por Patricia Méndez Hernández, en Café- Bar «El Patio».
- ROSAS, G. Realizada el 20 de mayo del 2015, por Patricia Méndez Hernández, en el parque Juárez, Xalapa.
- LUIS A. (PANCHA). Realizada el 21 de mayo del 2015, por Patricia Méndez Hernández, en el parque Bicentenario Xalapa Veracruz.
- ROSALES, M. Realizada el 21 de Junio del 2015, por Patricia Méndez y Alejandra Jiménez, en el parque Bicentenario, Xalapa.
- FLORES, M. (CHAMPI). Realizada el 21 de mayo, por Patricia Hernández Méndez, en el parque Bicentenario, Xalapa Veracruz.
- ROLDAN, J. P. (PIOLÍN). Realizada el 20 de Abril del 2016, por Patricia Méndez Hernández, en Tienda Piolo House en Xalapeños Ilustres.
- BÁEZ, S. Realizada el 21 de Junio del 2015, por Patricia Méndez Hernández y Alejandra Jiménez, en el parque Bicentenario, Xalapa.

