

# Las tribus urbanas en jóvenes del municipio de Tecámac, Estado de México: la construcción de la identidad *skate*\*

RICARDO MEDINA AUDELO  
Instituto Politécnico Nacional, ESIA-TEC-SEPI  
ricardo.medina@upf.edu

MARCO ANTONIO LUNA MATA  
Universidad Autónoma del Estado de México  
malunama@uaemex.mx

**PALABRAS CLAVE**  
Imaginario social  
Tribu urbana  
Identidad  
Discurso  
Contexto urbano

**KEYWORDS**  
Social imaginary  
Urban tribe  
Identity  
Discourse  
Urban context

**El objetivo del presente artículo es conocer cómo un grupo de jóvenes, perteneciente a la tribu urbana denominada *skate* en el municipio de Tecámac, construye su identidad en el contexto urbano. Este trabajo parte de una propuesta interdisciplinaria: sociología y psicología social; emplea una metodología cualitativa, empírica y de corte interpretativo. Hallamos que ser *skater* tiene dos acepciones: a) constructo o imaginario creado por la sociedad y b) constructo del mismo *skater* en colectividad. Estos dos significados se hallan influenciados por procesos culturales y sociales, mismos que están mediatizados por las costumbres, las tradiciones, las creencias, los juicios y los estereotipos sociales de la época moderna-posmoderna y de sus contextos histórico-sociales específicos.**

The objective of this article is to know how a group of young people, belonging to the urban tribe called "Skaters" in the municipality of Tecamac, construct their identity in the urban context. The present work is based on an interdisciplinary proposal: sociology and social psychology and employs a qualitative, empirical and interpretive methodology. We found out that being Skaters has two significations: the first is a social construct or the imaginary created by society and the second is the signification constructed by the Skates themselves. These two significations are influenced by cultural and social processes, which are mediated by the customs, traditions, beliefs, judgments and social stereotypes of the modern-postmodern era and their specific historical-social contexts.

\* Esta investigación se realizó en 2017 y el motivo principal responde, por un lado, a dar cuenta de la importancia y de la relación de los imaginarios con los temas identitarios y, por otro, cómo lo urbano, mediante la implicación de la coexistencia de miradas múltiples, incide en la institución identitaria.

## INTRODUCCIÓN

Entre los supuestos en que los imaginarios sociales se instituyen y se objetivizan en los grupos sociales, a partir de sus propias características, adquieren validez en los contextos donde se desenvuelven los integrantes que los reconocen; es el caso de los jóvenes *skaters* del municipio de Tecámac, colectivo de estudio del presente trabajo. La práctica del *skateboarding* (uso de la patineta en asfalto, muros, calles, escaleras u obstáculos naturales) tiene su origen en los setenta en California. Actualmente, es una actividad-deporte urbano cada vez más popular en México y en el mundo; éste lo practican adolescentes y jóvenes de diversas edades que clasifican así: de 8 a 12 años se denominan *Poser*, el lugar más bajo de la jerarquía; de los 12 a 16 años son los principiantes (*Begginer*); de 17 a 20 años se les define como los *Teenage*; de 20 a 30 años, los *Lifers* (Lifeder.com). Esta tribu urbana tiene estilos y características diversas, según el lugar donde practican. Tienen rasgos comunes como la ropa alternativa con diseños propios, pantalones anchos a la cadera, gorras y cadenas (Camino, 2008; Márquez, 2015). En México, de acuerdo con PX Sports (2017), existen cerca de 140 *skateparks*, distribuidos en todo el país. Entre los principales lugares se encuentran la Ciudad de México y Guadalajara; en menor escala, Colima, Yucatán, Zacatecas, Tijuana, Querétaro y Sinaloa.

Las prácticas discursivas de los *skaters* forman imaginarios que inciden en el sujeto, modos de ser, autodefinición, asociación y creación de lazos identitarios y sentido de pertenencia, del yo con los *otros*. Debido a la fuerte presencia del pensamiento posmoderno en la vida social, la sociedad está cada vez cada más fragmentada, es más diversa. Estamos ante el hecho, como señala Maffesoli (2014), del resurgimiento de la vida cotidiana y el regreso al seno de la colectividad, de la comunidad o de la tribu o tribalismo. En este resurgimiento, el imaginario social posmoderno tiene una clara incidencia, pues indica al individuo las formas de interpretar, comprender y actuar en la sociedad: cómo ser y estar en la sociedad. Es decir, una forma de ser-estar menos racional (no racional) y más emocional, en la cual lo que importa es el aquí y el ahora. En esta investigación se da a conocer cómo un grupo de jóvenes perteneciente a la tribu urbana denominada *skate*, en el municipio de Tecámac, construye su

identidad. Las preguntas rectoras del trabajo son las siguientes: ¿cuáles son los contextos urbanos en los que se movilizan los *skaters* con los diferentes actores sociales?, ¿cómo son sus prácticas discursivas que emergen en la construcción de los procesos de su identificación? y ¿cómo son los imaginarios sociales que construyen en el encuentro con el otro? Se analiza cómo los contextos urbanos se constituyen en núcleos propios en los que los sujetos elaboran y reconstruyen significados, lenguajes y discursos en redes semánticas y discursivas que emergen en el quehacer cotidiano de los *skaters* de hoy. El tema de las identidades y de las tribus urbanas ha sido estudiado desde perspectivas y dimensiones distintas, tanto en estudios y reflexiones teóricas como en estudios de caso. En la perspectiva teórica está la obra *El tiempo de las tribus* de Michel Maffesoli (2004), quien reflexiona y explora la composición de las sociedades actuales; señala que la sociedad se caracteriza, precisamente, por lógicas sociales de “tribus” y de “grupúsculos”, en los que las redes juegan un papel importante. También el de “Bandas, tribus, culturas” de Fouce (2005), quien a partir del trabajo de Maffesoli (2004), acuña el término tribalismo, refiriéndose a éste como un fenómeno cultural, antes que político, económico o social. Éste representa un análisis del trayecto y trance de la vida primitiva a la modernidad, del territorio a la des-territorialidad. En el plano empírico, está la investigación de Giraldo y Restrepo (2017) sobre la construcción de la identidad en jóvenes de Manizales pertenecientes a barras de fútbol en Colombia, así como el de Sánchez (2016), acerca de cómo la moda incide en la institución de la identidad.

El presente trabajo se enmarca en un método cualitativo y empírico en el que se observa una relación más cercana e inseparable entre el sujeto y el objeto; su propósito fundamental es comprender la realidad que a simple vista existe en esta relación diática e intangible. También se emplea un enfoque hermenéutico, pues se interpretan, comprenden y explican las formas de saber, pensar y actuar de los comportamientos que son observables, a través de la comprensión de los diferentes contextos culturales, así como la interpretación de las relaciones interpersonales como un derrotero para descubrir las actitudes que se presentan en los *skaters* (Alvarado, 2006). Para cumplir con este obje-

tivo, se llevaron a cabo 10 entrevistas semi-estructuradas, que ofrecieron un marco interpretativo a través del cual el sentido de la experiencia humana se revela en los relatos personales que da prioridad a las explicaciones individuales de las acciones. La pertinencia e importancia de esta investigación radica en que podemos dar cuenta de una de las diversas formas de la identidad y socialidad posmoderna que llevan a cabo hoy en día los *skaters*. Una socialidad, como diría Maffesoli, del “presenteísmo”, entendido como el “lugar hace lazo” (2014: 31).

