

PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL PERÚ



UNA NUEVA PERSPECTIVA SOBRE LAS TRIBUS URBANAS DESDE LA VENTANA DE LA COMUNICACIÓN: CASO SKB PERU

Tesis para optar el Título de

Licenciada en Comunicación para el Desarrollo
que presenta la Bachiller:

CONSTANZA PAREDES RODRÍGUEZ

**ASESOR
GABRIEL CALDERÓN CHUQUITAYPE**

LIMA, MARZO 2014

Contenido

AGRADECIMIENTOS	8
INTRODUCCIÓN.....	9
CAPÍTULO 1.....	11
1.1 Planteamiento del problema	11
1.2 Hipótesis de investigación	20
Hipótesis General.....	20
Hipótesis Específicas	21
1.3 Objetivos de la investigación	22
Objetivo General.....	22
1.4 Fundamentación.....	24
CAPÍTULO 2.....	27
Ejes Temáticos vinculados al estudio.....	27
2.1 El uso, la apropiación y la re-significación de la ciudad.....	27
2.2 La búsqueda de una identidad: entre la construcción de significados y la formación de tribus o subculturas.....	28
2.3 Jóvenes y comunicación: miradas modernas de una ciudad urbana interconectada.....	29
Marco teórico.....	30
2.1 El uso, la apropiación y la re significación del espacio urbano.....	30
2.1.1 El Sueño Urbano	30
2.1.2 La ciudad como concepto de estudios comunicacionales	32
2.1.3 ¿Lima como espacio Público?.....	35
2.1.4 Dinámicas de interacción/ dinámicas sociales= Interacción social en el espacio público.....	37

2.2. Tribus urbanas	40
2.2.1 La cultura desde la comunicación	40
2.2.2 La cultura en el espacio público	42
2.2.3 Culturas y sub-culturas juveniles en Lima: La Tribu Urbana	44
2.2.4 La producción de identidad en la Tribu	47
2.2.5 Los Ritos y Rituales	49
2.3 El Skateboarding	51
2.3.1 El deporte extremo	51
2.3.2 Los skaters como tribu urbana	53
2.3.3 El skateboard en Perú: Hitos considerables	55
2.4 Dimensión comunicacional	56
2.4.1 Apropiación simbólica y objeto simbólico	56
2.4.2 El poder simbólico en el espacio público	58
2.4.3 La tribu urbana desde los ritos y rituales	61
2.4.4 Para entender a la tribu urbana: El paralenguaje	64
2.4.5 Discurso del grupo	68
2.4.6 Acción como comunicación	70
2.4.7 La meta-comunicación	72
2.4.8 La comunicación e identidades mediadas por la red.	77
CAPÍTULO 3	81
3.1 Diseño metodológico	81
3.2 Unidades de Análisis	90
a. Unidades de observación	93
b. Técnicas de recojo	94
Observación	95

Entrevista a Profundidad	95
Grupos de focalización	96
Etnografía virtual	96
c.Etapas de procesado de investigación	97
d.Procesamiento de la información	99
CAPÍTULO 4.....	101
Análisis de Recolección de datos	101
4.1. Procesamiento de datos de las notas de observación.	101
4.2. Etnografía virtual de la Página Web: www.skateboardingperu.com	110
4.3. Entrevistas a profundidad y grupo focal	128
CAPÍTULO 5.....	157
Conclusiones	157
Recomendaciones	169
CAPÍTULO 6.....	170
Bibliografía.....	170
CAPÍTULO 7.....	177
Anexos	177
Nº 1 Guía de observación para aplicarse en el Espacios físicos de interacción	177
Nº 2 Guía de Etnografía Virtual para aplicarse en el espacio virtual o medios de comunicación virtual	179
Nº3 Guía de entrevista Funcionarios Municipales	181
Nº 4 Guia Entrevista Administrador espacio virtual	185
Nº 5 Guía para aplicación de FOCUS GROUP	189

TABLA DE ILUSTRACIONES

Ilustración 1: Componentes del proceso descriptivo de la tribu urbana en cuestión. Fuente: Elaboración propia.....	14
Ilustración 2: Espacio urbano /función meta-comunicativa. Fuente: Elaboración propia	16
Ilustración 3: formas de acción pueden ser asociadas a lo comunicativo. Fuente: Elaboración propia	17
Ilustración 4: Peculiaridades de la Urbe. Fuente: Elaboración propia en base a "La Ciudad Escenario de Comunicación" de Fernando Carrión.....	34
Ilustración 5: La idea de ciudad. Fuente: elaboración propia	37
Ilustración 6: Esquema dominante y dominado. Fuente: Elaboración propia....	59
Ilustración 7: Proceso que alimenta la cultura desde la dimensión comunicacional. Fuente: elaboración propia	63
Ilustración 8. Dinámica social del skater. Fuente: Elaboración propia	67
Ilustración 9: Meta comunicación en el espacio público. Fuente: Elaboración propia	73
Ilustración 10: Interacción de los componentes de la meta-comunicación.....	77
Ilustración 11: Paradigmas de medios masivos. Fuente: Elaboración propia. ..	78
Ilustración 12. Interacción entre sujetos el espacio público. Fuente: Elaboración propia.....	107
Ilustración 13: Página web Skateboarding Perú.....	111
Ilustración 14: Banner superior página web	113
Ilustración 15: Mensajes gráficos	114
Ilustración 16: Imagen de página web sección inferior.....	115
Ilustración 17: Reglas Web	116

Ilustración 18: Elección de miembro top.....	117
Ilustración 19: Facebook de Skateboarding	121
Ilustración 20: Interacciones en plataformas virtuales. Fuente: Elaboración propia.	125
Ilustración 21: Mapa 1- SKATEPARK MIRAFLORES- PARQUE MARIA REICHE	158
Ilustración 22: Mapa 2- SKATEPARK LOMA AMARILLA-PARQUE SALVAVIDAS-PARQUE MONTE.....	159
Ilustración 23: Tipo de herramienta que más utiliza la tribu urbana en el espacio virtual. Fuente: Elaboración propia.....	161
Ilustración 24: Imagen de protesta.....	164
Ilustración 25: Uso transversal de la meta-comunicación.....	167

TABLAS

Tabla 1: Cuadro 1- Primer Objetivo de investigación	82
Tabla 2: Cuadro 2- Segundo objetivo de investigación.....	87
Tabla 3: Cuadro 3- Tercer objetivo de investigación.....	89
Tabla 4: Unidades de observación	93
Tabla 5: Matriz 1- resultados espacios, interacción y sujetos.....	108
Tabla 6: Matriz de análisis de datos dentro del espacio de interacción virtual.	124
Tabla 7: Matriz 2 - Levantamiento de variables	126
Tabla 8: Matriz 3- levantamiento de variables	154



A Miguel Ángel, Luz Yolanda y Olga.

**Quienes me enseñaron a perseguir mis sueños y a quienes amo despierta
y en mis sueños.**

AGRADECIMIENTOS

Quiero iniciar este trabajo de investigación agradeciendo a quienes formaron parte de este largo proceso.

A todos aquellos que participaron de esta investigación, a mi Universidad y Facultad, por darme el espacio para comprender mi trabajo académico y por enseñarme a investigar. A mi asesor de tesis, Gabriel Calderón Chuqitaype por las charlas interminables sobre el tema de tribus urbanas, por enseñarme a crear debate y a cuestionarme, por enseñarme a entender la comunicación como un proceso que enhebra vidas y las re-significa, pero sobre todo, muchas gracias por su paciencia.

A Hugo Aguirre, mi lector de tesis, quien se encontraba como coordinador de mi especialidad apenas ingresé a Facultad y quién ahora ha podido leer los resultados de mi formación en la misma. Gracias infinitas por esas horas eternas de conversaciones sobre qué es la Comunicación para el Desarrollo, es, indudablemente, el mejor tesoro que me llevo de mis años universitarios.

Quiero agradecer a mi familia, a mi papá, mamá y hermanas, son mis mejores amigos y siempre han estado allí para aconsejarme, les debo todo lo que soy ahora. A Aitor, Gabriela, Juan Andrés y Juan Diego por ser compañeros de esta vida, por enseñarme a prototipar soluciones y porque nunca dejamos de aprender.

Finalmente quiero agradecer a mis abuelos, a Miguel Ángel, Luz Yolanda y Olga, porque una parte de ellos soy yo y sin ellos no estaría en este camino. Porque me enseñaron sin palabras a luchar por mis objetivos, a exigirme y a siempre aprender.

INTRODUCCIÓN

La investigación que realicé tiene como propósito llegar a conocer y comprender, en diferentes planos, las complejas relaciones que se establecen entre los diversos grupos que convergen en la práctica del *skateboarding*. De esta manera y a medida que hemos ido avanzando en la investigación, hemos ido enfocando el trabajo en lo que llamamos *estructuras de la comunicación interpersonal*¹ y *la comunicación en espacios virtuales*². Como así también, el ejercicio de apropiación del espacio público sin dejar de lado el hecho de que en toda dinámica social se encuentra presente la meta-comunicación. Sobre esta última, es importante mencionar que se produce como marco general que agrupa a la interacción, la identidad de la tribu urbana y el espacio público. Es entendida, como el todo que tiene axiomas comunicacionales que permiten una lectura más certera de los fenómenos.

El tema en el que nos enfocamos es de gran pertinencia en la actualidad ya que hay una mayor demanda en la población juvenil por los deportes alternativos y extremos que antes solían ser practicados por personas de la clase alta de la sociedad. Un deporte extremo es aquél que desarrolla experiencias que generan adrenalina, que implican un riesgo para quien los ejecuta. Es así que los deportes extremos generan en el grupo, una identidad de colectividad. Las frases como “*skate or die*” hacen que nos preguntemos acerca de la gran cohesión y generación de identidad de los grupos juveniles traspasando fronteras espaciales, creando lazos virtuales en comunidades extraterritoriales.

Nos interesa entonces, en el presente estudio comenzar hablando *grosso modo* sobre los estudios que se han hecho en torno a los *skaters* y a los temas

¹Entendida como la interacción entre sujetos que emplean herramientas comunicativas tales como el paralenguaje, próxemica, entre otros, para desarrollar una actividad.

²Entendidos como los espacios donde se produce interacción entre los miembros de la tribu urbana. Esta interacción tiene la principal característica de desarrollarse en las redes sociales y web 2.0, motivando una interacción que rompe lo tradicional en cuanto a barreras de tiempo y espacio.

que se le relacionan, como el espacio, los grupos juveniles y la comunicación urbana. Asimismo, se presentarán los instrumentos formulados para la recolección de datos importantes con la finalidad de poder brindar una mayor información. Seguidamente profundizaré en la información recolectada y analizada desde un punto de vista comunicacional empleando el método cualitativo.

Darle a los parques o espacios públicos, nuevos usos, nuevas significaciones nos lleva a comprender el cambio evolutivo de la percepción de la ciudad, el rol importante y ya no solo mediador de las comunicaciones(virtuales o interactivas) entre los individuos, la necesidad de asociatividad de los nuevos grupos juveniles en torno a una práctica considerada por muchos como un estilo de vida, un rito, es lo que nos ha llevado a plantearnos en este documento un análisis de lo que sucede allí, en la selva de cemento.

