



FILHA



Raúl Barceló. "La pitonisa". Técnica: Óleo. 100 x 80 cm.

Velázquez Rojas, Martín. (2024). Percepciones en las peleas de gallos: revisión desde los enfoques fenomenológico y etnográfico de Husserl y Geertz. Revista digital FILHA. Enero-julio. Número 30. Publicación semestral. Zacatecas, México: Universidad Autónoma de Zacatecas. Disponible en: <http://www.filha.com.mx> ISSN: 2594-0449.

Martín Velázquez Rojas. Docente en la Universidad Autónoma de Nuevo León. **Contacto:** martin.velazquezrjs@uanl.edu.mx

2

Segunda ronda.

Fecha de recepción: 4-agosto-2023. Fecha de aceptación: 8-diciembre-2023.



PERCEPCIONES EN LAS PELEAS DE GALLOS: REVISIÓN DESDE LOS ENFOQUES FENOMENOLÓGICO Y ETNOGRÁFICO DE HUSSERL Y GEERTZ

Perceptions in cockfights: review from the phenomenological and ethnographic approaches of Husserl and Geertz

Resumen: Aún en contextos modernos, para determinados actores sociales las peleas de gallos representan percepciones de ocio, diversión, entretenimiento y resistencia y son expresiones socio-culturales que pueden predeterminar su desarrollo social. En este contexto, el objetivo del estudio es analizar y explicar las situaciones en las que las peleas de gallos generan percepciones de ocio, diversión, entretenimiento, en un segmento poblacional de la ZMM (2019-2021) y que a su vez generan simbolismos de resistencia al orden de prohibición e ilegalidad de estos juegos. Se utilizó una metodología cualitativa, mediante entrevistas captadas con la técnica bola de nieve. [i] La base teórica y de interpretación de resultados fueron los fenomenológicos y etnográficos. Los resultados indicaron que estos tipos de juegos representan para los involucrados una serie de simbolismos relacionados al ocio, diversión, entretenimiento y resistencia, mismos que fomentan la socialización y que podrían representar interpretaciones alternativas a este fenómeno social.

Palabras clave: Pelea de gallos, ocio, entretenimiento, diversión y resistencia.

Abstract: Even in modern contexts, for certain social actors, cockfights represent perceptions of leisure, fun, entertainment and resistance, and are socio-cultural expressions that can predetermine their social development. In this context, the objective of the study is to analyze and explain the situations in which cockfights generate perceptions of leisure, fun, entertainment, in a population segment and which in turn generate symbolism. of resistance to the order of prohibition and illegality of these games. A qualitative methodology was used, through interviews captured with the snowball technique. The theoretical basis and interpretation of results were phenomenological and ethnographic. The results indicated that these types of games represent for those involved a series of symbolisms related to leisure, fun, entertainment and resistance, which promote socialization, and that could represent alternative interpretations of this social phenomenon.

Keywords: Cockfight, leisure, entertainment, fun and endurance.

Introducción

La influencia de las peleas de gallos históricamente es un constructo popular en el imaginario de los pueblos y es a su vez, un fenómeno de transmisión de identidad por parte de grupos aislados y su práctica deviene prohibiciones, pues históricamente se realiza de forma clandestina y marginal (Bajtín, 1987; Bethencourt, 1982; Bolléme, 1987; Bonfil Batalla, 1991; Burke, 2001; Cossío, 1924 Garza Guajardo 1974; Geertz, 2001, Debord, 2012 y Sarabia Viejo, 1972). Este tipo de cultura popular (en muchas ocasiones) emerge por lo general en las clases sociales que sufren marginación y se manifiestan en medios clandestinos, como una forma de sobrevivir y difundir su práctica, sobre todo, si se encuentran en conflicto con el Estado.

La cultura de la pelea de gallos posee características muy particulares, en razón a su origen popular y marginal y por esta cuestión, sus condiciones de juego pretenden ser reguladas por la cultura burguesa y el Estado, como un modelo de dominación que sojuzga sus visiones de libertad (Augé ,2000; Gramsci, 1976; Ginzburg, 1997; Monsiváis, 1987; Sarlo, 1987). A pesar de las regulaciones, las peleas de gallos poseen un patrón de sociabilidad alto entre los participantes, que generan percepciones de ocio, diversión y entretenimiento, elementos culturales que también podrían ser identificados como simbolismos de protesta, en determinadas situaciones hegemónicas.