Se estructuró de la siguiente manera: en la primera parte se exponen algunas de las principales características del municipio de Tecámac; en la segunda, lo referente a los conceptos de imaginario social, tribu urbana e identidades sociales, así como su relación; en la tercera, se describe la metodología empleada; en la cuarta, se aborda la discusión, es decir, el contexto y el espacio urbanos como instituyentes de identidades, la colonia como generadora de identidades y de sentidos de pertenencia, las prácticas discursivas como elemento de la identidad y las significaciones sociales imaginarias

## TECÁMAC EN DOS CONTEXTOS SOCIALES Y ECONÓMICOS DIVERSOS

Tecámac es un municipio semiurbano que se encuentra al nororiente de Toluca, capital del Estado de México y al norte de la Ciudad de México; es uno de los 59 municipios que comprende la Zona Metropolitana Región I Valle Cuatitlán-Texcoco (Figura 1). Zona que albergaba, en 2014, a una población mayor a los 12 millones de habitantes, según dato del Consejo Estatal de Población, la Secretaría General de Gobierno, el Gobierno del Estado de México y las Zonas Metropolitanas del Estado de México.

El municipio de Tecámac tiene una población de alrededor de 400 mil habitantes y se caracteriza por dos contextos sociales y económicos. El primero es más rural, compuesto por pueblos originarios, que se ocupan principalmente en el sector terciario. De acuerdo con la Secretaría de Desarrollo Social, en 2010, Tecámac tenía un grado de marginación municipal muy bajo<sup>1</sup> que lo

<sup>1</sup> Para los indicadores de Marginación véase Secretaría de Gobernación (Segob), Conapo. Índices de Marginación.



**Figura 1.** Zona Metropolitana. Fuente: Consejo Estatal de Población, Secretaría General de Gobierno y Gobierno del Estado de México. Fuente: [http://coespo.edomex.gob.mx/zonas\\_metropolitanas](http://coespo.edomex.gob.mx/zonas_metropolitanas) (consultado el 01/03/2019).

ubicaba en el lugar 118 a nivel estatal y en el 2408 nacionalmente. Con un grado de rezago<sup>2</sup> social municipal también bajo y con un porcentaje de población en pobreza extrema de 3.99%, equivalente a 16 648 personas. En el contexto nacional, ocupa el lugar 2352 (Secretaría de Desarrollo Social. Catálogo de localidades. Sistema de Apoyo para la Planeación PDZP. Municipio de Tecámac). En el segundo contexto, observamos que en Tecámac existe una fuerte presencia de conjuntos habitacionales, la mayoría viviendas de tipo popular y social progresivo. Cabe señalar que, en la década de 2000 a

<sup>2</sup> Para los indicadores de Marginación véase Secretaría de Gobernación (Segob), Conapo. Indicadores de Rezago social. Para los indicadores de Marginación ver Secretaría de Gobernación (Segob), Conapo. Indicadores de carencia en viviendas.

2010, en Tecámac, y en los municipios de Zumpango, Huehuetoca y Chalco, se autorizaron 144 conjuntos urbanos, que sumaron 329 000 viviendas, que corresponde a 50% de las 638 974 viviendas que se autorizaron durante ese periodo en todo el Estado de México (Programa Estatal de Vivienda. Gobierno del Estado de México, s/f. Secretaría de Desarrollo Urbano. Instituto Mexiquense de la Vivienda Social).

El municipio de Tecámac tiene varias tradiciones, pero también se han generado nuevas actividades. En las primeras, destacan las fiestas patronales; en las segundas, deportes con *Bimex*, patinetas, patines y motos, entre otros. Estas últimas se han insertado a raíz del proyecto “Ciudades Bicentenario” del gobierno del Estado de México, lo cual incidió y trajo consigo nuevas formas de convivencia social. De hecho, la creciente urbanización de los últimos años en el muni-

cipio de Tecámac ha incidido en que las organizaciones patronales (sus dinámicas, sus lógicas organizativas políticas-religiosas) hayan entrado en una crisis ambiental, de representatividad política y de fragmentación social dentro del municipio (Correa, 2010: 76). En efecto, ese proyecto<sup>3</sup> tuvo enorme incidencia en el estado, ya que por su propósito (crear ciudades con desarrollos urbano, económico, social y ambiental sustentables y altamente competitivas en el mediano y largo plazos) (Espinosa, 2014: 34), Tecámac tuvo un alto incremento de vivencia (conjuntos urbanos) y, evidentemente, poblacional, con diversos habitantes en varias dimensiones (psico-socio-culturales-económicas), modificando aún más las formas, modos, dinámicas de organización, de relación e interacción sociales entre los pobladores originarios y los nuevos. Otro factor que también cambia las experiencias de vivencias y convivencias, en y entre los habitantes del municipio, es la inseguridad, la violencia y los feminicidios; estos problemas están cada vez más presentes y han aumentado desde el sexenio de Enrique Peña Nieto (2012-2018); son problemas nacionales que alcanzan lo local, como es el caso de Tecámac. De acuerdo con información del Secretariado Ejecutivo del Sistema Nacional de Incidencia Delictiva (SESNSP),<sup>4</sup> en este municipio en 2015 ocurrieron 91 homicidios, un feminicidio, dos secuestros, 16 actos de abuso sexual, 35 violaciones, 13 robos a transeúntes con violencia (12) y sin violencia (1) en la vía pública, 37 hechos de violencia de género (distintos a la violencia familiar). Para 2017, fueron 123 los homicidios, un feminicidio, siete secuestros, 61 actos de abuso sexual, 75 violaciones, 496 robos a transeúntes con violencia (490) y sin violencia (6) en la vía pública y 37 actos de violencia de género (distintos a la violencia familiar). En 2018, acontecieron 98 homicidios, seis feminicidios, siete secuestros, 44 actos de abuso sexual, 76 violaciones, 262 robos a transeúntes con violencia (257) y sin violencia (5) en la vía pública y 28

<sup>3</sup> El proyecto “Ciudades Bicentenario” fue impulsado en 2008 por el Gobierno del Estado de México. Para más detalle, véase Gobierno del Estado de México. Secretaría de Desarrollo Urbano (2007); Rangel y Mosiños, 2009; Espinosa, 2014).

<sup>4</sup> Estas cifras son, por un lado, datos oficiales y, por el otro, se remiten sólo a denuncias, con lo cual es posible que las cifras sean mayores.