CAPÍTULO 1

1.1 Planteamiento del problema

Lima, ciudad de más de ocho millones de habitantes³ con incesantes procesos y dinámicas de conformación y agrupación social, no está exenta de comunidades de jóvenes nómades⁴ en busca de una identidad colectiva que pueda generarles experiencias, relaciones entre sujetos con intereses comunes y que, de esta unión de individuos, se logren beneficios comunes a todos sus miembros.

Dicho esto, la investigación nace desde un enfoque comunicacional transversal a todo el proceso. Sin embargo, se enmarca en un espacio determinado: la ciudad, pero la ciudad entendida como un sistema intrincado de relaciones o interacciones sociales, que tiene como base (y es en sí misma) la comunicación. De igual modo, en este sistema de interacciones sociales, existen diversas comunidades de individuos; en este universo, nos interesa generar conocimiento sobre las comunidades de jóvenes nómades.

Al respecto, es importante mencionar que, la creación de estas comunidades de jóvenes nómades⁵ o tribus urbanas (dentro de la dinámica social) y la construcción de relaciones en base a intereses comunes utilizando espacios distintos (físicos y virtuales), dan nacimiento

³Según datos estadísticos obtenidos desde el Instituto Nacional de Estadística en base al rubro: Población censada, según departamento y año censal (2007).

⁴ Los jóvenes nómades son un término de acuñación propia. Debido al movimiento constante por territorios no delimitados o delimitados en el mayor de sus casos por la urbe, en grupos no menores de cuatro personas. Por otro lado, la necesidad de asociatividad que se plantea en este párrafo responde a la rama de estudios sobre la psicología aplicada a la conformación de grupos juveniles.

⁵La cantidad aproximada de jóvenes en Lima es de casi cuatro millones, dentro del rango de edades comprendidas entre los 13 y 25 años. Para este estudio de tesis, son considerados nómades sólo aquellos que practican el *skateboarding* debido a que el sitio de práctica muchas veces cambia, por lo cual se produce un constante movimiento sobre el instrumento y un desplazamiento por la ciudad.

a una mirada distinta del rol de la comunicación en referencia al análisis de imaginarios, de grupos y de la ciudad.

Es necesario definir qué entenderemos en esta investigación por espacios físicos y virtuales, dos conceptos que abordaremos con mayor profundidad en el Marco Teórico. Por espacio físico entendemos que es aquel espacio público multifuncional que adquiere una significación especial, porque la tribu urbana “necesita” conquistarlo o re-significarlo mediante procesos de comunicación. El espacio virtual es un espacio también de uso público, pero con características que permiten que los miembros de las tribus urbanas se reúnan traspasando límites territoriales, desarrollando la comunicación en otra plataforma.

Es así que el concepto aplicado en este trabajo sobre tribus urbanas corresponde a la definición planteada por Carlo Feixa (1999:85) quien señala que “una tribu urbana es un grupo de gente que se comporta de acuerdo a las ideologías de una subcultura⁶, que se origina y se desarrolla en el ambiente de una urbe o ciudad”. Es decir que los jóvenes se agrupan en búsqueda de identidad, la cual sufre variaciones según la ideología de la tribu, y según la persona misma.

Al igual que Feixa, también nuestro interés se centra en la urbe, ya que consideramos que la ciudad es un marco general que llega a estructurar las intenciones de comunicación, el tipo de interacción (física o virtual) y, sobre todo, la necesidad de la construcción de una identidad.

Planteamos así como eje de partida el lienzo de la ciudad donde se plasman las distintas dinámicas sociales (dimensión de la interacción) en donde el proceso comunicativo (perspectiva comunicacional) es esencial para desentrañar sus significados, sean estos lenguajes verbales o no verbales, físicos o virtuales. En la ciudad también se da la

⁶ Subcultura, o denominación dada para una cultura que no es creada por el consenso general social.

personificación del rito y ritual de la identidad por parte del grupo de estudio, como así también el ejercicio de la emisión de significados que constantemente el ser humano tiene que decodificar para poder entenderse los unos a los otros. Además, un fenómeno que no queda aislado de este estudio responde a la función de la red virtual o espacios virtuales en la conformación y moldeamiento de las tribus urbanas modernas, mediando comunicaciones, promoviendo espacios desterritorializados y generando, porqué no, cohesión entre los pares.

En relación a lo anterior debemos considerar tal como Armando Silva, en *La Ciudad como Arte*, que:

La construcción de la imagen de una ciudad en su nivel superior, aquel en el cual se hace por segmentación y cortes imaginarios de sus moradores, conduce a un encuentro de especial subjetividad con la ciudad: ciudad vivida, interiorizada y proyectada por grupos sociales que la habitan y que en sus relaciones de uso con la urbe no solo la recorren sino la interfieren dialógicamente, reconstruyéndola como imagen urbana (1993: 5).

En este sentido, existe una relación aparente entre el rol de la comunicación en la intersubjetividad de la tribu, y como éstas contribuyen a “modernizar o construir” la ciudad.

Ya señalados los principales conceptos desde los cuales se abordará esta investigación, es necesario introducir a los actores esenciales que harán que los conceptos planteados se articulen y cobren forma. Nos referimos entonces a lo que denominaremos como jóvenes urbanos, en su mayoría jóvenes limeños hijos de emigrantes del interior del país. La característica central más resaltante de este grupo de jóvenes es principalmente su necesidad de agrupación a través de gustos comunes, en este caso el *skateboarding*, visto como un *estilo de*

vida, y que al practicarlo genera cohesión social entre los miembros, logrando así una identidad grupal, que los distingue y caracteriza del resto de otros jóvenes o tribus urbanas en Lima capital.

Los *skaters*⁷ son encasillados, en el imaginario urbano limeño, como personas de poco oficio o vagos, sin rumbos encausados y transgresores del espacio. Es importante resaltar que muchos de estos pre-esquemas han evolucionado en distintas partes del mundo. Para la investigación consideramos al grupo SKB que por sus siglas es *Skate Boarding Perú SKB*, este grupo está conformado por jóvenes distintos tanto geográficamente como social, cultural y económicamente.

Existiendo tantas diferencias el grupo se estructura en base a los mismos conceptos planteados anteriormente: la urbe y las tribus urbanas.



Ilustración 1: Componentes del proceso descriptivo de la tribu urbana en cuestión. Fuente: Elaboración propia

Los componentes mencionados en la gráfica anterior son parte de los procesos descriptivos generados en el grupo con la finalidad de construir una identidad grupal en una ciudad donde la identidad se encuentra desterritorializada, o la necesidad de cohesión con los pares casi ha desaparecido, debido al gran imperio de la individualidad establecido por una cultura del consumo de bienes más que de interacciones.

⁷ Denominación que se le da a los individuos de la tribu urbana que practica *skateboarding*.

Asimismo, sabemos que en la actualidad no podemos hablar de comunicación, sin la necesidad de contemplar la comunicación mediada. En concordancia con esto, podemos plantear que la comunicación se da en dos niveles dentro de la tribu urbana: estos corresponden al plano de las interacciones, que denominaremos **comunicación física**, y el espacio virtual o de las redes sociales, que denominaremos **comunicación virtual**. Es importante también señalar que estas dinámicas se llevan a cabo dentro de, o tienen referencia a un lugar de interacción, en este caso, el espacio urbano.

Las interacciones en el espacio urbano están asociadas a señales meta-comunicativas (Mela 2012:4) estas son necesarias para la decodificación y la guía de las acciones que conllevan los sujetos cuando están en el espacio público. La relevancia de la meta-comunicación para el presente estudio puede ser graficada en sus niveles del siguiente modo:

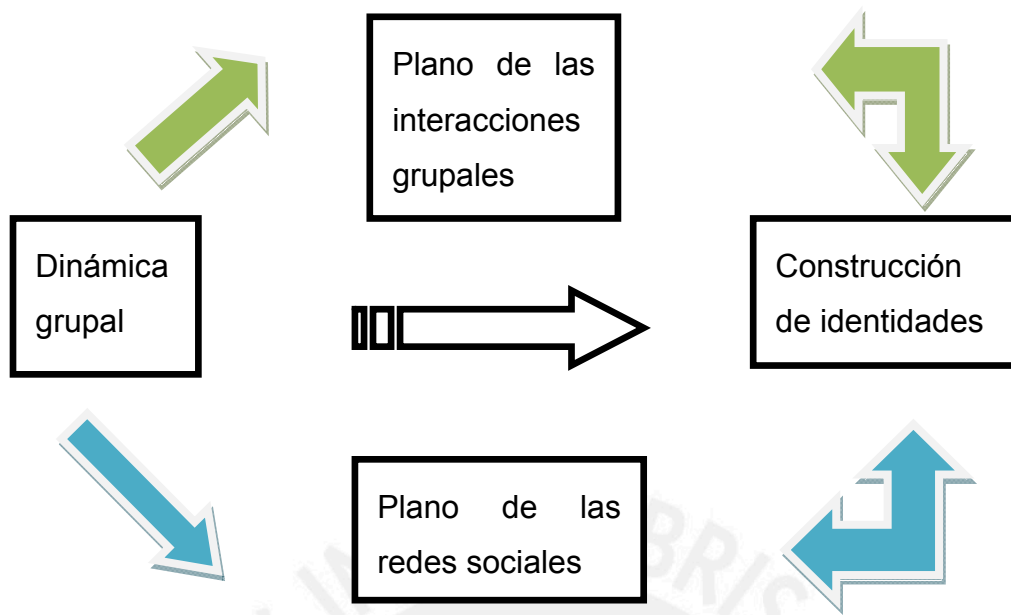


Ilustración 2: Espacio urbano /función meta-comunicativa. Fuente: Elaboración propia

Según el gráfico anterior, podemos acotar que el medio en el que se manifiesta el fenómeno de comunicación puede ser descrito como presencial e interpersonal porque se encuentra en constante movimiento debido a la creación de identidades y a la necesidad de la interacción. En esta misma línea, los actores hacen uso del espacio público en donde expresan sus manifestaciones y recrean sus identidades asignando una re-significación al espacio. De igual manera, puede ser descrito también como virtual, pues es una de las plataformas que mueven los actores identificados con la finalidad de concretar el encuentro, intercambiar mensajes, consolidar grupos e identidades, nos referimos específicamente a las redes sociales.

Así mismo para Antonio Mela:

Las normas del comportamiento predominan en algunos espacios de carácter marcadamente funcional (las pistas y/o las áreas de parque) y en espacios donde se da una fuerte presencia de esquemas de acción ritual (lugares de

culto, espacios dedicados a ceremonias civiles y militares).(Mela 2012:4).

De tal forma que para el grupo objetivo de estudio los límites de la ciudad se hacen flexibles a tal punto que la reconstrucción del espacio público es simbólica mediante el uso y re-significación del espacio.