En estos argumentos, es de suponerse que en una Zona Metropolitana como la de Monterrey (ZMM, Nuevo León, norte de México) con un alto desarrollo industrial y económico, las peleas de gallos ya no representarían, para determinados segmentos poblacionales, percepciones relacionadas al ocio, diversión y entretenimiento y mucho menos, generarían simbolismos de protesta, pues significan expresiones pseudo culturales del pasado. En este contexto, el objetivo del estudio del presente trabajo es analizar y explicar las situaciones en las que las peleas de gallos generan percepciones de ocio, diversión y entretenimiento, en un segmento poblacional de la ZMM (2019-2021) y que a su vez generan simbolismos de protesta al orden de prohibición e ilegalidad de estos juegos. Para despejar lo anterior se utilizaron las tesis de Husserl (1991) y Geertz (2001) y las categorías de análisis fueron ocio, diversión, entretenimiento y de resistencia.

La investigación consta de cuatro fases (no incluye la presente): En la primera se explican y se justifican la utilización de tesis Husserl (1991) y Geertz (2001), en la interpretación del fenómeno de las peleas de gallos, desde la etnografía y la fenomenología, así como la operacionalización en las categorías de análisis: ocio, diversión, entretenimiento y resistencia. En la segunda, se fundamenta la selección de la metodología cualitativa y sus fases de operacionalización. En la tercera, se exponen los resultados, desde los enfoques teóricos y por cada una de las categorías, explicando las percepciones encontradas. En las conclusiones, se destacan los hallazgos del estudio y el nivel que contribuyeron a demostrar los objetivos y se mencionan líneas de investigación pendientes, que contribuirán a comprender mayormente el fenómeno.

Enfoques teóricos: implicaciones desde las peleas de gallos y la cultura de resistencia

Para estudiar y explicar las expresiones y percepciones que generan las peleas de gallos, en varias investigaciones se han utilizado los enfoques históricos, sociológicos y antropológicos desde los análisis de diversos autores (Althusser, 1988, Barthes, 1978, Baudrillard, 1969, Bourdieu, 1984; Chartier, 2005; Foucault, 1992, Jodelet, 2000; Lotman, 1996, Lurie, 1992; Moscovici, 1986; Ricoeur, 2006). Los enfoques sostenidos por los autores, han generado una serie de corrientes de

estudio, desde las cuales el fenómeno de las peleas de gallos se puede analizar en lo general y particular y de ahí derivar explicaciones de sus dinámicas y las posibles percepciones sociales generadas.

Con base en los objetivos y en las categorías de análisis, la investigación utilizará las tesis de Husserl (1991) y Geertz (2001) desde las corrientes de explicación fenomenológicas [ii] y etnográficas [iii]. En primer lugar, para Husserl (1991) los galleros y las peleas de gallos pueden ser interpretados como diversión, tanto en un contexto ilegal como legal, dadas las circunstancias de ocio y entretenimiento que generan en las poblaciones. En este sentido, el análisis de sus vidas en torno a las peleas de gallos identifica diversas percepciones que guían sus acciones dentro de este fenómeno.

En tanto, desde el enfoque de Geertz (2001) el juego de gallos también puede ser analizado como un entramado de múltiples significados de ocio y diversión, que necesita ser estudiado y explicado desde la perspectiva de un pasatiempo. Desde esta perspectiva se logra rastrear e identificar lazos de sociabilización de las glebas gallísticas. Lazos que tienden a crear zonas de confort, donde el combate de aves es percibido también como una actividad de entretenimiento, ocio y diversión, dotándolos de simbolismos relacionados al pasatiempo y al recreo.

Como resultado de estas argumentaciones teóricas y su factible análisis desde la fenomenología y la etnografía, se pueden derivar las categorías de análisis a operacionalizar, las cuales son ocio, diversión, entretenimiento y resistencia, mismas que se entenderán en lo general para este estudio, desde las acotaciones siguientes:

Ocio: para las glebas gallísticas, el ocio es una acción lúdica, una práctica que no deja de ser una expresión de libertad. Cada actor social que interviene en el juego de gallos, lo hace por ocio, porque el jugar, es un pasatiempo.