**Figura 2. Incidencia de los delitos de 2015 a 2017 y de 2017 a 2018.**

Incidencia del delito	Relación 2015-2017 % (incremento-disminución)	Relación 2017-2018 % incremento-decremento
Homicidio	Incremento de 35.16%	Disminución de 20.33%
Feminicidio	Mismo %	Incremento de 500%
Secuestros	Incremento de 250%	Mismo %
Abuso sexual	Incremento de 281.25%	Disminución de 27.87%
Violación	Incremento de 114.28%	Incremento de 1.33%
Robo a transeúnte con violencia y sin violencia en vía pública	Incremento de 3,715.38%	Disminución de 47.17%
Violencia de género distinta a la violencia familiar	Mismo %	Disminución de 24.32%

**Fuente:**

hechos de violencia de género (distintos a la violencia familiar). Algunos de los hechos de inseguridad, violencia y violencia de género aumentaron de 2015 a 2018, como se muestra en la Figura 2.

De forma evidente, este contexto violento e inseguro incide de forma sustancial en las relaciones e interacciones de los habitantes del ayuntamiento, por una parte, al uso y a la apropiación del espacio público urbano, por otra, a la relación con el “otro”. Nuestro lugar de estudio fue el espacio público urbano del parque central de la cabecera municipal del ayuntamiento. Este espacio se lo han apropiado y usado los distintos jóvenes que al socializar se influyen mutuamente y reconfiguran y reconstruyen su identidad.

### **IMAGINARIO SOCIAL, TRIBU URBANA E IDENTIDADES SOCIALES**

De acuerdo con Baczkó (1991), los imaginarios son matrices de significados de categorías existenciales, que le dan significación a la percepción frente a las culturas. De este modo, el imaginario social, como magma de significaciones sociales, instituidas en y por lo social e instituyente de lo social, surgen en el interior de un grupo social o colectividad, así como del contexto en el cual se desarrollan y se llevan a cabo prácticas psicosocioculturales (Castoriadis, 1989). Las tribus urbanas, entendidas como subculturas que emergen dentro de unos imaginarios sociales, son producto del contexto social de una época, ya sea moderna (Habermas, 1988) o

posmoderna (Maffesoli, 2004); sin embargo, el concepto de tribu es más propio de un contexto posmoderno. Siguiendo a Maffesoli (2004), él señala que en la posmodernidad está el regreso del tribalismo. Hoy en día, la sociedad se organiza y comienza a vivir en un *tribalismo posmoderno*, entendido éste como el lazo social comunitario, arcaico y juvenil, en el que se devanecen y sustituyen los principios del *logos* (su razón instrumental y utilitaria) y sus principios universalistas, por los del *pathos*. Los sentimientos y las emociones ya instituyen el yo y a la comunidad. La socialidad, el estar juntos, es afectual (Maffesoli, 204: 145 y ss). Es en este marco de referencia teórica que entendemos a la tribu urbana como aquel grupo subcultural (Williams, 2011) que instituye lazos sociales a partir de sistemas de referencias propias e identitarias y en dimensiones diversas (e.g. psicosociocultural) en espacios y territorios urbanos. Las tribus urbanas, al respecto, se ubican dentro de un espacio y un territorio, que resultan estructurantes de las identidades y subjetividades, ya que ello representa un modelo y un paradigma que caracteriza a las sociedades posmodernas, lo que pone de manifiesto un modo de pensar y actuar que corresponde a directrices propias de un sistema que puede ser, abierto, cerrado o totalizante (Meza, 2012), dependiendo del tipo de sociedad donde está inserto el actor. En el mismo sistema, no obstante, se desvanecerá sin duda su individualidad y, por tanto, los aspectos de la intimidad, formando, de este

modo, parte y rasgos de una colectividad. El tribalismo representa una dinámica que emerge contra el entendimiento que regía el mundo, el de las ideas tradicionales que justificaba en cierta medida las prácticas de dominio entre los hombres, lógica actuante del principio de identidad, centrada en el yo. Para Pere *et al.*, las tribus urbanas son “agrupaciones de jóvenes y adolescentes, que se visten de modo parecido y llamativo, siguen hábitos comunes y se hacen visibles, sobre todo en las grandes ciudades” (1996: 11). Las tribus urbanas pueden ser desde pandillas y bandas hasta simples agrupaciones de jóvenes (Pere *et al.*, 1996: 11).

El imaginario social incide en la construcción de la identidad del individuo y de la colectividad, ya que instituye en ellos significaciones sociales que permiten crear narraciones en torno a quiénes son; narrativas que el “sujeto realiza en torno a su auto-identificación, auto-comprensión y auto-presentación, instituidas en su conciencia (individual-colectiva)” (Medina, 2017: 121). Siempre en relación con identificación, diálogo, negociación y disputa con los otros, a partir de constructos sociales. Así, observamos que la identidad, su referencia, lo categorial y su institución están en lo social (Tajfel, 1984), por lo que la identidad debe pensarse en relación con lo social (Medina, 2017; Tajfel y Turner, 1979).

### **METODOLOGÍA**

Los criterios de selección de la muestra fueron los siguientes: pertenencia al grupo etario *skaters* del municipio de Tecámac, edad entre 15 y 22 años, de sexo masculino. Se realizaron 10 entrevistas semiestructuradas. El proceso de interpretación de la información se llevó a cabo así: en primera instancia, mediante la formulación y construcción del instrumento con base en tablas de operacionalización o matrices estructuradas relacionadas con el objetivo general; en segunda, se realizó el vaciado de las entrevistas por medio de una tabla de análisis de contenido para el procesamiento de las respuestas; en tercera, se procedió a la construcción de una matriz final, que resulta de un ejercicio de análisis a partir de la interpretación por objetos discursivos (Flick, 2004 y 2014; Callejo, 2009): a) Significaciones sobre las vivencias experimentadas con parámetros de su contexto (referencia a experiencias que ha vivenciado el individuo en sus diferentes

contextos (familia, trabajo, escuela y amigos) y cómo esto ha incidido en su vida); b) Significaciones acerca de las vivencias marcadas por una de una época o generación (características específicas en relación con la música y tecnología, que diferencia a su generación de otra); c) Territorialidad (características sobre el lugar donde se encuentra situada la tribu urbana, cómo es percibido dicho lugar por los jóvenes pertenecientes a los *skaters*, qué actividades son las que se desempeñan en dicho lugar, asimismo el tiempo y espacio); d) Vestimenta (identificar si los *skaters* se visten de modo parecido, llamativo o si tienen hábitos en común y de qué manera se hacen visibles ante la sociedad) y e) Lenguaje (se identifican los ademanes, simbolismos, señas y caló, que los jóvenes *skaters* emplean para lograr identificarse con su agrupación—tribu—). Esto nos permite analizar las formas de comportamiento, sentimientos y pensamientos que son observables, con la finalidad de obtener una comprensión de las actitudes de los jóvenes a partir de los diferentes fenómenos culturales y sus relaciones interpersonales. Así también comprender qué lugar ocupa el joven dentro de la sociedad, cómo éste percibe sus diferentes contextos y qué rol desempeña en ellos (relación y actividades).