Mela también entiende que las formas de acción pueden ser asociadas a lo comunicativo, con lo cual cita a Habermas (1985) y su teoría del actuar comunicativo. Esto aplicado al espacio público nos lleva a utilizar y a aplicar la cuarta forma de acción⁸ señalada por el autor, que es típica de los sujetos que establecen comunicación interpersonal, de esta manera tenemos lo siguiente:

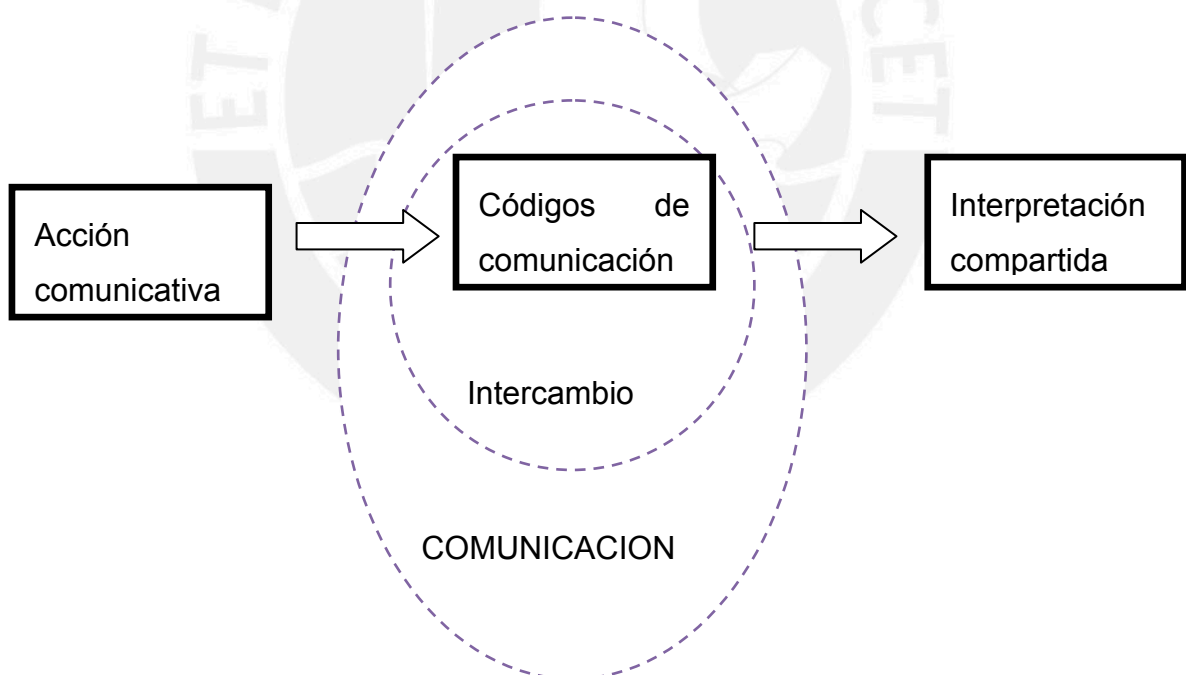


Ilustración 3: formas de acción pueden ser asociadas a lo comunicativo. Fuente: Elaboración propia

⁸La primera acción comunicacional es la estratégica, dirigida a un fin; la segunda forma es el actuar regulado por la norma, que es una lectura de los miembros que pertenecen a un grupo social; la tercera forma está orientada al actuar dramático, en la cual los sujetos se configuran como actores frente a un público.

La acción comunicativa que se produce en el marco de la comunicación interpersonal de la tribu urbana, produce códigos, considerados como un intercambio, denominado por el común como comunicación, con la finalidad de garantizar una interpretación compartida de manera intersubjetiva por parte de los actores. Proporcionando como producto final una percepción del fenómeno que es compartida por todos los involucrados, y que genera pertenencia y vínculo y, por ende, un grupo-identidad.

Entonces, si nos remitimos al objeto de estudio, podemos justificar que este eje de investigación es necesario para entender como las reglas de esta tribu urbana son válidas dentro de la esfera pública, en la medida de que se reconoce su existencia y su actividad y, en la medida en la que ellos mismos generan una identidad a partir de la comunicación mediada.

De este modo el campo de investigación se delimita como ya lo hemos mencionado en líneas anteriores al espacio urbano, –en este caso el espacio urbano limeño-, y al análisis de las dinámicas de interacción grupales, referidas a la tribu urbana SKB dentro de los marcos físicos del espacio urbano, en relación a los ritos y rituales, así como a la apropiación y re-significación del mismo.

Pero no solo en este estudio nos detendremos en este límite tangible, esta investigación incidirá en el otro plano de la creación de identidades, el cual hemos denominado líneas arriba, como el espacio virtual o de redes sociales. Esta investigación profundizará en lo referente a las condiciones y al tipo de incidencia que tienen estas redes sociales como herramientas de las tribus urbanas, para generar construcción de identidad a través de una dinámica grupal mediada. Finalmente no podemos dejar de lado el nexo que articula a los fenómenos de la comunicación, al delas tribus urbanas yal de la identidad, a través de los

procesos meta-comunicativos que se dan en el espacio urbano, los cuales son necesarios para entender la verdadera dimensión de esta dinámica:



Después del esquema realizado sobre la dinámica de los procesos meta-comunicativos podemos decir que la meta-comunicación y el espacio público es el lienzo donde se dibujan las interacciones de la tribu urbana y el discurso de la acción comunicativa, lo cual nos sirve para comprender el rol de la comunicación en el proceso de la territorialización del espacio público desde las tribus urbanas.

Para delimitar el problema es necesario esbozar las preguntas que guiarán y desarrollarán la presente investigación:

¿Cuáles son los procesos, analizados desde la perspectiva comunicacional, que intervienen y configuran a los skaters de Lima como una tribu urbana con una identidad diferenciada?

Como sub preguntas podemos plantear lo siguiente, en relación a los procesos comunicacionales:

¿Qué procesos comunicacionales (físicos o virtuales) se dan en la tribu urbana SKB de Lima?

¿Cómo las prácticas comunicacionales(en espacios físicos y/o virtuales) se constituyen como referentes para la construcción de identidad?

¿Qué aspectos meta-comunicacionales intervienen en la construcción de una identidad urbana a partir del uso de espacios urbanos por parte de los jóvenes *skaters* de Lima?

Es importante señalar que estas preguntas buscan ser las aristas por las cuales se pretende abordar esta investigación.

1.2 Hipótesis de investigación

A continuación se presentan las hipótesis que conforman el motivo de esta investigación.

Hipótesis General

La hipótesis general se construye en función de un proceso comunicador. Planteamos de acuerdo a este supuesto que; lo sucedido tanto en el espacio físico como en el espacio virtual, sumado a los procesos de comunicación (meta-comunicación) y el espacio urbano producen interacción que genera identidad, apropiación y colectividad. Esta "interacción", dentro de la dinámica social, es diferenciada en sus formas de origen, con lo cual se gesta una identidad social que distingue al grupo SKB del resto de posibles tribus urbanas.

En las ciudades modernas las construcciones de las diversas identidades que confluyen en ellas, se encuentran moldeadas por complejos y distintos factores, entre ellos, uno de los centrales y podría

decirse el más clásico es el espacio urbano. Sin embargo, postularemos que distintos espacios y diversos tipos de análisis, más allá del espacio físico, permiten desterritorializar la dinámica de construcción de identidades y, aun así, generar sentido de pertenencia y coherencia dentro de la tribu urbana. Nos interesa un estudio de la ciudad y de las identidades desde el enfoque comunicacional con énfasis en la dimensión de la interacción.

Hipótesis Específicas

1era Hipótesis específica

Los procesos de configuración de la existencia de una tribu urbana, en este caso SKB, responden a procesos comunicacionales de asociatividad en el espacio público. Este espacio público se puede subdividir; en el espacio físico en donde se distingue a los miembros, se generan estructuras y códigos necesarios para la tribu urbana. Y por otro lado se divide, en el espacio interpersonal virtual, que contribuye a generar un sentido extraterritorial; por lo mismo que el espacio virtual excede al espacio geográfico. Ambos espacios coexisten y no se contraponen en la configuración de la existencia de una tribu urbana.

2da Hipótesis específica

La construcción de la identidad por parte de las tribus urbanas se da de manera interactiva en la ciudad moderna. Los “instrumentos” de la tribu urbana en este ámbito, tanto desde el plano físico como virtual, permiten construir una identidad diferenciada de manera interactiva en ambos planos. Mientras que en el espacio interactivo físico, se

presentan prácticas variadas y diferenciadas de acuerdo a su naturaleza interna (pares) o externa (ajenos a lo suyo) las prácticas llevadas a cabo por los mismos actores en espacios interactivos virtuales recurren a diversas plataformas de redes, volviéndose así un elemento complementario de la interacción.

3era Hipótesis específica

El estudio de la meta-comunicación en la dinámica de las tribus urbanas permite profundizar en conceptos que moldean a SKB como una tribu urbana de skaters limeños a partir de una práctica, un espacio, unos interlocutores, un discurso y unos receptores.

1.3 Objetivos de la investigación

Los objetivos de investigación planteados en este trabajo guardan correspondencia y relación a las preguntas formuladas en un inicio, desde la perspectiva en que se han abordado los temas correspondientes de investigación, pueden ser mencionados en el siguiente orden:

Objetivo General

Identificar los procesos comunicativos que se dan en la dinámica social de una tribu urbana de *skaters* en Lima.

1er Objetivo específico

Describir los procesos comunicacionales que configuran a los *skaters* de Lima como una tribu urbana, tomando en cuenta los procesos interpersonales en el espacio físico, que promueven el uso de determinadas estructuras y códigos; así como el espacio virtual que contribuye a la creación del sentido extraterritorial.

2do Objetivo específico

Describir las prácticas comunicacionales interactivas tanto físicas y virtuales que se constituyen como referentes para la construcción de la identidad *skater*. Esta descripción se dará a partir del análisis de los “instrumentos de la tribu urbana” entendidos como instrumentos interactivos en ambos espacios. En ese sentido, en cuanto a los instrumentos del espacio físico de acuerdo a su naturaleza interna y externa, y a los instrumentos virtuales referidos a las plataformas de la web 2.0

3er objetivo específico

Analizar los aspectos meta-comunicacionales que intervienen en la construcción de una identidad urbana y sentido de pertenencia en los jóvenes *skaters* de Lima. Este análisis se suscitará desde una arista comunicacional, considerando un aspecto importante de las tribus urbanas, como los ritos y rituales que se emplean para la construcción de la identidad.

1.4 Fundamentación

El inicio de toda interacción entre dos individuos es la comunicación, la ciudad es una colección de interacciones basadas netamente en la comunicación. La premisa anterior tiene estrecha relación con la investigación que se desarrollará en la presente tesis, la cual tiene una relevante importancia en la rama de los estudios comunicacionales, pues hace referencia a los procesos interaccionales entre actores sociales presentes en una dinámica social dentro de un espacio concreto.

Nuestra identidad comunicativa parte de todos los procesos que el hombre ha empleado desde siempre para generar la complejidad de la esfera social. No pretendemos decir con esto que las ciencias de la comunicación sean las herramientas únicas y más factibles para comprender de una manera más certera los fenómenos sociales, tampoco pretendemos decir que todo fenómeno, hecho, u objeto social parte de la comunicación; de tal modo que la visión que ésta pueda darnos de determinado estudio, pueda ser únicamente abordada desde su perspectiva teórica.

Lo que sí pretendemos es poder llegar a plantear que las ciencias de la comunicación puedan aportar desde una arista verdaderamente creativa en el estudio de los fenómenos sociales, siempre y cuando se profundice en el constante enriquecimiento y diálogo con las otras ciencias, en este caso en particular, tales como las ciencias sociales, la psicología social y la antropología urbana. De tal modo que se pueda brindar un punto de partida al estudiar fenómenos o dinámicas que colinden con el ámbito y procesos netamente comunicacionales, que se pueda abordar, a partir de este trabajo de investigación, un fenómeno social desde su compleja identidad interdisciplinaria.