Diversión: el juego de gallos es visto como una fiesta, una recreación de los sujetos que intervienen en este regodeo ya sea en la legalidad o clandestinidad, se gana o pierde, pero se divierten y toda actividad de juego y fiesta también está vinculada a la música.

Entretenimiento: la socialización de los sujetos participantes que se involucran y ven este tipo de costumbre como un entretenimiento, pues mezclan su manera de hablar y sus códigos al dialogar previo a la gleba gallística, ya que este tipo de lugares de socialización tienden a generar lazos de amistad y comunicación.

Resistencia: Para los galleros, las peleas de gallos son diversión y éstas pueden representar un acto de rebeldía, donde el contexto de ilegalidad proporciona los elementos para construir significados de resistencia. Lo cual

genera una intransigencia en la lid gallística, como un fenómeno de oposición, a la cultura dominante.

Propuesta metodológica y operacionalización

En el contexto de los objetivos, de los enfoques teóricos y de las categorías de análisis, la investigación es de tipo cualitativo. Esta modalidad garantiza con sus fundamentos teóricos e instrumentales el análisis de las subjetividades, experiencias y percepciones de los fenómenos, sean estos culturales, sociales, políticos o económicos (Flick, 2007). Asimismo, una ventaja fundamental de esta metodología, es que con determinados instrumentos (encuestas, entrevistas, historias de vida y grupos focales) permite obtener información sobre la problemática en el sitio donde sucede o se practica el fenómeno y así percibir integralmente diversas expresiones de las dinámicas a analizar, para con ello comprender distintos ejes de las situaciones y sus implicaciones sociales.

Al considerar la tesis de Husserl (1991) y Geertz (2001) las posibles explicaciones desde la etnografía y fenomenología, se seleccionó y construyó un cuestionario de entrevistas no estructurado. Este instrumento, desde sus especificaciones técnicas es el adecuado para aplicar a actores que están involucrados en los contextos de las peleas de gallos, así como para identificar percepciones que generen los procesos de las mismas, mediante la utilización de preguntas abiertas que pudieran generar expresiones relacionadas al objetivo del estudio.

Asimismo, la técnica seleccionada fue la Bola de Nieve, pues se evaluó su pertinencia para aplicar el instrumento en ambientes complejos y con actores proclives a no platicar, por el carácter ilegal del fenómeno (Ochoa, 2015). Esta técnica ha probado su congruencia en temas similares, ilegales y peligrosos, por lo cual resultó una selección adecuada para intentar levantar una determinada cantidad de cuestionarios.

Con estas especificaciones, el proceso metodológico se desarrolló en las siguientes fases:

1.- Se revisó y constató la relación de las preguntas con el objetivo del estudio, quedando el cuestionario estructurado en lo general en 17 preguntas, las cuales se identifican con temas específicos relacionados al objetivo del estudio.

2.- Se exploró con actores relacionados a las peleas de gallos la pertinencia de aplicarles a ellos u a otros conocidos suyos el cuestionario, logrando aplicar los primeros (dos), a mediados del 2021 (todavía en Pandemia). Derivado de esas aplicaciones se fueron ligando otros hasta finales de ese año, llegando a un total de 8 entrevistas. No se lograron más, en razón de la cerrazón de estos actores y a la alta peligrosidad que implicaba continuar buscando a más personas.

3.- Se transcribieron las respuestas y se tabularon (manualmente) en relación al objetivo del estudio y de las categorías de análisis. Consecuentemente, y desde las perspectivas teóricas seleccionadas, se desarrollaron los resultados, también acorde a las categorías del estudio, puntualizando los principales resultados, así como el grado de contribución al objetivo planteado, y finalmente las líneas de investigación que pueden contribuir a comprender mayormente este fenómeno.