## DISCUSIÓN.

### EL CONTEXTO URBANO Y EL ESPACIO PÚBLICO COMO INSTITUYENTES DE IDENTIDADES

El proceso de modernización provocado por el acelerado crecimiento poblacional, que a su vez es producto del proyecto ciudades bicentenario, es un reflejo de las nuevas prácticas culturales que están presentando los y las jóvenes del municipio de Tecámac. Un ejemplo es la tribu urbana *Skate Park*.

El espacio público y urbano se ha visto transformado por una necesidad de identidad y apropiación; es una dinámica distinta a los orígenes del propio municipio, es una actividad propia de la modernidad en la que se ha envuelto la sociedad de Tecámac. Las y los jóvenes que realizan esta práctica se han impuesto códigos de conducta, vestimenta, lenguaje y cultura, expresadas en su espacio que es la plaza principal de la cabecera municipal: colores, música e ideología son los elementos que los identifican y constriñen en un lugar físico.



En la actualidad, la familia ha pasado a segundo plano para la creación de identidad en los jóvenes, ya que en algunos casos ésta se encuentra desintegrada. La percepción de los jóvenes acerca de la familia se vincula con una fuente de apoyo económico para lograr sus objetivos en los diversos contextos donde se desarrollan, tal es el caso de la escuela

o el contexto social. Este contexto social es el de mayor importancia para la identidad de estos jóvenes, pues ahí ellos se sienten pertenecientes a un grupo (*skaters*), que les permite expresar sus ideologías, intereses y valores sin prejuicios como lo observamos en los siguientes comentarios:

Alejandro: “Con la mayoría de ellos compartimos los mismos gustos, crecimos en la misma localidad y compartimos momentos ya desde hace mucho tiempo”.

Mario: “Ellos (la familia) me apoyan, ellos son mis patrocinadores, el dinero”.

El contexto urbano se funda en un elemento valioso y trascendental para el proceso identitario de los *skaters*, por cuanto se convierte en el territorio que se transforma desde lo material y tangible, hasta alcanzar lo simbólico (el imaginario social), donde acontecen las ideas que participan en el proceso de construcción de la identidad. Además, estos contextos urbanos generan reflexiones significativas con impacto en lo que ocurre al interior de sus procesos psíquicos, procesos que se regulan evidentemente por el inconsciente; este proceso es el resultado de las acciones y del pensamientos del sujeto y su adscripción al grupo social. En este orden de ideas, el contexto es uno de los elementos que generan la construcción de la identidad, que está circunscrito en una realidad compartida entre los sujetos pertenecientes al grupo. Cuando se hace alusión al grupo *skater*, se hace referencia al espacio donde habitan e interactúan en el tiempo y donde ocurren asuntos que moldean su afectividad, socialización y construcción de los procesos identitarios.

Nuestros narradores afirman que el lugar donde se reúnen es un lugar seguro, ya que no hay delincuencia y se encuentra cercano a sus domicilios, por ello pueden permanecer un lapso largo (aproximadamente cinco horas), realizando diversas actividades, pero principalmente patinar. De este lugar hicieron un lugar óptimo para su principal actividad, ya que de ser un lugar vacío y común, se transformó en uno con rampas. Ahora es conocido como *Skate Park*. Éste es identificado como un centro de diversión y de atracción, es un espacio abierto al igual que la plaza principal; estos espacios se transforman en los ejes desde los cuales se estructuran sus historias. De igual manera, son estos espacios donde tiene cabida el lenguaje, la palabra, donde la interacción adquiere sentido y valor en tanto es el ágora de la expresión oral, del diálogo que abre las puertas para conocerse e intimar. El espacio y el lenguaje se unen para formar una diálica de ida y vuelta, que va instituyendo poco a poco la

identidad del *skater*, identidad plasmada en el discurso que sirve como andamiaje para trasladar pensamientos, ideas, desconcierto y proyecciones desde el presente y hasta el futuro.

Juan: “Patinar es algo que te enseña una superación, que si caes en ese truco, debes volverlo a hacer y volverlo a hacer hasta que no caigas; no ganas nada, sólo una satisfacción, y eso es, yo creo, lo que más te deja y lo que más significa”.

De esta manera, la identidad en los *skaters* parece ligada a la forma de comunicarse mediante el lenguaje y símbolos dentro de la tribu urbana, creando significaciones sociales imaginarias: por un lado, permiten compartir valores e ideologías; por otro, establecen parámetros de comportamiento, conformando de este modo “su mundo y su realidad”.

Pedro: una forma de identificarse con su tribu es a través de “El aullido, el clásico te pierdes y iaauu, aaau!”

Carlos: “creo que el aullido iaauu, aaau! ese es el de siempre para identificarnos”.

Gran parte de la vida del *skater* transita entre las historias que se tejen en su hogar y su espacio para patinar. El espacio, como dice Oslender (2001a), se instituye como un *espacio transicional* cuyo escenario no se puede definir totalmente como un fenómeno subjetivo o como uno propiamente objetivo. El espacio es un fenómeno simbólico que no pertenece del todo a una realidad tangible y exteriorizada y tampoco se sitúa en la perspectiva interior de la psique. El espacio representa un *espacio intermedio* en el cual se desenvuelven las experiencias y circunstancias que hacen que el skate se construya y se dote de identidad.

Ante lo expuesto, el fenómeno simbólico es aquel que se utiliza para comprender o designar un área intermedia entre la realidad tangible y experimentada y la imaginada: es una relación que se imbrica en lo aspiracional y alude a la misma realidad, anteponiendo un imaginario ideal. Justamente eso es lo que apoya la idea del espacio: un área que transita desde la zona del consciente, como lo es su hogar, hasta llegar al imaginario/placer que representa el espacio. En ese sentido,

es en el espacio donde van a ser convocados todos los personajes que integran y dan sentido a sus aspiraciones, ambiciones y deseos, así, el *skate* relata la historia de vida donde el espacio da lugar a la recreación personal.

El espacio público (la calle, la plaza y el parque), así como otros espacios diferentes, han generado en el *skaters* la oportunidad de comprender importantes y significativas experiencias de vida. En estos han ocurrido el encuentro con la cerveza, el cigarro, la amistad, la violencia y la lealtad, elementos vitales para la configuración de la identidad a través de la complicidad y la interacción, además de compartir significaciones sociales y realidades similares entre la tribu, esto es lo que establece los vínculos de identidad.

Estos jóvenes muestran una mayor identificación con su tribu urbana debido a que han compartido diversas experiencias significativas a través del tiempo, que ha creado fuertes lazos afectivos de amistad. Esta afectividad es el resultado del principal interés por patinar, pero también de fumar, beber, ir de fiesta o simplemente tener una plática nocturna por algún medio de comunicación. El sentido de pertenencia se desarrolla a través de un ritual que es denominado *disco de Hard Core*.<sup>5</sup> Aunque para la sociedad pueda parecer un acto de violencia, para estos jóvenes es indispensable realizar dicho ritual, ya que esto da una identidad dentro del grupo. El *disco de Hard Core* consiste en dar golpes al nuevo integrante como forma de bienvenida, aunque en ocasiones es también utilizado como forma de sanción para el que haya trasgredido alguna de sus reglas, como dejar de intentar un truco de *skate* fallido.