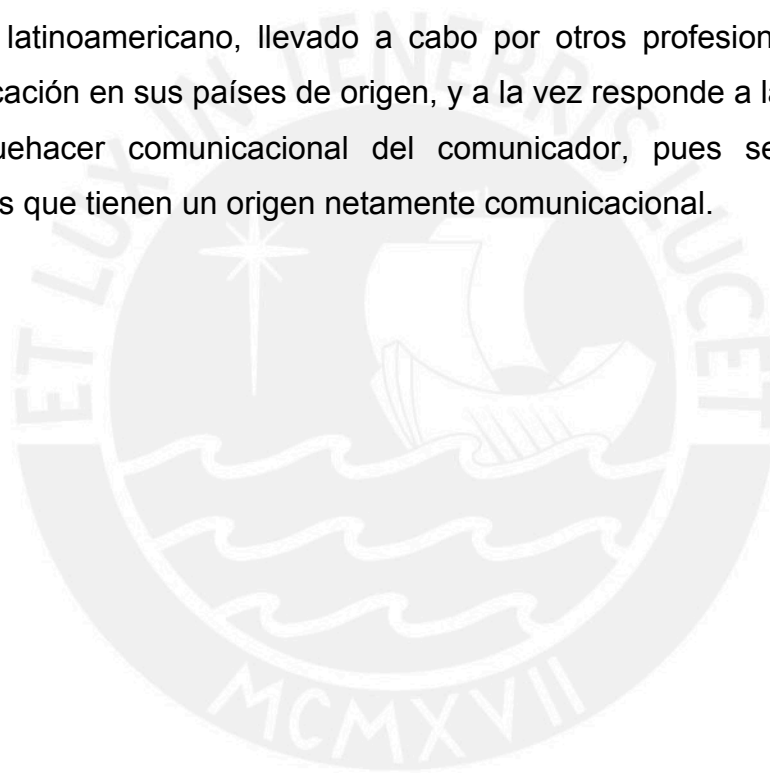
De esta manera, la presente investigación responde a una necesidad que es actual en el ámbito de las comunicaciones, que es la de entender a la ciudad moderna en su constante “transformación” debida a la praxis de los diversos grupos humanos que en ella interactúan y se desarrollan; en este caso particular queremos focalizar el fenómeno de las “tribus urbanas”, que la habitan y que la re-significan de manera verbal o no verbal, generando procesos de identidad y en parte reconocimiento, así como fenómenos de apropiación. Esta investigación parte del enfoque comunicacional y desde la dimensión de interacción, concretamente en un espacio y con un grupo determinado de personas.

Por otro lado la realidad de la mayoría de limeños es eminentemente urbana y es necesario comprender a la ciudad y a los habitantes, y a partir de esas particulares consideraciones, poder generar mecanismos pertinentes de aplicabilidad en el ámbito de la Comunicación para el Desarrollo, los cuales nos permitirán saber cómo han evolucionado los marcos conceptuales de las teorías comunicológicas en los años posteriores. De tal modo que en este punto podemos hablar de la importancia del otro, de la calidad de vida y del gobierno de la ciudad, pues somos nosotros quienes moldeamos a la ciudad y la ciudad nos moldea a nosotros. Estamos pues ante una interacción bidireccional con una base netamente comunicacional.

Hemos encontrado también, que las preocupaciones contemporáneas de la comunicación tienen una tendencia hacia la sociedad red, y hacia donde exitosamente se han destinado muchas investigaciones, pero nos olvidamos de lo esencial y es que sin seres humanos, necesitados de generar significados e inherentes a interactuar no existiría la ciudad red. La comunicación es un fenómeno social que ha sido llevado a otra plataforma, pero es allí en su forma “más

rudimentaria” (el *face to face*) donde el real proceso comunicativo adquiere un énfasis trascendental, es allí donde nos proponemos investigar este fenómeno social.

Finalmente, por todo lo mencionado anteriormente, esta investigación se hace fundamentalmente necesaria, pues se inicia en la investigación de procesos de interacción social, en un espacio concreto, desde un enfoque comunicacional, que responde a toda una ‘ola’ de análisis latinoamericano, llevado a cabo por otros profesionales de la comunicación en sus países de origen, y a la vez responde a la identidad y al quehacer comunicacional del comunicador, pues se entablan procesos que tienen un origen netamente comunicacional.



CAPÍTULO 2

Ejes Temáticos vinculados al estudio

Lo explicado a continuación hace referencia a los tres ejes que serán abordados en el marco teórico, es posible que cada eje se subdivida en temas, y que de tal modo se llegue a comprender más la naturaleza de los ejes dentro de la dinámica social de la población objetivo.

2.1 El uso, la apropiación y la re-significación de la ciudad

Un lugar es un espacio con contenido polisémico, ya que puede adquirir distintos sentidos construidos por los distintos residentes o pasantes y está, además, definido por sus cualidades en tanto terreno, su historia y sus aspectos socio-culturales.

¿Y es la ciudad determinadamente rural o urbana o puede ser un híbrido de ambas? Diversos autores tales como Borja, Vega Centeno y Protzel coinciden en que una ciudad, en términos de territorio, es un “espacio de negociación” entre sus habitantes.

En esta negociación está cargada de los antecedentes culturales de sus habitantes. De ello que las ciudades sean espacios ricos en intercambios culturales, reconstrucción de historias e hibridaciones de las realidades cuando son compartidas. Una ciudad trasciende del concepto rural y/o urbano cuando es apropiada por sus habitantes que pueden (o no) proceder de diversos espacios como los rurales y urbanos. Allí, en ese punto de apropiación, la ciudad híbrida es una construcción dialogante entre el modus urbano y rural.

Debemos entonces centrarnos en la definición de apropiación. La apropiación de algún espacio, específicamente el espacio público, es consecuencia de la atribución de identidad, y por ello puede haber

conflictos entre actores interesados tanto por los usos que se hagan de ese territorio, como por las re-significaciones que se le den, siempre y cuando se “atente” contra lo “culturalmente establecido” o lo “institucional-normativo”. El enfoque a partir de la ciencia de la comunicación para estudiar la complejidad y dimensión del fenómeno urbano es necesario debido a que está referido a una parte esencialmente constitutiva de lo social.

2.2 La búsqueda de una identidad: entre la construcción de significados y la formación de tribus o subculturas.

“La subcultura tiene como eje principal jóvenes/clase social y jóvenes/tiempo libre” según Charo Lacalle⁹(1997:63) de allí que ambos en asociación se despliegan del conceso social y a través de maneras extravagantes consigan apropiarse de objetos simbólicos que logren una identificación como grupo compacto ante la sociedad.

Las subculturas funcionan de forma endógena, es decir dentro del grupo y, se materializan dentro del marco metropolitano rígido y racional, materialista e individualista atravesado desde todo punto por una cultura globalizada que intenta homogenizar cuanto puede.

Es importante dentro de este eje introducir el concepto de “tribu urbana”, pues se genera un nexo de gran relevancia en cuanto a la construcción de identidad. De este modo, tenemos que según Carles Feixa (1999:87) “Una tribu urbana es un grupo de gente que se comporta de acuerdo a las ideologías de una subcultura, que se origina y se desarrolla en el ambiente de una urbe o ciudad”. Los jóvenes se agrupan

⁹En *Tribus Urbanas: El ansia de la identidad juvenil*

en búsqueda de identidad, la cual variará según la ideología de la tribu y según la persona misma.

2.3 Jóvenes y comunicación: miradas modernas de una ciudad urbana interconectada

En el presente trabajo debemos comenzar a pensar en el mundo urbano como un lugar/espacio de comunicación. La ciudad como un lugar donde la gente está produciendo cultura, construyendo cierto tipo de relaciones.

Es de carácter esencial analizar la producción y consumo de mensajes atravesados de estereotipos de la cultura de consenso social y, como éstos son manejados en el interior de la subcultura, produciendo así una visión de lo que es el mundo fuera del endogrupo. Por tanto, es de suma importancia considerar la variable meta-comunicacional que contiene todo el proceso llevado a cabo en el análisis, esta variable hace que el espacio sea semantizado por los jóvenes, y que por lo tanto sea un aspecto de la meta-comunicación.

Entra a tallar en este rubro lo referido a la apropiación simbólica y, el uso simbólico nos permite tener cierto poder simbólico. Durante todo el desarrollo de nuestras sociedades, todos o un buen número de personas o grupos buscan convertirse en actores sociales, para llevar a cabo este objetivo buscan una serie de estrategias comunicacionales.

La comunicación es un proceso de construcción de cultura, entendida como la construcción simbólica. La construcción simbólica está referida dentro de este enfoque; como aquella que ordena las interacciones dentro de la esfera pública. Mediante las comunicaciones

el *otro* puede decodificar a aquel que emite un significado, pudiendo este ser igual o no dentro de su código social. De este modo, la cultura o su construcción está dada por la construcción simbólica de significados, de mensajes y/o acciones que el sujeto interactuante realice en un espacio social.

Marco teórico

2.1 El uso, la apropiación y la re significación del espacio urbano

2.1.1 El Sueño Urbano

Una de las mejores investigadoras, a mi juicio, que en casi todos sus libros regresa al tema de la ciudad es Rossana Reguillo. A modo de tesis general nos explica que el sueño dorado de la ciudad o la urbe arquitectónicamente perfecta y ordenada que ha perdurado a través de los años como modelo de ciudad urbana.

Pero, dicho sueño no tiene relación con el mundo moderno en donde lo imperante en estos tiempos tiene que ver o se encuentra más ligado al gran caos que surge de la estética, los lenguajes de lo urbano, los lenguajes de lo mestizo. La ciudad, a partir del fenómeno urbano, se narra a sí misma proponiéndose una lectura sobreexpuesta, y en ella, la comunicación, tiene un rol importante pues genera anclajes teóricos-metodológicos para entender las distintas formas en las que se constituyen los actores (Reguillo 1997:4-7) y que los lleva a manejar o intentar manejar los códigos apropiados para su supervivencia. Para complementar esta afirmación Harvey (1977: 2013) menciona que la ciudades “un depósito de capital fijo acumulado por una producción

previa de sus habitantes”. Esto quiere decir que las construcciones dentro de la ciudad (capital fijo) son una manera de comunicarse respecto al entorno y a el modo de vida imperante. De ello, sus habitantes hace constantes lectura de la funcionalidad de estas ciudades sobre entendiendo que estas fueron construidas en un momento determinado, con una tecnología determinada que era útil y funcional. Además, la ciudad es la articulación de diversas voces (producción previa) que a unísono dialogan pero que están enfrentando un cambio en ese diálogo. Este cambio se ve orientado por los individuos (habitantes) que pasan de modos de vida y consumo masivo al individualismo.

Este cambio permite la creación de tribus urbanas que re-significana la ciudad bajo una forma en la que puedan vivirla mostrando su amplia plasticidad de significaciones, lejanas a lo circunscrito al espacio físico.