Análisis, explicación e implicaciones de los resultados: entre el ocio, diversión, entretenimiento y la resistencia

Primeramente, desde las tesis de Husserl (1991) y Geertz (2001) se percibe que las peleas de gallos fungen como un acto de cohesión entre las glebas gallísticas, con la finalidad de divertirse, pues la intención de este tipo de práctica es entretener como fin básico. En la visión sólo de Husserl, el objetivo de su propuesta tiene como finalidad reconocer el acto de reñir gallos como parte del ocio que caracteriza a este tipo de juego y que le proporciona un carácter de diversión o entretenimiento. Y desde Geertz, se puede identificar la propuesta de resistencia, como una acción de las glebas, ante las represiones por parte de los organismos de poder (sociedad y Estado), en su intento de prohibir estos juegos. En estos argumentos, se exponen los resultados de las entrevistas, derivando de ello las implicaciones con los objetivos del estudio, en relación con cada una de las categorías de análisis:

a) Ocio: sus percepciones en las peleas de gallos y las glebas galleras

Desde esta perspectiva, se deriva que el ocio para Geertz (2001) es un espacio de recreo entre las glebas gallísticas que buscan relajarse observando o participando en las lidias de gallos. Desde esta argumentación, el ocio se identifica con los siguientes análisis, derivados de las expresiones de los galleros en las entrevistas:

Para el Gallero de Valle Verde, el ocio es una satisfacción, pues:

No es mercancía, es una diversión, es ocio para uno. Como te dije, sí, sí, es verdad, uno gana apostando por la lana verdad, porque entrenamos a los pollos desde chicos, pero, es sano rato de ocio que gastamos. Ya sabes, el gobierno nos busca, uno solo quiere divertirse, eso es lo que no han entendido por las autoridades, por eso nos escondemos, por eso hay muchas ilegales de donde se pelean los gallos, pero los gallos siempre serán eso una sana diversión.

Asimismo, para el Gallero de Madre Selva, se encontró que el ocio representa convivir con sus amistades dentro y fuera de las lidias de gallos. Este gallero, se

apasiona al observar a sus gallos combatir el uno contra el otro, ya que el reconocimiento es lo más importante, tal como lo muestra sus expresiones:

He, los gallos son lo mejor, porque me divierto, gozo y me gusta. Es mi pasión esto de los gallos. Ya te lo dije, pos me entretengo, es ocio para mí, me gusta mucho esto de los gallos. Me gusta mucho reunirme con mis amigos, tengo muchos, nos juntamos aquí en la casa de la Madre Selva, a veces en el Álvaro Obregón, con el viejo reyes y otras con el capitán, más arriba de la Genaro Vázquez.

8

Otro de los ejemplos, relacionado con los anterior se encuentra en la entrevista al Gallero de Villa Aldama. Este gallero percibe a la lidia de gallos como un espacio de recreo y ociosidad, desde lo vinculado a lo legal y lo clandestino. Lo anterior se constata en lo señalado por el gallero:

El gallo de cuarto de pulgada es un como un integrante más de la familia ya que cuando yo nací mi padre ya tenía gallos de pelea y entonces me fui criando en mi infancia en la gallera conociendo todo desde que ellos nacen, cómo va la etapa del crecimiento, como los debes de separar para que ellos no tengan una pelea entre los grupos, porque son gallos muy finos de sangre española, sangre cubana, mezclados con sangre argentina y del Brasil.

En suma, se puede considerar al juego de gallos, como una actividad de regodeo, que emociona y apasiona a los sujetos involucrados en las glebas gallísticas. Por ende, las entrevistas indican que el recreo y entretenimiento en espacios, tanto legales como clandestinos, tienden a subsistir por medio de la cohesión de estos grupos que les agrada divertirse y entretenerse por medio del ocio de la lidia de gallos. De aquí se puede constatar que la cultura subalterna conserva esta práctica de sociabilización entre los jugadores de gallos, los cuales pasan tiempo y ocio al jugar sus gallos, por simple pasión y dedicación a las aves finas.

b) Diversión y entretenimiento: actos de convivencia social en la lid gallística

Para Geertz (2001) la diversión es un acto de gusto para los galleros, pues las lidias de gallos son un desfogue, una relajación al gritar y manotear al ver a su ave de combate ganarle, al contrario. De esta manera, las peleas de gallos son diversión para estos grupos, que buscan dedicar tiempo y apego a este tipo de acciones lúdicas.

En esta argumentación, para el gallero de Valle Verde, las peleas de gallos son regocijo, pues en estas todos se divierten en lo general, ya que el lidiar gallos de combate le genera algo de capital, no solo obtiene ganancias, sino que es una

distracción (en lo etnográfico) tal y como se percibe en un extracto de la entrevista, donde dice que:

Es una diversión porque toda la semana lo estas preparando y te diviertes cuando lo peleas, si ganas o pierdes, pero el contrario te dice: "que buena pelea amigo me dio". Es diversión, pero también se gana un poco de dinero, pero tú también te diviertes. El dinero que ganas lo gastas en lo que nos gusta, nos vamos a tomar, siempre y cuando separes en dinero para las siguientes peleas, no te lo gastas todo.