Si bien el espacio les ofrece a los *skaters* una oportunidad para encontrar su identidad a través de su filiación al imaginario, también resulta importante para su vida y formación en otros contextos; entonces, el espacio se convierte en una fuente inagotable de experiencias que quedarán situadas en su memoria afectiva y emocional (Baeza, 2011).

<sup>5</sup> Género musical surgido en Estados Unidos de América en la década de los ochenta. Derivado del punk, se caracteriza, entre otras cosas, por su presentación agresiva, su ritmo tremendamente acelerado y la potencia y energía con que se ejecutan las canciones.



Los espacios son físicos y simbólicos, con una caracterización especial, en tanto allí se transmiten emociones que han marcado y otorgado sentido a su vida. Los problemas sociales, amorosos, económicos, familiares y cotidianos, encuentran en el espacio el lugar ideal para salirse de la realidad tangible que les ofrece la vida cotidiana. Según Brainsky (1986), se trata de un proceso defensivo que utiliza cada sujeto para evadir esa realidad, así como la angustia que le provoca el compromiso con la vida tangible; el *skater* utiliza y perfecciona mecanismos que le otorgan una barrera impenetrable con su imaginario y eso también es parte de la construcción de la identidad.

Patinar, saltar, platicar y otras actividades parecidas no tienen un sentido social, sino que lo adquieren en el grupo, donde sólo ellos, los de la tribu, conocen y comparten los fenómenos simbólicos; de hecho, al paso del tiempo, éstas se convierten en prácticas que dotan de identidad al *skater*.

Los elementos que otorgan identidad como el lenguaje, vestimenta, lugar geográfico y familia son, en cierta medida, los responsables de ayudar a confrontar una realidad que incita a la frustración; gracias a esos elementos, el *skater* se ha convertido en una forma de vida para estos jóvenes, mediante la cual pueden expresar pensamientos, sentimientos y emociones sin temor a ser juzgados.

La juventud es una etapa que transcurre entre los 15 y los 24 años de edad, esto supone que el *skater* ha superado ciertos procesos emocionales, tanto de separación como de iniciación a la individualización (Domínguez, 2008). Un *skater* tiene que atravesar varias fases: búsqueda de sí mismo y de su identidad, tendencia grupal, necesidad de intelectualizar y fantasear, crisis religiosas, desubicación temporal, revolución sexual desde el autoerotismo hasta el heteroerotismo, actitud social reivindicatoria, contradicciones sucesivas en todas las manifestaciones de la conducta, separación progresiva de los padres y constantes fluctuaciones del humor y del estado de ánimo, fases de gran trascendencia en su construcción como sujeto. Con lo anterior, observamos cómo las tribus comparten rasgos que dotan de identidad y son expresados de diferentes maneras. Quien interactúa con un *skater* conoce las características que lo han puesto en ese grupo; por tanto, quedan de manifiesto los elementos

identitarios que dotan de significación a la tribu, dejando atrás—sin que ello represente la anulación de nuevas resignificaciones sobre sí mismo y sobre su grupo/tribu— la etapa de la niñez, aunque no se abandona del todo esta etapa, ya que aún se manifiestan con fuerza ciertos rasgos que caracterizaron a la infancia y a la adolescencia.

#### **LA COLONIA COMO GENERADORA DE IDENTIDADES Y DE SENTIDOS DE PERTENENCIA**

A diferencia de lo que ocurre en las ciudades, en las pequeñas localidades se da mayor importancia a lo que ocurre en el barrio o en la colonia. Se trata de sitios donde se concentran los procesos de socialización, de construcción de la identidad, de subjetividad e intersubjetividad y, en consecuencia, donde es más visible las elaciones de aprobación-negación, inclusión-exclusión y el reconocimiento, que parte del otro, el otro igual a mí, el otro yo. En una versión imaginaria, según la expresión lacaniana (Silva, 2004), la existencia del otro, en tanto semejante, colocado en posición de reciprocidad especular, se ubica como garante inmediato para la construcción de la individualidad. Así, el registro de lo imaginario surge desde el barrio o colonia y revela los efectos del encuentro con el otro, en virtud del cual se arman relaciones de amistad, compañerismo, aventura, solidaridad y camaradería, pero que igual pueden ser el escenario para que la agresividad e incluso la violencia cubran con su siniestro manto el encuentro de dos o más *skaters*. Es posible pensar, entonces, como lo hacen los *skaters*, que el barrio o colonia cobra sentido al paso de las experiencias del presente, esto es, en el aquí y el ahora (Lacan y Miller, 1988, Maffesoli, 2012).

El barrio o colonia adquiere un valor adicional, en tanto que ofrece un escape de la rutina diaria. Uno de los asuntos que fractura la experiencia placentera en la vida de un *skater* tiene que ver con la rutina, y ante ello resulta necesario encontrar sendas que propicien sensaciones de placer y bienestar. Vemos cómo el barrio y la colonia amarran experiencias, vivencias, simbolismos, máscaras, planes e historias (Souza, 2004).

Mario: “El patinar me enseñó a no pensar tanto las cosas y a hacerlas, no sé, no cuestionar tanto mejor lo hago luego sino mejor de una vez que tenemos vida”.

#### **LAS PRÁCTICAS DISCURSIVAS COMO ELEMENTO DE LA IDENTIDAD**

La construcción del discurso deberá ofrecer una posición reflexiva en torno a la idea de las prácticas discursivas como elemento en la construcción de la identidad (Foucault, 1969). El discurso es una práctica social y, como cualquier otra práctica social, se pueden definir por sus condiciones de producción. En ese sentido, todo discurso tiene un contexto de producción. Foucault (2006) concibe el discurso como un conjunto de interacciones, cuya pertenencia que la define es la actuación que funge como regulador del orden del discurso a través de la organización de estrategias; esto autoriza la puesta en circulación de determinados enunciados en detrimento de otros, para definir o caracterizar un determinado objeto. Desde esta lógica, el referente teórico manifiesta que el discurso es, según Foucault (2006), una práctica social y, por tanto, deberá asignarse al concepto de prácticas discursivas, entendidas como reglas establecidas o estipuladas en un proceso histórico que se van definiendo en una época concreta y en grupos específicos y delimitados. Si bien es cierto que Foucault no niega la existencia de los signos en el discurso, si objeta que éstos se constriñan tan sólo a los signos como meros instrumentos para mostrar o revelar algo. Los discursos hacen algo más que utilizar signos, lo que los vuelve irreductibles a la lengua y la palabra (Reguillo, 1994).

En ese aspecto, la tarea de abstracción para darle sentido al discurso se lleva a cabo mediante el análisis, que consiste en tratar a los discursos como prácticas que crean sistemáticamente ideas referentes a lo que se habla (Wenger, 2001); dejando de lado la consideración de tratar a los discursos como conjuntos de signos o elementos significantes que representan una realidad.