En base a todo lo mencionado con anterioridad, el fenómeno urbano dejó una libre expansión de la ciudad con parámetros múltiples que no podían ser establecidos ni ser mediados salvo por una ley o en todo caso por el consenso social. De allí que los procesos de territorialización tengan mucho que ver con la necesidad de buscar un lugar de reconocimiento en la realidad peruana: la urbe es vista como la ciudad tomada, la ciudad conquistada, la ciudad re-significada. Harvey (1977; 323) hace una clara diferencia entre la no simbiosis de la ciudad con lo urbano o urbanismo, entendiendo a estos dos conceptos como conceptos separados, pues el urbanismo no es solo una estructura de viniente de una lógica espacial, si no, muy por el contrario, se encuentra influido por ideologías determinadas que moldean el modo de vida que llevan las personas dentro de la ciudad. Por otro lado, la ciudad entendida por Harvey como forma construida de allí que sea posible la re-significación de esta forma construida por las tribus urbanas a pesar del urbanismo que regule el modo de vida, de allí también se infiere el porqué son vistos como una amenaza pues no calzan con el modo de

vida establecido, lo que Harvey denomina como el desplazamiento del “espacio creado” por el “espacio efectivo” (1977; 325).

Todo lo anterior contribuyó a que el fenómeno urbano deje a la ciudad abierta a todos y a todo lo que las personas buscan en un sueño. Sin embargo esta lógica ilusoria permitió desarrollar en los nuevos inquilinos de la ciudad, más de una forma de poder re-significar a la ciudad y, verla como ellos consideraron que sería desde quienes la habitan hasta quienes migraron a ella.

En la actualidad la necesidad de considerar a la ciudad como un sueño no solo se le atribuye a las clases migrantes, ni solo a los más pobres. Este fenómeno es único en su género, cuando las tribus urbanas son capaces de iniciarse en el espacio público. El modelo de apropiación ha sido traspasado, el espacio público ha ido adquiriendo un significado para el cual no fue planeado, en un modelo antiguo pero vigente de lo que significa una urbe conformada y atravesada por distintos grupos humanos, con una versatilidad de intereses, por lo cual se generan tensiones en sus integrantes.

2.1.2 La ciudad como concepto de estudios comunicacionales

Luego de los diversos y plurales estudios de la ciudad como un hito consagrado de interacciones desde otras perspectivas sociales con poca reflexión cualitativa, las investigaciones en comunicación comenzaron a desarrollarse en la década de los 90 para presentarnos una nueva mirada de la ciudad.

Estas investigaciones tomaron cuatro caminos distintos como lo señala Daniel Badenes en “Comunicación y Ciudad: Líneas de

investigación y encuentros con la historia cultural urbana” en la Revista Question, Vol 1, No 14 (2007); en dicho artículo menciona las cuatro líneas en las cuales se han subdividido los estudios comunicacionales de la ciudad:

La primera está orientada a la priorización de las prácticas urbanas en la ciudad vivida, la segunda está orientada a los imaginarios y a las representaciones sobre la ciudad, la tercera está orientada a la tendencia de los investigadores a debatir la condición *post* (posmoderna, posindustrial, etcétera) de una ciudad en proceso de transformación, y finalmente la cuarta línea que está orientada a ciertas lecturas del espacio urbano como un relato en sí mismo, asociadas a la reflexión sobre los sitios de memoria. (Badenes:2007,1-10).

La comunicación para estudiar la ciudad va más allá de la utopía comunitaria y del consenso social, más allá de lo estético y de lo transversal de las migraciones, se instala en lo que Daniel Badenes llama “la cristalización de lugares de simbolización o representación de la existencia” (Ibíd.: 3). Sumado a esto, la evolución de la orientación de estudios de la *mass media* a procesos socioculturales localizados y concretos, permitieron re-centrarse a los investigadores sociales en el ámbito local, develando intrincados procesos sociales de construcciones identitarias compartidas y re-significativas muchas veces no mediadas en el espacio público.

En la presente Tesis, compartimos el concepto de ciudad recopilado por Bandenes en mención al trabajo de Andrea Varela en *La ciudad. Un posible mapeo de la mirada*, donde describe a la ciudad como espacios de:

Producción, circulación, consumo y reproducción de sentidos socialmente contruidos. La ciudad entendida no exclusivamente desde su imperativo territorial, ni como la suma de acciones ciudadanas aisladas, sino fundamentalmente como red de interacciones, como trama social que interpela de diversas maneras a actores ubicados históricamente, estructurándolos y siendo estructurados por ella. (Ibíd.: 4).

Además la investigadora considera pertinente subrayar el trabajo de Fernando Carrión en *“La Ciudad Escenario de Comunicación”* (1999) en el cual menciona que la urbe tiene ciertas peculiaridades:

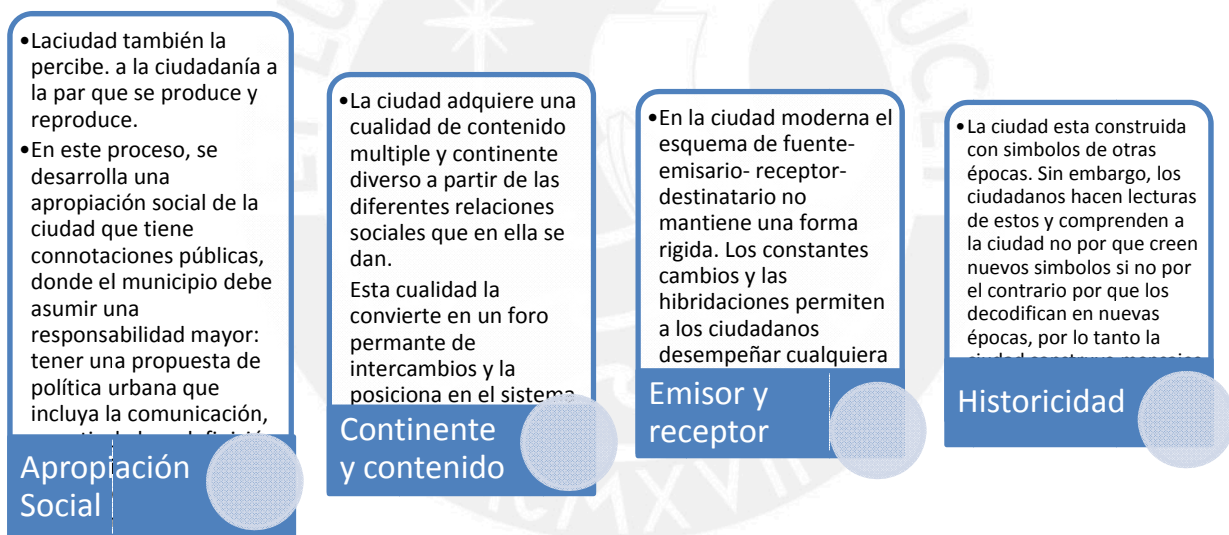


Ilustración 4: Peculiaridades de la Urbe. Fuente: Elaboración propia en base a *“La ciudad escenario de Comunicación”* de Fernando Carrión.

Luego del mencionado giro que llevo a los investigadores a enfocarse ya no en la *mass media* sino en los procesos que denominaremos sociales-comunicativos, la unidad de comunicación dentro de la ciudad para este estudio se centra básicamente en la construcción simbólica que realizan los sujetos sobre un espacio determinado, creando un significado que permite unir espacios y

prácticas espaciales. Es decir que nuestros supuestos oscilaran entre la línea 1 y 2 de las mencionadas por Badenes¹⁰.

2.1.3 ¿Lima como espacio Público?

Bajo el postulado enunciado en la sección anterior sobre lo que es ciudad, podemos adicionar el marco espacial de la ciudad, ubicado entonces en el espacio público, pues es en ella donde se llevará a cabo toda clase de dinámica social exógena o endógena de la población objetivo. Es así que en esta línea podemos decir junto con García Canclini (1999:72) que “la ciudad no solo es un fenómeno físico, un modo de ocupar un espacio sino que es también un lugar donde ocurren fenómenos expresivos que entran en tensión”.

Dicha tensión puede ser descrita como la ruptura de ciertos consensos, debido también al multiculturalismo que ahora las ciudades latinoamericanas poseen, no solo al proceso migratorio sino que también, y en gran medida, al pluriculturalismo de modas, tendencias, generado por la sociedad red.

Por otro lado, dentro de todo el universo de ciudades latinoamericanas, la ciudad de Lima¹¹ se presenta como un espacio hostil hacia los grupos de jóvenes, denominados tribus urbanas, pues en el espacio urbano, desde el punto de vista urbanístico, no se presentan las

¹⁰ Ibídem 2007, 1-10

¹¹ Es importante mencionar las definiciones tomadas para este trabajo desde la perspectiva de Jordi Borja en su obra: *Ciudad Conquistada*, en donde indica que los conceptos de ciudad y espacio público son diferentes. La primera hace referencia a la urbe, sociocultural, una concentración humana dotada de identidad y con un consenso, la segunda, por otro lado, es un concepto propio del urbanismo, pero utilizado en la filosofía política como lugar de representación y expresión colectiva de la sociedad. Más adelante, menciona que la ciudad debe ser considerada como espacio público, argumento que esgrimiremos en esta investigación.

condiciones para la realización de éstos a través del lema actual de “una ciudad para todos”.

El espacio urbano limeño está dividido en dos dimensiones. La dimensión urbanística, tangible, estructurada y la dimensión de la interacción, codificada, consensuada desde un imaginario social común y particular de grupos. Ambas dimensiones actúan de manera paralela en la construcción de un espacio urbano.

A partir de los años 90 el estudio del espacio público limeño, desde el enfoque sociológico-antropológico de grupos, se ha develado a través del estudio de pandillas, subculturas y barras bravas. En estos estudios, Lima es retratada como una ciudad en tensión y pugna constante, en la cual como la señala Raúl Castro (1999; 176) la constitución interna del fenómeno ha sido siempre omitida, de esta forma las “zonas liberadas” o apropiadas siempre constituían un peligro eminente para las propiedades públicas o privadas.

El trinomio entre los medios de comunicación, que satanizaban a los individuos conformantes de pandillas o subculturas, la desestructuración social que permite traspolar las acciones de nula retórica moralista de las esferas políticas a la ciudad de cemento, y la respuesta “oficial” llevada a cabo como manera de solución inmediateista, permitió construir una visión polar de la ciudad y de los espacios públicos.

La Lima de los años 90 no reconocía la construcción conjunta (entre diversos grupos de ciudadanos), de espacios públicos que contribuyeran al bienestar social, ni al potencial social que podía representar el generar espacios de diálogo compartido, para satisfacer el precepto de la coexistencia en un mundo-espacio compartido. Lima moderna, y luego de la postulación de conceptos como la aldea global y cambios urbanísticos propios de una ciudad “interconectada”, permitió

cambiar en las esferas políticas y sociales los mecanismos de visión y coexistencia de espacios públicos compartidos, permitiendo una época de “polución” subcultural, que se permitía adueñarse del espacio público para expresarse aún bajo las miradas reprobatorias de algunos.