Asimismo, para el gallero de Madre Selva, la diversión es apostar y ganar en las lidias de gallos, pues la realidad para este sujeto es lo económico, porque para eso se entrenan a los pollos desde pequeños, es una sana diversión. Por lo tanto, para este gallero, lo importante está en la diversión y obtener divisas numerarias. De estas aseveraciones lo siguiente es muestra:

No, es una diversión, como te dije, sí, sí, es verdad, uno gana apostando pos la lana verdad, porque entrenamos a los pollos desde chicos, pero, es sana diversión, porque uno se entretiene viendo a los animalitos peleando. Es un gusto verlos pelear, nos gusta como grupo, porque te diviertes y pos te desestresas de toda la semana.

En el mismo contexto, para el gallero de Villa Aldama, la diversión es placer y entretenimiento, que es costosa, pues se le tiene que invertir, en su momento rendirá frutos como efecto de crianza y genética. De esta forma, para este gallero, la búsqueda de invertir y después ver cambios en la genética de sus aves implica sacrificios, satisfacción y dedicación a estos animales, por verlos lidiar en un redondel, tal como se percibe en esta parte de la entrevista:

He, para mí en lo personal, es placer, es una diversión, que es costosa claro que, en su momento, hay gente que les gusta el gallo como pelea y se me acercan, y me dicen cuanto quieres por tu gallo, no lo vendo, te ofrezco tanto, llévatelo con todo y caja vámonos. Todos nos entretenemos con los gallos, como te he dicho jugamos y pues uno se divierte con los gallos, nos extrapolamos con esto de los gallos, es bien entretenido con las apuestas y que tu gallo gane.

De esta manera, se puede identificar en las entrevistas que, para los actores implicados, el juego de gallos genera afición, pasión, gusto, entretenimiento y diversión. Sin embargo, en la operacionalización analítica de los fragmentos, se

puede analizar que los combates de aves finas crean lazos que involucran no solo entretenimiento o diversión, sino también conlleva la obtención de incentivos económicos. En este sentido, se puede afirmar que la pelea de gallos es una estructura de sentimientos desde la alegría, hasta la tristeza. Asimismo, las emociones que emanan de la diversión, ocio y entretenimiento de la lid gallística, provocan una descarga de adrenalina en los sujetos participantes. De esta perspectiva, se asegura que los involucrados con esta situación lúdica, buscan como finalidad divertirse y emocionarse, como fenómeno de sociabilización.

c) Elementos de resistencia desde la óptica de Geertz

Las peleas de gallos, para los galleros, son formas de liberación y pueden ser un acto de resistencia, ya que la lid gallística está basada en la ilegalidad que puede devenir en inconformidad, a la luz de la legalidad de los palenques oficiales. En estos argumentos desde las tesis de Geertz (2001) se podría interpretar a las peleas de gallos como un fenómeno de oposición ante las clases hegemónicas y de poder, como es el caso del gobierno, la burguesía y asociaciones pro-defensa animal. En las entrevistas a los galleros de las colonias Valle Verde, Madre Selva y San Nicolas tienden a identificar la práctica de las peleas, como resistencia y rebeldía. Desde esta posición, para el Gallero de Valle Verde, las peleas de gallos, son un evento que no agrada al gobierno, porque cree que somos matones, que somos agresivos, pero no somos nada de eso (En lo etnográfico). Desde esta perspectiva y siguiendo con los comentarios de la entrevista al gallerero, se deriva lo siguiente:

El gobierno siempre nos ha echado y el mismo gobierno, yo he visto, conozco judiciales y conozco de la policía que tienen buenos gallos, pos será de los que quitan, pero también juegan gallos ellos, nomás que es como te digo, todo por debajo del agua.