Por lo tanto, las prácticas discursivas se erigen como el espacio propicio para la construcción de diferentes redes semánticas a partir de patrones culturales propios, enmarcados en representaciones sociales dentro de un diálogo establecido entre las tribus urbanas skates y la sociedad misma; en esta relación diática, los actores sociales juegan un papel principal en la elaboración de construcciones mentales significativas como tradiciones, creencias, tabúes y roles, todos dotados de significados.



En esta reflexión, se asume el postulado de que lo que hacen y dicen los sujetos sociales, e incluso las instituciones y agentes políticos en situaciones o contextos sociales determinados, no puede quedar excluido ni mucho menos ser entendido fuera del concepto práctica social discursiva, ya que toda expresión tiene y mantiene un orden dentro del discurso y las representaciones sociales que se generan, además permiten dotar de significado a dichas acciones y, por ende, a los actores implicados en su producción.

La práctica discursiva permite comprender que el discurso de los actores está constituido no sólo por su estructura argumentativa (qué se dice y cómo se dice), sino fundamentalmente por la existencia de condiciones tangibles y contextuales en las que el actor produce y reproduce discursos. En términos de Bourdieu (1985), es el campo discursivo y el *habitus* en el que se mueve el actor para generar y reproducir significados en un espacio social. Estas prácticas terminan con el tiempo incidiendo y modificando el espacio donde tienen lugar. Desde la práctica social discursiva, se hace evidente que el poder no importa tanto por su posesión como por sus efectos, como argumentaba Foucault. De esta manera, las prácticas discursivas generadas por los participantes de las tribus urbanas se forjan y se construyen esencialmente en los espacios en los que ellos se movilizan cotidianamente y, a la vez, se significan simbólicamente a través de sus reuniones y expresiones.

Desde esta perspectiva, un primer acercamiento a la pregunta ¿cómo son las prácticas discursivas que nacen en la construcción de los procesos identitarios en la tribu urbana skate? fue que se pudo observar cómo los *skaters* emplean ciertos símbolos. Parece que el símbolo principal que los caracteriza es la patineta; sin embargo, lo que para ellos realmente es significativo es saber utilizar dicho objeto, pues con ello logran identificarse y comunicarse como grupo. Así, vemos que lo importante no es portar una patineta sino saber utilizarla. Algo parecido sucede con la vestimenta, ya que no existe una vestimenta exclusiva para los *skaters*; no obstante, ellos marcan límites al decir que debe ser un vestuario cómodo para patinar, pero sin caer en lo extravagante. Al seno de la tribu, los tatuajes y las perforaciones parecen tener poca importancia para pertenecer a ésta, pues es más un gusto individual que colectivo. Hay



integrantes que los tienen, pues el tatuarse o perforarse fue inspirado por algún *skate* famoso o por alguna experiencia personal. Se observó que ellos pueden identificar a los individuos que forman parte de su tribu a pesar de no existir una vestimenta en particular.

En la tribu existen algunas señales con las manos como “La de pene”, “tomar tus manos, entrelazarlas, girarlas y después con el puño”; silbidos o “chiflido” y aullidos: “El aullido, el clásico te pierdes y iaauu, aaauu!”. Estos son algunos símbolos característicos que les permiten comunicarse e identificarse en su contexto social como tribu. Con el empleo de estos símbolos, los *skaters* construyen y deconstruyen toda una serie de redes semántico-simbólicas, producto de símbolos y contextos histórico-sociales con los que estructuran sus prácticas sociales discursivas. El discurso de los actores está constituido no sólo por su argumento (qué se dice y cómo se dice), sino también por la presencia de ambientes contextuales en las que el actor produce y reproduce discursos, es decir, principalmente en los contextos urbanos.

En estas prácticas discursivas construidas por los *skaters*, observamos que contienen un orden y una significación (Rosero *et al.*, 2012); por ejemplo, los actores construyen discursos con base en un tipo de habla es-

pecífico —generalmente caló— propio de esa tribu. Algunas de las expresiones comunes son las siguientes: estúpidos, mijo, huevos, estúpidos hasta la muerte, güey, qué pedo, jódete, *posser*.

Las redes semánticas entre los actores de la tribu no se mueven en un vacío social, sino en zonas interactuantes, ya que están estructuradas y determinadas por las formas de organización y distribución de los espacios sociales en contextos sociales donde se produce el discurso. Las zonas, generalmente, son de dos tipos: cotidianas (amigos, familia, bailes o plazas); de estructuras ideológicas convencionales (grafiti, música, deporte, religión o política).

En este caso, parece que los *skaters* prefieren relacionarse con otros grupos del mismo ámbito o con jóvenes que practiquen algún deporte parecido al de ellos, que tengan un estilo de vida similar, los *Bimex* (deporte en bicicletas), debido a que tienen intereses en común, como el deporte y la música, que les permite interactuar de mejor manera.

#### **SIGNIFICACIONES SOCIALES IMAGINARIAS**

Los imaginarios sociales están mediatizados por las construcciones simbólicas que se originan en los espacios en los que concurren



los *skaters*; también, los espacios son estructurantes de las prácticas sociales que contribuyen a la construcción de la identidad; estas prácticas, a su vez, están mediadas por las distintas interacciones que en ellas se establecen, al igual que por los contextos específicos en las que se instituyen.

Los imaginarios, por consiguiente, no sólo son producciones mentales, sino también objetos y realidades (Canclini, 1997). Esta idea permite ir mucho más allá del establecimiento material y tangible del espacio, trasciende hacia una estructura simbólica, donde se enlazan percepciones y significados otorgados por los actores y sus prácticas sociales. En ese sentido, los imaginarios trascienden hacia las distintas expresiones que circulan cuando se encuentran los integrantes de la tribu, resultado de ello, es la construcción del imaginario y al final, este toma el sentido de imaginario social.

Tomando en cuenta lo anterior, se puede comprender que en la tribu *skate* se conciben diferentes significaciones sociales, que se construyen a partir de la adquisición de significados, éstos son obtenidos a partir del espacio en común, con el cual existe una actividad habitual. Este espacio comienza a adquirir relevancia, ya que genera un efecto en el actor en cuanto a su práctica social, ma-

nifestada en los lenguajes, la comunicación, la afectividad y la ideología. Los imaginarios, entonces, irán poco a poco adquiriendo significados disímiles al origen (Souza, 2004).

Mediante el imaginario social, los jóvenes *skaters* han formado un concepto de sí, logrando diferenciar los distintos roles que desempeñan en sus diferentes contextos sociales, pues las actividades, el lenguaje y la ideología cambian radicalmente del hogar a la tribu. Los jóvenes conocen *la realidad* a partir de los valores, la ideología y el lenguaje que han sido proporcionados por la familia, pero, a su vez, ellos han ido transformando esta *realidad* a partir de su desarrollo social (con su tribu urbana); así, estas significaciones van obteniendo una interpretación y lugar dentro de “su mundo”, creando su identidad.