2.1.4 Dinámicas de interacción/ dinámicas sociales=Interacción social en el espacio público

Para esta investigación, la ciudad está definida a través de tres aristas, las cuales nacen del trabajo de Joseph Ramoneda (1998) en relación a las nueve categorías que pueden definir la idea de ciudad¹²:

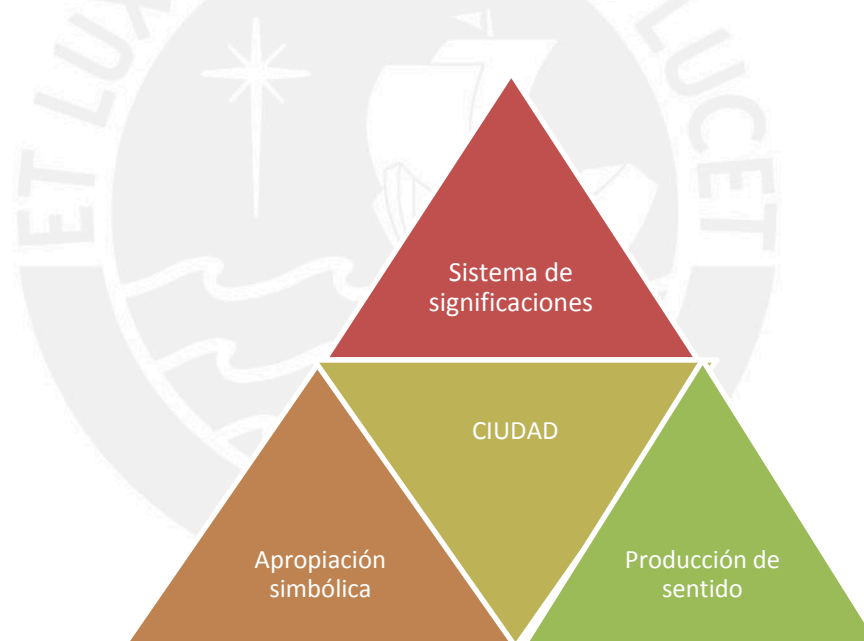


Ilustración 5: La idea de ciudad. Fuente: elaboración propia

Estas categorías permiten conectar el significado de la definición de dinámicas sociales las cuales están ligadas al concepto de interacción social dentro del espacio público. En ese sentido, como lo señala Mario Espinoza en *Dinámicas Juveniles* (1995) las condiciones para la formación de grupos que se basen en dinámicas sociales de interacción hacen referencia principalmente a “factores psicológicos y de

¹²Estas son: cambio, pluralidad, necesidad, libertad, complejidad, representación, sentido, transformación y, por último, singularidad.

dinámica social” dentro de un espacio de libertad y comprensión que solo se generará entre sus iguales o pares.

En el presente estudio entendemos por *dinámica social*, a aquella dinámica que tiene como principio la necesidad de comunicación entre los seres humanos, que desemboca a su vez en la interacción social. Por *interacción social*, o *dimensión interactiva*, entenderemos básicamente, a las redes de “encuentros y desencuentros” producidos por los actores dentro de un espacio público. Estas interacciones muchas veces están dotadas de significaciones simbólicas en torno a un objeto tangible o no.

Para nuestra investigación proponemos el uso del término *dinámica interaccional*, que converge en las dinámicas sociales como interacción social. Sostenemos este postulado en las investigaciones de Martha Riso (2004) en las cuales recopila el postulado de Cicourel (1979) quien toma la noción de “esquema común de referencia” de Alfred Schutz (1964) para definir toda situación de interacción social. Según el autor:

[...]a partir de los procesos interpretativos los actores pueden comprender diferentes acciones comunicativas, reconocer las significaciones y las estructuras subyacentes de las acciones comunicativas, asociar las reglas normativas generales a las escenas de interacción vividas por medio del conocimiento socialmente distribuido, desglosar la interacción en secuencias (Cicourel 1979: 13).

De este modo, la interacción social actual impuesta por la esfera pública, no solo limeña sino global, en donde la sociedad de consumo produce subculturas, invita a los jóvenes a asociarse, agruparse, encontrarse sin menores complicaciones.

Referirse de esta manera a dinámicas, las dinámicas de interacción social y más aún dentro del grupo de estudio¹³, nos lleva a argumentar que no solo se produce la apropiación del espacio mediante una dinámica al interior del grupo, es decir el inserto de una intrincada red de *status*, de reconocimientos y de asociaciones que se forman con un fin, sino que también, está relacionada a la apropiación del espacio público que se produce mediante un discurso que no solo funciona en el interior de este grupo, sino también al exterior de este; es decir con, y para la sociedad; entonces si las dinámicas interaccionales se forman para el reconocimiento físico dentro del grupo y para la sociedad en sí, el discurso es la herramienta verbal en sí misma-ya no física-, y de accionar que les brindará reconocimiento ante el imaginario colectivo de la ciudad.

Adicionalmente, el concepto de la re-significación del espacio no se da fuera de este ámbito relacionado a las dinámicas sociales/ de interacción, se da como un proceso inherente a las dinámicas sociales o interaccionales, con la finalidad de lograr el reconocimiento del grupo por parte de los demás actores. La ciudad se transforma, al punto de confluir como un espacio público de choques y negociaciones, de alianzas y enfrentamientos como lo define Rossana Reguillo en el artículo publicado por Martha Riso (2004;3).

Asimismo, este concepto de ciudad como espacio público, lo acuña Jordi Borjas (2003) en donde señala la ciudad en su conjunto merece la consideración de espacio público, pues la función esencial del urbanismo es producir espacio público entendido como espacio funcional que relacione todo entre los elementos construidos y la movilidad de las personas; el espacio público cualificado culturalmente y el espacio público comprendido como instrumento de redistribución.

¹³ Tribus urbanas

La visión urbanista de la ciudad, ahora en el tiempo presente, confluye en la denominación de la ciudad como espacio público, en donde ya no solo las estructuras nos transmiten significados que pueden ser decodificados, sino que también nos ayudan a entender la evolución de los actores en la sociedad, su rol, y su expresión en ella.

2.2. *Tribus urbanas*

2.2.1 La cultura desde la comunicación

La cultura es un concepto polisémico que se encuentra asociado a muchas actividades humanas y que ha sido definido desde muchas ciencias. Para este estudio compartimos la definición de Ramón Zallo (2011) en la que propone que la cultura está definida como la producción de sentido, un sistema de significado y articulación de identidades personales como colectivas. Este punto, tal como lo explica el autor, nos permite un punto de vista de múltiples abordajes:

- Como relaciones sociales, el autor hace referencia a las vivencias sociales y colectivas.
- Como identidad, el autor hace referencia al patrimonio, la herencia, el lenguaje y la identificación.
- Como producción, lo cual nos remite a cambio, creación, intercambio.

Asimismo, al igual que Martín Barbero (1987), podemos decir que la cultura no se hereda genéticamente, muy por el contrario, esta se encuentra en constante transformación. La comunicación es también parte de la cultura, pues esta es un sistema que permite la “trasmisión”

de conocimientos. Zallo (2011) entiende a la comunicación desde el “cómo” y postula que la relación entre cultura y comunicación es necesaria para redefinir el modelo social y relacional.

En *Estructuras de la comunicación y la cultura* (2011), Zallo hace mención sobre los trabajos de Mattelart (1993) y García Canclini (1990) y la profundidad con la que ahondan en la cultura definiéndola como aquella que tiene una triple función de articulación social, de comunicación expresiva y de creación y de producción de sentidos. En este concepto García Canclini (1990), menciona que el ser humano se vuelve un híbrido pues tiene la capacidad de generar lazos con diversas culturas y apropiárselas de manera muy simbólica. La mayor tensión está en el trabajo que parte de la memoria, el quién somos, hasta el presente cambio de la identidad, el quién queremos ser o cómo queremos que nos vean y perciban.

No podemos dejar de lado los fenómenos comunicacionales de masas y menos aún los producidos en la red, por lo que este nuevo escenario facilita el uso de herramientas para la construcción de identidades o comunidades. Zallo (2011) postula que la cultura puede ser definida como un ecosistema, esto quiere decir que dentro de ella habitan organismos, comunidades, y otros que han encontrado una lectura común de pares, en la cual se propicia un ambiente adecuado para la decodificación o creación de códigos en los procesos interactivos.

Para Zallo, la sociedad del conocimiento actúa como un ecosistema y aporta, debido a su interacción, a otros ecosistemas. El objetivo principal de este ecosistema es proporcionar una cantidad de recursos que sirva para adaptarse colectivamente a las exigencias del mundo moderno, además de ser un mapa de identificación, diferenciación y reconocimiento a manera global. Esto quiere decir que vivimos en un mundo constantemente transversalizado por códigos de

diversas culturas, en donde la red permite un flujo indeterminado de hibridaciones entre diversos ecosistemas colectivos o individuales.

La cultura desde la dimensión antropológica es producto de la identificación y diferenciación de una comunidad de individuos y, desde la dimensión comunicativa es la construcción de códigos visibles o no que atraviesan las estructuras sociales y que jamás dejan de reinventarse debido a las identidades derivadas de hibridaciones. Además, desde la dimensión comunicativa, la cultura puede privilegiarse de la negociación entre los miembros de la comunidad de individuos, en donde esta dimensión tendrá la labor de establecer puentes que permitan dar un sentido y producción a la convivencia entre los unos y los otros: “ellos y nosotros”, de esta manera la cultura, en todas sus dimensiones, se mantiene evolutiva, retroalimentada y construida a través de códigos visibles. Se mantiene viva.

La cultura también tiene un rol social porque es producto de las intrincadas interacciones sociales, y estas se basan en la comunicación de los individuos. No obstante, la cultura también tiene una función como referente crítico a la evolución de los diversos ecosistemas donde se haya inserta.

2.2.2 La cultura en el espacio público

Si la ciudad es un conglomerado de relaciones sociales, y las relaciones sociales nacen de la comunicación, y un conglomerado de comunicaciones tienen significado en un contexto concreto, entonces podemos afirmar que la producción de contenido de estas relaciones será llamado cultura. Además, la cultura se enmarca en un guión dependiendo del contexto del espacio público.

En una ciudad donde confluyen diferentes medios de comunicación y donde la comunicación ha adquirido más roles funcionales fuera del de la *mass media*, podemos decir que las relaciones de interacción social proveen y generan el espacio indicado para que diversos elementos se complementen como significado, como cultura.

Ahora bien, si coincidimos que la cultura es comunicación y la sociedad un sistema de comunicación (Niklas Luhmann 1993), podemos dilucidar que el espacio público es el soporte de todos estos sistemas comunicacionales y, como tal, la cultura se apropia de él.

En las dos últimas décadas, las tribus urbanas han hecho del espacio público el lienzo que serviría para expresarse, para comunicar. La polución de estas tribus urbanas que no estaba “aceptada” por el consenso social ha contribuido a la multifuncionalidad actual de las comunicaciones en los espacios urbanos.

Cabe resaltar, como lo indica Mabel Piccini¹⁴ (1999) que los estudios culturales permiten dilucidar ideas sobre los perfiles de las sociedades. La idea que más nos interesa para esta investigación, entre las tantas planteadas, es la de la emergencia de nuevas reglas de exclusión desde los espacios urbanos, debido a que nos permitirá ver cómo desde la cultura se construyen los espacios urbanos, las relaciones subjetivas, las identidades y alteridades, entre otros.

Ahora bien, es necesario para esta investigación definir lo que es una cultura urbana. Según Castells (1971:50) una cultura urbana es "un sistema específico de normas o valores, o -por lo que concierne a los actores- de comportamientos, actitudes y opiniones". Los factores esenciales, a partir de la sociología urbana, para hallar una cultura

¹⁴En *La Ciudad, escenario de Comunicación*

urbana se originan desde el conglomerado, la heterogeneidad y la densidad.