Asimismo, para el Gallero de la Madre Selva, la lid gallística, desde su óptica, las autoridades otorgan los permisos necesarios para lidiar gallos (desde lo fenomenológico y etnográfico). De esta idea se desprende que los participantes tienen acceso mediante un boleto de entrada. De aquí se puede concebir, la inconformidad por parte de las glebas, ya que la función de estos grupos es la adhesión de los miembros para realizar las lidias de gallos; sin embargo, este desconcierto lleva a este tipo de estratos a realizar peleas de gallos por la falta de autorización del mismo gobierno y de esta acción, se desprende el fenómeno de la clandestinidad:

Porque no nos dejan pos pelear libremente, nosotros simplemente, pos nos divertimos y pos vaya, un tipo cultura, sí, porque también nos divertimos y pos vemos las peleas, sí, es una diversión y no hacemos nada malo, porque solo nos divertimos entre los amigos y vemos los gallos divertir, es mi satisfacción el verlos ganar.

Asimismo, es evidente desde la perspectiva del Gallero de San Nicolás, la oposición al gobierno inicia desde la cancelación de permisos para realizar peleas de gallos en la legalidad en el Municipio:

Por lo regular así está acostumbrado, toda la vida ha sido las clandestinas y así ha sido, tienes un compadre y te habla cuantos son tres o cuatro y juegan y te vas y te vienes te la juegas. Pero la legalidad, legalidad es mejor ir al palenque, pagas un billete, pagas tu entrada, nadie te va a molestar, estas más tranquilo, acá es más tensa la cosa. Afecta la tensión cuando nos va a agarrar, sino pues estamos tranquilos, estamos platicando, echando una cheve como ahorita aquí o haciendo una carne, te olvidas de todo. Pero no deja de ser divertido.

Con base en lo anterior, el juego de reñir gallos es una práctica de diversión que conlleva actos de ilegalidad y resistencia; desde esta postura, las ideologías poder tratan de desarticular este tipo de costumbres populares, ya que para ellos representa lo inmoral de una sociedad moderna, como es el caso de la zona conurbada de Monterrey. Debido a estos factores, se les persigue y se pretende dismantelar estos eventos. Además, se puede explicar que la finalidad de quienes participan en los gallos, lo realizan con el afán de divertirse, aunque para ellos lo ilegal representa adrenalina. De esta aproximación, el acto de lidiar gallos representa resistencia, ocio y diversión.

Conclusiones

Con base en los objetivos del estudio, los análisis muestran una determinada relación positiva con los objetivos y las categorías de análisis, desde la visión de dos vertientes: En una primera vertiente, la creación de simbolismos culturales de diversión, ocio, entretenimiento; donde se pueden identificar percepciones relacionadas se agrupan en las siguientes cuestiones.

- 1.- Como práctica social, las peleas de gallos pueden crear simbolismo de cohesión entre los sujetos participantes, que generen emoción, hasta la exaltación de ánimos.
- 2.- La riña de aves finas crea una serie de simbolismos de entretenimiento entre las glebas gallísticas, que buscan la satisfacción personal por el simple hecho de ver a su gallo lidiar. Este gusto por las lidias de gallos, produce un gusto en los soltadores y amarradores de apego al gallo durante el combate.
- 3.- La pelea de gallos es una acción de ocio entre los participantes que buscan en la riña un recreo popular, para satisfacer una necesidad de entretenimiento conjunto

con la ludopatía. Este fenómeno, causa en los sujetos participantes un simbolismo de pasatiempo por el acto de ver la lid, como un juego.

4.- La lidia de aves finas como actividad popular de recreo, entre las glebas gallísticas producen un simbolismo de pasatiempo, por ver a sus gallos reñir en el redondel, como una acción de ocio placentero. Dicha pasión, es desbordada por los grupos en el juego de gallos.

5.- La exaltación hacia los gallos, provoca en cierta medida en los jugadores participantes emociones de locura, pues esta pasión se desborda, al ser inyectada en este pasatiempo por los sujetos participantes. Ya que la riña de gallos, funciona como una mecánica de emociones y vislumbra la posibilidad de ganar o perder.

En la segunda vertiente, los simbolismos de resistencia se identifican en:

1.- Las peleas de gallos han sido excluidas por la cultura dominante y la ha denominado como en el ámbito de la clandestina, poco aceptado como juego de apuestas por el ocio y entretenimiento lúdico, lo cual incita a su desarrollo por las glebas gallísticas, como símbolo de rebelión.

2.- Una práctica que ha resistido a desaparecer, dadas las condiciones de represión por parte de los aparatos ideológicos para desarticular este tipo de actos de pasatiempo y diversión de afecto.