Pedro: “La palabras que utilizo aquí no son las mismas que con mi familia, porque a veces soy grosero y no soy grosero con mi familia”.

Los *skaters* declaran que pertenecer a una tribu no es equivalente a violencia o disgregación social, sino que es un sentido de participación entre amigos, es sentirse entendido, protegido y seguro: es aprender

que hay algo que motiva. Nuestros narradores tienen varios sentidos y significados de la vida: el de la familia y el de la tribu, entre otros. Cuando están en la tribu adquieren significados diferentes a otros contextos (como la familia o la escuela), lo que es una manifestación de la identidad a partir de la pertenencia a esa tribu. Reflexionar y analizar sobre los imaginarios que se generan dentro de las tribus es entrever que los *skaters* utilizan accesorios como prendas de vestir, tatuajes, peinados, mochilas, semejantes, provocando un proceso identitario como tribu, con características propias que resultan vitales para el sentido de pertenencia.

Los imaginarios sociales permiten a los *skaters* ponerse de acuerdo con sus modos de ser y de estar dentro de la tribu; por lo tanto, compartir esos imaginarios es comprender la significación de sus prácticas sociales y discursivas que tienen para construirse en común. Los actores *skaters* comentan que las tribus urbanas son grupos que se forman por un gusto, por una idea; en esto, no tiene que ver lo económico, lo político, lo social o lo cultural. Los *skaters* reconocen que pertenecer a una tribu implica asumir una postura frente al espacio. Esto es, la apropiación de ciertos lugares y plazas crea un sentido de territorialidad, de pertenencia material, que

les trae la posibilidad de sentirse bien con los demás, expresarse libremente y la posibilidad de tener momentos de satisfacción.

## REFLEXIONES FINALES

La política de desarrollo habitacional en el sexenio de Enrique Peña Nieto, 2006-2012, estuvo centrada en cinco municipios del Estado de México, uno de ellos fue Tecámac. El surgimiento de centros urbanos ha traído como consecuencia nuevas formas de convivencia, ya que los habitantes o residentes de estas ciudades provienen principalmente de la Zona Metropolitana del Valle de México. Al respecto, la manera de socializar se ha visto impactada por las prácticas culturales ajenas a las tradicionales como la agrupación y la consolidación de las denominadas tribus urbanas. La idea central era dotar de bienes y servicios a una población en apariencia carente de ellos. Todos los recursos existentes forman un gran capital, que es la base para construir una nueva ciudad; el proyecto de las ciudades bicentenario ejemplifica cómo la planificación regional creó un proceso molecular de modernización, muy parecido al del periodo 1940-1970.

Esta investigación representa una oportunidad para comprender los procesos identitarios de la tribu skate y su socialidad posmoderna, así como reflexionar en el campo de lo simbólico y la construcción del espacio público, la práctica social y el imaginario social. Ser skater puede tener dos acepciones: a) constructo o un imaginario creado por la sociedad y b) constructo del mismo skater en colectividad. Estos dos significados se hallan influenciados por procesos culturales y sociales, que están mediatizados por costumbres, tradiciones, creencias, juicios y estereotipos sociales de la época moderna-posmoderna y de sus contextos histórico-social específicos, pero también permeados por un historial cultural que deviene de generación en generación.

La extinción de las tribus está acechando constantemente; la identidad y el sentido de pertenencia es cada vez más difícil. Resulta paradójico que ante tal evento se retome y se reencauce con mayor fuerza la tendencia a la identidad, el aferramiento a ideologías, a la territorialidad, como si esto fuese su único fin: la preservación de su tribu. Los conceptos institucionalizados no contienen este poder de integración, de significación, están desterritorializados; conceptos como aldea

global y ciudadano del mundo no son bien comprendidos por los skaters y, por tanto, los rechazan como una forma de manifestación cultural y este rechazo simbólico se agudiza en sus manifestaciones discursivas y en sus prácticas sociales. Para algunos skaters, la identidad se resignifica a partir del establecimiento de nuevos símbolos, nuevos significados, nuevos lenguajes y, con ello, nuevas prácticas discursivas.

El cuidado de establecer a los skaters como un sistema implica considerarlos una construcción colectiva en la que concurren distintas singularidades que actúan como soportes culturales. Estos soportes constituyen lo que los skaters han fundado como andamiaje simbólico. Un elemento es el espacio, que el skater se apropia como una respuesta para dotarlo de sentido mediante la territorialidad en la que convergen diversas interacciones. Así, los espacios que los skaters frecuentan están impregnados por simbolismos que le dan sentido a sus prácticas sociales y discursivas.

Los espacios donde se encuentran los skaters se caracterizan por afirmar los lazos de identidad y pertenencia, que se enriquecen con imágenes, bailes, objetos, lenguaje y expresiones. A partir de esto, se generan prácticas sociales en común, que para la tribu resulta primordial. Los encuentros y la identidad social construyen al skater. El espacio y escenario es justamente el territorio donde se originan historias que fortalecen la identidad.

Con la reflexión acerca de los territorios, tenemos el camino para avanzar hasta el mundo de los significados. Los skaters y sus contextos urbanos tienen la capacidad para aglutinar diferentes significados, por lo tanto, les permite a ellos ser reconocidos, capaces de generar diferentes atribuciones por los habitantes de una sociedad, impregnando los nuevos símbolos grupales.

Con relación a los imaginarios sociales, los skaters se identifican a partir de contextos, espacios, zonas de interacción e imágenes donde se desenvuelven; además, emplean prácticas discursivas en común, formando ciertos imaginarios con la tribu. Los imaginarios emergen con significados integradores que presentan una carga simbólica "positiva" hacia el interior del grupo (*in group*); esto no necesariamente es concordante con el resto de la sociedad ajena a la tribu. Los skaters son una tribu en la cual existen normas, valores,

códigos y lenguajes de interacción, que se legitiman al interior del colectivo.

## FUENTES CONSULTADAS

Alvarado, S. V. y C. V. Echavarría (2006). *Estrategias de aproximación al objeto de estudio: enfoque histórico-hermenéutico*. CIUDAD DE EDICIÓN: EDITORIAL.

Baczko, Bronislaw (1991). *Los Imaginarios sociales: memorias y esperanzas colectivas*. Buenos Aires: Nueva Visión. Serie Cultura y Sociedad.

Baeza, Manuel Antonio (2011). "Memoria e imaginarios sociales". *Imagonautas*, 1(1): 76-95. Chile: Universidad de Concepción.

Bourdieu, P. (1985). "The genesis of the concepts of habitus and field". *Sociocriticism*, 2(2): 11-24.

Brainsky, S. (1986). *Manual de psicología y psicopatología dinámicas. Fundamentos de psicoanálisis*. Bogotá (Colombia): Carlos Valencia Editores.

Callejo, J. (2009). *Introducción a las Técnicas de Investigación*. Madrid: Editorial Universitaria Ramón Areces.