A través de éstos; Wirth (1938:21-24) define a la ciudad como "una instalación humana relativamente grande, densa y permanente de individuos socialmente heterogéneos", además Manuel Castells señala que "la organización social y el sistema cultural dependen de algo más que el número y la heterogeneidad de los individuos; hay que tener también en cuenta la estructura tecno-social, fundamento organizativo de la sociedad". (Op. cit.:55).

Posteriores estudios señalan que los componentes de la cultura urbana son básicamente el imaginario, los símbolos, los códigos y los ritostransversalizados por el desarrollo y evolución de las industrias culturales y de la evolución tecnológica de las mismas, pues ellas entran como nuevos elementos talladores de la cultura urbana.

Como la cultura urbana se inserta en el espacio público, se ve básicamente tallada por los elementos comunicacionales, de gestión y de normatividad que el espacio en si propone. De allí que para ciertas tribus urbanas o culturas urbanas, el ejercicio de sus ritos contemple un componente de "mediación/negociación" para hacer uso del espacio urbano.

2.2.3 Culturas y sub-culturas juveniles en Lima: La Tribu Urbana

Es de vital importancia entender que dentro de las dinámicas de interacción social- urbanas se ha acuñado el término de "tribu urbana".

Una tribu urbana es aquella que puede brindar a sus miembros un núcleo afectivo y de realización personal, se define básicamente por lazos de igualdad entre todos sus miembros y posee un mismo nexo de

interés. Es importante mencionar que las tribus urbanas se producen en un contexto de era globalizada y masificada, en el marco de una intensa búsqueda para desmembrarse de esa masa amorfa moderna, y a través del uso y poder de re-significación de espacios y símbolos, marcar una clara diferencia con sus contemporáneos.

De igual modo Aldo Panfichi y Marcel Valcárcel en *Juventud: Sociedad y Cultura* (1999), señalan que estos grupos se protegen y estimulan mediante la transgresión, en el caso que venimos investigando, del espacio público. También las tribus constituyen un marco para el desarrollo y la cristalización de la identidad, así como el tránsito a la adultez. Es necesario agregar que el joven peruano vive un momento de la eterna adolescencia donde el marco de error propio de la juventud se extiende debido a esta sociedad individualista, la cual permite que los límites del consenso social en cuanto a las etapas de maduración sean tan flexibles que parecen desaparecer.

Es importante mencionar también, al igual que Aldo Panfichi y Marcel Valcárcel, que dentro de las tribus urbanas la terminología de comunidad emocional empleada por Weber (1974), y ahora más utilizada en las nuevas tendencias de grupos juveniles, es necesaria para comprender la dinámica interna de los sujetos conformantes de la tribu. Esta comunidad emocional debe su existencia al discurso interno que ha construido y a la proyección hacia el espacio público, siempre y cuando esta existencia este cuestionada y reforzada frente a los otros.

Estos grupos necesitan constantemente, como lo menciona Espinoza (1999; 240), citando la obra de Maffesoli “*El tiempo de las tribus. El declive del individualismo en las sociedades de masas*” (1990) de “un agotamiento de sus energías en la permanencia de auto recreación, en la actualización del nosotros o la realización de la pulsión por estar juntos, extendiéndose en un presente continuo”. Esto quiere decir que existe una necesidad de la tribu urbana por figurar en un

presente, que a su vez no tenga ocaso a través de diversos recursos o herramientas empleadas por los individuos en una sociedad globalizada. Además, Maffesolli (ÍDEM 1990) *que la conformación de tribus, las cuales se extienden en el presente continuo, inician a partir de cuatro elementos:*

- a) Comunidades emocionales: En donde lo emocional se contrapone a lo racional de las ciudades urbanas.
- b) Energía subterránea: El performance de la práctica nutre a la tribu de un vitalismo que va más allá tanto del individualismo como de la masa.
- c) Sociabilidad dispersa: En contra de un discurso hegemónico, lo cual es siempre una tendencia en lo urbano, las tribus urbanas rompen y fragmentan, de manera polifacética, el discurso “oficial” permitiéndoles generar otras formas de “encuentros” o sociabilidad.
- d) Fisicidad de la experiencia: El espacio físico de las ciudades –la urbe– será un factor determinante pues a mayor cosmopolitismo metropolitano, mayor será el deseo del individuo de identificación espacial en el ámbito local.

Es relevante mencionar que las tribus urbanas poseen diferentes formas de apropiarse del espacio público, así lo demuestra un estudio realizado por Atilio Espinoza (1997; 231), en *Juventud: Sociedad y Cultura*, denominado “Mi Barrio Zona Crema”, en donde las tribus urbanas hacen referencia al territorio de pertinencia como “un espacio que proporciona seguridad asociada a un sentimiento de posición y la posibilidad de ejercer cierto control”.

Por otro lado existen dos variaciones más sobre el espacio, el territorio de expresión que es aquel donde se exhibe la máscara social “la pose”, es aquel espacio donde se da a conocer la identidad del grupo

al otro; como hemos señalado los espacios públicos y el espacio de actuación, que es aquel donde se resume el objetivo existencial del grupo, en este caso los parques diseñados para el *skateboarding*.

Podríamos inferir que en la territorialización las tribus urbanas emplean la creación de diferentes discursos. Un primer caso está referido al discurso no verbal, que muchas veces consta de la imposición de objetos en el espacio público, definido a modo de demarcación del territorio; claro está que apropiarse de un espacio de uso público para una sola práctica interfiere con el concepto del parque y de sus usos “para todos”. Así es como, en lo que refiere a los espacios públicos, las personas ajenas al círculo de la tribu elaboran un distinto discurso de apropiación del espacio que promulga la revalorización del espacio como un área ornamental, dedicada a los vecinos y a sus prácticas legales, amparadas por el discurso de la autoridad de dicho espacio.

2.2.4 La producción de identidad en la Tribu

Los jóvenes modernos se encuentran inmersos en una dinámica social acelerada y fuertemente cargada de restricciones en relación al pasado. La necesidad del desarrollo de la identidad social de estos jóvenes se ve, en un inicio, promovida (como ya lo hemos mencionado antes), para evitar ser parte de la confusa identidad de masas, o de una individualidad anónima sin identidad social. El joven atraviesa pues, una necesidad constante de cuestionar su rumbo, su redefinición, su pertinencia. Dependiendo de su historia personal, este tipo de procesos se hará mucho más complejo y profundo en algunos casos, y en otros servirá de modo catalizador para lograr una identificación.

Es importante el modo en el que se configuran las necesidades y los requerimientos específicos del joven. De ello, la investigación preliminar realizada conjuntamente con la triangulación de Fiona Wilson (1999) se puede señalar que la procedencia de los padres, las experiencias traumáticas, llevan al joven moderno a proponerse (en el ámbito de una tribu) vencer los miedos, algo que sin duda la individualidad moderna no le permitiría a este tipo de sujeto. Por lo que, un grupo de individuos moldeados por “actos transgresores”, tendrá una tendencia a la asociatividad de sus pares para poder enfrentar o retar a las representaciones de la autoridad.

Costa, Pere-Oriol (1996) señala que un rasgo común de los grupos juveniles es del tipo tensivo-pasional, los cuales tienden a conferir a su existencia una mayor tensión y se transforman en individuos más pasionales y vitales.

De lo señalado por el autor, es pertinente resaltar los valores específicos de las tribus urbanas, que aunque pertenezcan a otras latitudes son aplicables al fenómeno estudiado. Estos valores serían:

- a. **Afirmación del yo, en y con el grupo:** lo que nosotros denominamos la construcción a partir de los límites dibujados entre lo público y lo privado. La imagen de nosotros y la imagen para ellos, dos construcciones distintas de un mismo actor que se sirve para la interpretación o lectura simbólica de su propia concepción como persona.
- b. **Defensa de Valores y territorios propios y exclusivos:** Esencialmente nos referimos a la apropiación simbólica que hace el miembro de la tribu de algún lugar que pertenezca al espacio público y que simbólicamente pueda ser apropiado o re-significado por muchos actores que participan de la dinámica de interacción con el mismo.

c. **Establecimiento de recorridos activos por la ciudad:** según la lógica del quehacer, que se da sobre todo en las acciones de sentir y tocar. La aplicación de este concepto en nuestro caso de estudio, se encuentra definido por la necesidad de la tribu, de no solo identificar su universo de accionar alrededor del espacio especialmente diseñado para la práctica del deporte, sino que es referido a la necesidad de recrear su identidad a través de la apropiación y re significación simbólica (territorialización) de diversos espacios públicos.

2.2.5 Los Ritos y Rituales

Los discursos que se proyectan en el interior del grupo, así también como a sus accionares y como éstos se relacionan con su meta discurso, la búsqueda de una identidad mediante una subcultura, como lo es la de ser *Skater*.

Ésta -es decir la subcultura como identidad-, se encarga de la modelación a partir de procesos sociales que estos grupos enfrentan, es así como al imponer sus prácticas de una manera en que delimitan el espacio de los demás transeúntes, hacen referencia a la agrupación de coetáneos que desafiará y retará a la ciudad mediante sus discursos y accionares, para así mantener mediante este rito el factor cohesionador del grupo, en el cual la perennización de las prácticas en un lugar establecido legalmente -un *skatepark*-, consolidará su supervivencia grupal a través del tiempo y la evolución del espacio.

Así, mediante esta significación como supervivencia en lo que respecta a la territorialización (mencionada líneas arriba), se producen-

una vez apropiada el área por el grupo¹⁵- los ritos que los identificarán como un grupo social.

Debemos tener en cuenta que un rito es aquel que se establece y practica solo entre los coetáneos del grupo, entre los pares, “los *Brian's*” o “*bro*” o “*mano*”;rescatando las palabras de Antonio Mela (“Diálogos 23”1994) citado por García Canclini en el libro *Imaginario Urbanos* (1999: 72). En lo que se refiere a el porqué los ritos chocan con el imaginario social establecido, tenemos que.

La ciudad no solo es un espacio para agruparse, donde suceden solo fenómenos físicos, un modo de ocupar espacios, de aglomerarse, sino también lugares donde ocurren fenómenos expresivos que entran en tensión con la racionalización, con las pretensiones de racionalizar la vida social.“Diálogos 23”(Mela 1994).

A dichos fenómenos nos referiremos nosotros como rituales, entre ellos podemos hablar de rituales de demarcación de espacio, en donde el parque es adaptado a las necesidades del grupo.

Existen también rituales de práctica dentro del espacio ya demarcado, donde estos mismos confluyen con las prácticas de comunicación no verbal. Una vez mediante estas “rutinas” ellos reafirman su identidad, su práctica y su presencia dentro del espacio público, es así que existen los rituales de cohesión grupal tales como las reuniones, saludos, todas aquellas *performances* que se producen casi de manera automática, casi sin que ellos mismos se den mayor cuenta, cada vez que se encuentran, porque son parte ya del ritual, los catalogan como una tribu urbana.

¹⁵Es de notarse que a medida de que mayor sea el grupo, menores serán las posibilidades de ser expulsados de la “tierra conquistada”.

Es importante mencionar dentro de este análisis que casi todos los rituales generados por este grupo se realizan con un objeto. El objeto debe ser entendido como “creaciones humanas y no identidades dotadas de naturaleza intrínseca y vida propia. Su naturaleza depende de la orientación y acción de las personas respecto a ellos.”(Mead: 1950,50).