3.- La riña de gallos es vista de forma ilegal derivada de la resistencia de las glebas gallísticas hacia los grupos que dominan. En este sentido, los combates de aves finas son trasladados a la ilegitimidad de ciertas zonas de las periferias de la ciudad de Monterrey y su zona conurbada.

4.- De esto se desprende que la cultura popular es un mecanismo de oposición, como es el caso de las lidias de gallos en las zonas urbanas y rurales de Nuevo León.

5.- La riña de gallos es una cultura de oposiciones a las culturas hegemónicas que dominan el ambiente de la legalidad y, por ende, para este tipo de dispositivos de poder, al eliminar este tipo de actos ilegales, como es el caso de las riñas de gallos, permite desarticular toda acción furtiva.

Desde la perspectiva de estas vertientes, se puede señalar que, por una parte, las peleas de gallos crean determinadas percepciones y simbolismos culturales que tiende a perpetuar la participación en las mismas y que representan alto grado de ocio y diversión para estos estratos de la población. Y, por otra parte, se constató la existencia de simbolismos de resistencia, mismos que se generan en torno a la prohibición de este tipo de eventos populares, cuestión que tiende a cohesionar a las glebas gallísticas.

Si se acepta que los alcances del estudio se supeditan a las interpretaciones derivadas de los enfoques teóricos y con el objetivo de ampliar los análisis y explicaciones de este fenómeno, se reconocen una serie de líneas de investigación que se deben de abordar, pues con ella se entenderá y comprenderá más integralmente el fenómeno:

1.- Desde las teorías de las representaciones sociales, de Moscovici (1986) se podrán explicar cómo los campos de las representaciones contribuyen a la construcción de los sujetos participantes y éstas predeterminan sus acciones individuales o colectivas, en el contexto de las lidias clandestinas.

2.- Entorno del enfoque del *habitus* y campos (las rutinas de los galleros) desde las posturas de Bourdieu (1984) identificarán cómo surge la socialización entre las glebas gallísticas como función para unir a los individuos participantes en este fenómeno cultural-popular.

3.- Con base en las teorías de símbolos y signos de Barthes (1978) y Lurie (1992) alrededor de la vestimenta. Asimismo, se exploran los cotejos de la vestimenta de los actores en la lidia de gallos.

4.- De las tesis de los significantes, de Baudrillard (1969) y Ricoeur (2006) la pelea de gallos se desprende como un objetivo de análisis de significados alrededor de la lid.

5.- Otra de las teorías pendientes de abordar en el juego de gallos, desde la semiósfera de Lotman (1996) donde se abordarán los signos y símbolos en la cultura popular.

6.- En el ámbito de las tesis de los aparatos ideológicos de poder de Augé (2000) se explicarán las acciones lúdicas para desarticular este tipo de no lugares, ya que este tipo de zonas funcionan como espacios irregulares para el funcionamiento del juego de gallos.

Referencias

Althusser, L. (1988). *Ideología y aparatos ideológicos del Estado*. Ed. Nueva Visión. Recuperado el 4 de abril de 2022, <https://perio.unlp.edu.ar/teorias2/textos/m3/althusser.pdf>

Augé, M. (2000). *Los no lugares: espacios del anonimato*. Ed. Gedisa.

Bajtín, M. (1987). *La cultura popular en la Edad Media y en el Renacimiento*. Ed. Alianza.

Barthes, R. (1978). *Sistema de la moda*. Ed. Gustavo Gill.

Baudrillard, J. (1969). *Sistema de los objetos*. Ed. Siglo XXI: Recuperado el 22 de marzo de 2022, de <https://es.scribd.com/doc/266703502/El-sistema-de-los-objetos-Jean-Baudrillard-pdf>

Bethencourt Massieu, T. (1982). Las peleas de gallos en Tenerife en el setecientos. *Dialnet*. Recuperado el 20 de febrero de 2022, de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2034881>

Bolléme, G. (1986). *El pueblo por escrito*. Ed. Grijalbo.

Bonfil Batalla, G. (1991). *Pensar Nuestra Cultura*. Ed. Alianza

Bourdieu, P. (1984). *Sociología y cultura*. Ed. Grijalbo. Recuperado el 6 de abril de 2022, de <https://teoriasociologica.files.wordpress.com/2009/09/bourdieu-algunas-propiedades-de-los-campos.pdf>

Bourdieu, P. (2011). *Cuestiones de sociología*. Ed. Istmo.