Camino, X. (2008). "Reinterpretando la ciudad: la cultura skater y las calles de Barcelona". *Apuntes Educación Física y Deportes*, (91): 54-65.

Canclini, N. G. (1997). *Imaginarios urbanos*. Buenos Aires: Editorial Universitaria de Buenos Aires.

Castoriadis, Cornelius (1997). "El imaginario social instituyente". *Zona erógena*, (35): 1-9.

Chávez Meza, R. A. (2012). "Sistemas complejos. La ambición totalizante". *Argumentos*, 25(70): 217-220. México: UAM Xochimilco.

Consejo Estatal de Población. Secretaría General de Gobierno. Zonas metropolitanas del Estado de México. En [http://coespo.edomex.gob.mx/zonas\\_metropolitanas](http://coespo.edomex.gob.mx/zonas_metropolitanas) (consultado el 2/03/2019).

Correa, H. (2010). "Comunidades históricas en la gran ciudad: emergencia político-cultural"

- tural en Técamac, Estado de México". *Nueva antropología*, 23(73): 59-85.
- Costa, Pere-Oriol, Fabio Tropea y José Manuel Pérez Tornero (1996). *El ansia de identidad juvenil: entre el culto a la imagen y la autoafirmación a través de la violencia*. Barcelona: Paidós.
- Domínguez, L. (2008). "La adolescencia y la juventud como etapas del desarrollo de la personalidad. Distintas concepciones en torno a la determinación de sus límites y regularidades". *Boletín Electrónico de Investigación de la Asociación Oaxaqueña de Psicología*, 4(1): 69-76.
- Espinosa, M. (2014). "Mega proyecto urbano. La ciudad Bicentenario de Tecámac, México". *Bitácora*, 24(2): 31-41.
- Flick, U. (2007). *Introducción a la Investigación Cualitativa*. Madrid: Ediciones Morata, S. L.
- Foucault, M. (2006). *Seguridad, territorio, población*. Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica.
- Foucault, M. (1969). *La arqueología del saber*. Madrid: Siglo XXI.
- Fouce, H. (2005). "Bandas, tribus, culturas". *Telos*, Cuadernos de comunicación e innovación, (63): 112-114.
- Giraldo, N. y Restrepo, J. (2017). "Construcción de identidad en jóvenes de Manizales vinculados a barras de fútbol". *Anfora*, 24(42): 165-187.
- Gobierno del Estado de México. Secretaría de Desarrollo Urbano (2007). *Ciudades del Bicentenario*. México: Comisión Coordinadora para el Impulso a la competitividad del Estado de México. En <http://edomexico.gob.mx/sedeco/competitividad/ppt/Ciudades-Bicentenario.pdf> (consultado el 02/03/2019).
- Habermas, J. (1988). "La Modernidad: un proyecto inacabado". *Ensayos políticos*. Barcelona: Península.
- García González, Sandra. *Skaters (Tribu Urbana): Características e Historia*. En [www.lifeder.com/skaters-tribu-urbana/](http://www.lifeder.com/skaters-tribu-urbana/) (consultado el 03/03/2019).
- Lacan, J. y J. A. Miller (1988). *The Seminar of Jacques Lacan: Book II: The Ego in Freud's Theory and in the Technique of Psychoanalysis*. CUP Archive.
- Maffesoli, M. (2014). *El regresar del tiempo. Formas elementales de la posmodernidad*. México: Siglo XXI.
- Maffesoli, M. (2012). *El ritmo de la vida. Variaciones sobre el imaginario posmoderno*. México: Siglo XXI.
- Maffesoli, M. (2004). *El tiempo de las tribus*. México: Siglo XXI.
- Márquez, I. y R. Díez (2015). "La cultura skate en las sociedades contemporáneas: una aproximación etnográfica a la ciudad de Madrid". *EMPIRIA. Revista de Metodología de las ciencias sociales*, (30): 133-158.
- Medina, R. (2017). "La construcción socio-discursiva de la identidad del inmigrante latinoamericano en Barcelona". *Social and Education History*, 6(2): 116. DOI: 10.17583/hse.2017.2399.
- Oslender, Ulrich (2001a). *Black communities on the Colombian Pacific coast and the "aquatic space": a spatial approach to social movement theory*, tesis de doctorado. Escocia: Universidad de Glasgow, Departamento de Geografía.
- Pintos, J. (1995). *Los imaginarios sociales. La nueva construcción de la realidad social*. Madrid: Salterrae.
- Programa Estatal de Vivienda. Gobierno del Estado de México (s/f). Secretaría de Desarrollo Urbano. Instituto Mexiquense de la Vivienda Social. En [www.ipomex.org.mx/ipo/archivos/downloadAttach/9710.web](http://www.ipomex.org.mx/ipo/archivos/downloadAttach/9710.web) (consultado el 03/03/2019).
- PX Sport (2017). *El crecimiento del Skateboarding en México*. En <http://pxsports.com/2017/08/el-crecimiento-del-skateboarding-en-mexico/> (consultado el 03/03/2019).
- Rangel, G. y B. Mosiños (2009). "Las ciudades bicentenarias y el desarrollo regional en el municipio de Técamac, Estado de México". *Mundo Siglo XXI*, (16):75-93.
- Reguillo, R. (1994). "Las tribus juveniles en tiempos de la modernidad". *Estudios sobre las culturas contemporáneas*, (15): 171-184.
- Rosero García, L. C., V. H. Rosero Arcos y L. F. Mora Acosta (2012). "Juventud e identidad. Un acercamiento a las tribus urbanas". *Revista de Psicología GEPU*, 2(2): 51-79.
- Sánchez, A. (2016). "La identidad a través de la moda" *Revista de Humanidades*, 29: 131-152.
- Secretaría de Desarrollo Social. *Catálogo de localidades. Sistema de Apoyo para la Planeación PDZP*. Municipio de Técamac. En [www.microrregiones.gob.mx/catloc/LocdeMun.aspx?tipo=clave&campo=loc&ent=15&mun=081](http://www.microrregiones.gob.mx/catloc/LocdeMun.aspx?tipo=clave&campo=loc&ent=15&mun=081) (consultado el 02/03/2019).
- Silva, Armando (2004). *Imaginarios urbanos, hacia el desarrollo de un urbanismo desde los ciudadanos*. Bogotá: Convenio Andrés Bello.
- Souza, Gabriel (2006). *Montevideo electrónico. Nuevas formas de comunicación juveniles*. Uruguay: Ediciones de la Banda Oriental.
- Tajfel, H. (1984). *Grupos humanos y categorías sociales*. Barcelona: Herder.
- Tajfel, H. y J. C. Turner (1979). "An integrative theory of intergroup conflict". En Austin, W. G. y S. Worchel (Eds.), *The social Psychology of intergroup relations* (33-47). Monterrey, C. A.: Brooks-Cole.
- Wenger, E. (2001). *Comunidades de práctica: aprendizaje, significado e identidad*. Barcelona: Paidós.
- Williams, J. P. (2011). *Subcultural Theory. Traditions and Concepts*. Cambridge: Polity Press.