Burke, P. (2001). *La cultura popular en la Europa moderna*. Ed Alianza.

Chartier, R. (2005). *El mundo como representación*. Ed. Gedisa.

Cossío, D. (1924). *Historia de Nuevo León, Monterrey, N.L.* Tomo II y tomo III. Ed. Leal.

Debord, G. (2012). *La sociedad del espectáculo*. Ed. Pretextos.

Flick, U. (2007). *An Introduction to qualitative research*. Nueva York. SAGE Publication.

Foucault, M. (1992). *El orden del discurso*. Ed. Fabula. Recuperado el 8 de febrero de 2022, de https://monoskop.org/images/5/5d/Foucault_Michel_El_orden_del_discurso_2005.pdf

Garza Guajardo, C. (1974). *Historia de las ferias de Nuevo León*. Ed. Subsecretaría de cultura del Gobierno de Nuevo León.

Geertz, C. (2001). *La interpretación de las culturas*. Ed. Gedisa.

Ginzburg, C. (1997). *El queso y los gusanos*. Ed. Océano.

Gramsci, A. (1976). *Literatura y cultura popular, tomo I*. Ed. Juan Palos.

- Husserl, E. (1991). *Problemas fundamentales de la fenomenología*. Ed. Alianza.
- Jodelet, D. y Guerrero Tapia, A. (2000). *Develando la cultura*. Ed. UNAM.
- Lotman, I. M. (1996). *La semiósfera. Semiótica de la cultura y del texto*. Ed. Cátedra.
- Lurie, A. (1992). *El lenguaje de la moda*. Ed. Paidós. Recuperado de 20 de abril de 2022, de <https://es.scribd.com/document/405488062/El-lenguaje-de-la-moda-Alison-Lurie-pdf>
- Monsiváis, C. (1987). *La cultura popular en el ámbito urbano: el caso de México*. Ed. Gustavo Gil.
- Moscovici, S. (1986). *Psicología social*, II. Ed Paidós.
- Ochoa, C. (2015). *Muestreo no probabilístico por bola de nieve*. Netquest. Recuperado el 15 de octubre de 2021, de <https://www.netquest.com/blog/es/blog/es/muestreo-bola-nieve>
- Ricoeur, P. (2006). *Teoría de la interpretación*. Ed. Siglo XXI. Recuperado el 18 de abril de 2022, de <http://mastor.cl/blog/wp-content/uploads/2015/08/Ricoeur.-Teoria-de-la-interpretacion.-Siglo-XXI.pdf>
- Rodríguez, G., Gil, F., y García, E. (1996). *Metodología de la investigación cualitativa*. Ed. Aljibe.
- Sarabia Viejo, M. J. (1972). *El juego de gallos en Nueva España*. Ed. Publicaciones de la Escuela de Estudios Hispanoamericanos de Sevilla.
- Sarlo, B. (1987). *Lo popular como dimensión: tópica, retórica y problemática de la recepción*. Ed. Gustavo Gil.

Notas

[i] El muestro por bola de nieve es una técnica no probabilística en la que los individuos seleccionados para ser estudiados reclutan a nuevos participantes entre sus conocidos. La bola de nieve se usa frecuentemente para acceder a poblaciones de baja incidencia y a individuos de difícil acceso por parte del investigador. En proyectos en los que se quiere estudiar a un colectivo muy específico (Ochoa, 2015).

[ii] Para este estudio, la fenomenología se percibe como la búsqueda de explicar los significados en los que la gente está inmersa en sus vidas cotidianas y el predominio de tales o cuales opiniones sociales o la frecuencia de algunos comportamientos y las posibles subjetividades que estos provocan en sus realidades cotidianas (Husserl, 1991).

[iii] La etnografía se utilizará desde la visión de que es investigación detallada de patrones de interacción social y culturales, donde se tiende a delimitar en una unidad social particular, cuáles son los componentes culturales y sus interrelaciones, de modo que sea posible hacer afirmaciones explícitas acerca de ellas, lo cual implica el análisis de datos sobre la interpretación de los significados y funciones de las actuaciones humanas (Rodríguez, Gil y García, 1996).