Con esto queremos decir que los objetos –sean cuales sean– dependen del modo en que la persona se disponga a actuar con relación a ellos, por lo que a partir de eso será asignado su significado; así mismo los objetos toman un significado concreto siempre y cuando estos nazcan en la interacción de los individuos. Por lo que aplicado a este caso podemos decir que los objetos –sea el espacio, las herramientas del deporte (tubo,rampas,cubo), y el mismo *skate*– adquieren un significado e importancia en relación al ritual que estén realizando las tribus urbanas.

2.3 El Skateboarding

2.3.1 El deporte extremo

El *skate* nació como un deporte urbano un medio de transporte por los años sesenta en California, Estados Unidos, por iniciativa de algunos *surfistas* a quienes se les ocurrió fijar ruedas a tablas de menor tamaño para poder practicar mientras estaban lejos del mar¹⁶.

El *skate* se hizo muy popular entre los jóvenes a quienes les gustaba el deporte extremo. En 1965, el *skate* experimentaba un gran apogeo, logrando inclusive que se realizara una publicación en la portada de la revista Life, en el cual el *skateboarding* fue descrito como "el

¹⁶Texto extraído de: <http://todas-las-tribus-urbanas.blogspot.com/2012/11/skate-board-historia-del-skate.html>. Visitado el 20/1/2014.

deporte más arriesgado y excitante". De esta manera se concluyó que para finales de ese año la Sociedad Americana de Salud, considerara a los *skater* como una amenaza médica.

Para 1965 la película *Skate-Date* expandió la popularidad del *skateboard* por los Estados Unidos, logrando una nominación a los *Academy Awards*, el *skateboard* volvía a resurgir luego de unos años de abandono.

Para 1970 la expansión había adquirido una dimensión mundial y existían estrellas de alto renombre como Alan "Ollie" Gelfand o Tony Hawk. En esta época de apogeo, el *skate* produjo muchas estrellas de dicha práctica, películas y un gran número de *skaters* profesionales a partir de la construcción de diversos *skateparks*.

Para 1980 el *skateboarding* fue prohibido de ser practicado en las calles y Noruega lo consideró ilegal, todo esto a razón de las presiones ejercidas por las contratadoras de seguros. Como consecuencia, se refugiaron en los *skateparks*, sin embargo en California se cerraron la mayoría; A pesar de todo el *skateboarding* estaba muy lejos de desaparecer. En aquel tiempo se desarrolló el estilo callejero del *skateboarding* en donde se proponía como lema "hazlo tú mismo" entonces comenzó a aflorar el estilo callejero y la apropiación de espacios para la práctica del deporte.

Es interesante notar que en la década de los 90 el *skateboarding* resucitó pero de una manera reformada desde el estilo de vestir hasta el estilo de música. También se conformó la primera revista denominada "Trasher" la cual pretendía vender el *skateboard* como un estilo de vida.

Desde la década de los 90 en adelante el *skateboarding* ha adquirido una especie de institucionalidad al formarse la Asociación Nacional de Skateboarding (EE UU), IASC (International Association of

Skateboard Companies) y World Cup Skateboarding (WCS)¹⁷. Además existen diversas plataformas como los EXTREME GAMES- ESPN donde diversas estrellas compiten.

Actualmente, el *skateboarding* es una mezcla de diversos tipos de música y vestimenta. También el estilo de *skateboard* se encuentra liderando el mercado *street skate vs skateparks*. El *skateboarding* es ahora uno de los mercados que está creciendo más rápidamente dentro del marco deportivo, cada año se gasta más de 350 millones de dólares en productos como tablas, ruedas, ropa, protecciones etc. Además existe un boom de construcción de *Skateparks* lo cual se puede ver reflejado en la cantidad de parques construidos en Latinoamérica, específicamente en Lima¹⁸.

2.3.2 Los skaters como tribu urbana

El *skateboarding* es un modo de vida, un mismo código. Como lo hemos visto con anterioridad las tribus urbanas están transversalizadas por un código común. El hecho de que el *skateboarding* haya pasado por décadas y haya logrado “sobrevivir” es indicio de que las tribus urbanas no permitieron su caída, si no que muy por el contrario, pensaron en diversas estrategias para reacomodarse o readaptarse a las circunstancias.

El *skateboard* está asociado con la cultura urbana, con la música, con la expresión social y por lo su aplicación o uso se basa en una estructura pública. El *skateboard* se apropia del espacio público, lo re-significa, generando nuevos códigos de lectura para la tribu urbana.

¹⁷Esta última ha desarrollado campeonatos en Latinoamérica.

¹⁸Nota de *EL COMERCIO* 06 de mayo (2012;a14)

A partir de la asociación entre el *skateboard* y la cultura urbanapodemos notar que a través de las distintas décadas, la descripción de la tribu urbana va desde la evolución de su vestimenta hasta el tipo de música que usan para “ambientar” (The Ramones, headbang, Manor Threat, Black Sabbath y Pink Floyd) su práctica en el espacio público, debido a que todo lo que suceda en el comunica.

Existen en el espacio público diversas tribus urbanas, aquella que tiene mayores similitudes con los *skaters* son los “grafiteros” que se dedican a apropiarse y transformar la ciudad a través de los grafitis en las paredes.

Por otro lado, las diferentes generaciones tienen formas distintas de percibir y vivir la realidad, no comparten los mismos recuerdos ni experiencias. Cada época tiene sus propias características y nacer en otro espacio-tiempo crea “brechas generacionales”.

Finalmente, las tribus urbanas, entre ellas las que practican el *skateboarding*, consideran que se encuentran muy alejadas de las esferas políticas y de la incidencia pública¹⁹. El concepto de ciudadano no forma parte de su imaginario aunque hagan uso de él a través de la apropiación del espacio público (*yo ciudadano, hago uso del espacio que me corresponde a través de mi contribución con impuestos*), por más de que sean adolescentes que tienen la materia prima desde su capacidad o gustos. Ellos de algún modo construyen esta imagen exterior, leída por los otros, sobre su comportamiento transgresor en el espacio público, uniendo el mundo desde una determinada práctica, reconectando la ciudad.

¹⁹Información obtenida del compendio de entrevistas realizadas.

2.3.3 El skateboard en Perú: Hitos considerables

Es interesante notar que el *skateboarding* tiene dos lecturas contradictorias en el Perú. Por un lado el *skate* es visto como un estilo de vida que se desarrolla al margen de la evolución de la sociedad, además de tener una visión construida a través del imaginario urbano como transgresores del espacio público. Por otro lado, es una práctica lúdica que mueve millones de dólares²⁰ y que actualmente está atravesando un *boom* de institucionalidad como deporte, en base a movimientos (globalizados) industriales de producción, como la promoción del *skateboarding* a través del Extreme Games de ESPN o empresas de calzado como Etnies y Vans

De allí que tengamos, por ejemplo, una figura como la de Bart Simpson²¹ como *skater* y reflejo de la juventud por 25 años, dentro de una sociedad construida en base a diversas relaciones y tensiones debido a la diversidad de culturas que coinciden en un mismo espacio.

En Lima el *skateboarding* comenzó casi paralelamente como en EE.UU., comenzó como el *street skateboarding*, debido a los altos costos que representaban los materiales en aquel entonces. Hasta ahora sigue siendo el estilo más utilizado a diferencia del *skatepark*. Actualmente, en Perú existe un fenómeno cultural propicio que ha comenzado a darle un espacio formal a los *skaters*. La construcción de diversos *skateparks*, los diversos concursos sudamericanos auspiciados, *Sponsor*, la Municipalidad Metropolitana de Lima o municipios distritales, nos permite entrever que se está gestando un espacio para legitimizar la práctica.

²⁰ Información obtenida de la entrevista realizada a Peter Henningsen Viale, primer promotor de Skateparks en el Perú.

²¹ Bart Simpson, hijo mayor de los Simpson. Dibujos animados que reflejan a la sociedad moderna americana donde Bart es un adolescente transgresor en todos los espacios, tanto familiar como estudiantil.

Lima a través de sus municipios en los últimos siete años ha construido más de diez *skateparks*, lo cual tiene plena relación con el nivel de crecimiento de las personas que practican el deporte. Además existen competidores peruanos que han ganado títulos sudamericanos en campeonatos realizados en los últimos años.

Una de las figuras más conocidas en este medio es Danny Falla, más conocido como (Legaña), quién es considerado, por los *skaters* peruanos un verdadero profesional. *Skaters* reconocidos como Alberto Montes (Naranjo) logró participar en un X-Game, considerado ahora como una leyenda ya que en esta competición solo participan *skaters* de alto nivel. En el estilo *street skateboarding* tenemos a figuras como Daniel Suárez (Babas), Guillermo Vascones (Batman), Peter Henningsen Viale, Chlebowski (Pibas) y Freddy Wong, quienes ya han competido a nivel sudamericano convirtiéndose en referentes para las nuevas generaciones de *skaters* peruanos.

2.4 Dimensión comunicacional

2.4.1 Apropiación simbólica y objeto simbólico

La apropiación simbólica y el objeto simbólico se pueden ubicar en lo que Nelly García y Carlos Adán (2011) denominan el sistema sociocultural. Este espacio está cargado de diferentes significados y construcciones que derivan de condiciones y contradicciones internas. Lo más importante de este sistema sociocultural es que el espacio y el intercambio de información dentro de éste, está ligado a un proceso de redefinición y reajuste con carácter flexible, de modos de hacer y significados simbólicos.

Bajo este *ítem* podemos hablar de la construcción de la identidad como una apropiación simbólica que nos brinda el límite definido de dos identidades: la del grupo y la ajena, para el resto de personas. Es importante también mencionar que la ciudad, como ya lo hemos visto en líneas anteriores, está fuertemente dotada de una significación simbólica, pues en ella confluyen distintas pugnas para etiquetar la función de los espacios comunes. Es así que la constante interacción modula los significados del lenguaje dialéctico entre lo imaginario.

Además es importante mencionar que como Freud, la investigadora considera que los símbolos pueden tener significados diferentes, distintos en contextos diferentes y que la interpretación de este símbolo puede realizarse dependiendo muchísimo, desde la óptica de la cultura e historia personal, en este caso del grupo o tribu urbana. Por otro lado, el objeto simbólico es necesario para las tribus urbanas estudiadas como hito de demarcación del espacio. El objeto simbólico también tiene la función del deseo; y de ser así el caso el deseo se exterioriza re-significando o apropiándose simbólicamente de algo, para satisfacer su necesidad de posesión y creación de identidad a partir del objeto. Las características del objeto, como lo señala Mead (1972; 50-51) son:

1. Su naturaleza está constituida por el significado que encierran para quienes lo consideran objeto.
2. El objeto no tiene un significado intrínseco, muy por el contrario este depende del modo en que una persona se dispone a actuar con respecto al mismo.
3. Todos los objetos simbólicos son productos sociales que nacen de las interacciones sociales.
4. Las personas disponen de estos objetos en función del significado que este tiene para ellos.

5. El sujeto tiene la capacidad de organizar su acción frente a él. En ese sentido el objeto es distinto a un estímulo.

Finalmente, es importante mencionar que el objeto simbólico está inserto en un mundo constantemente re-significado por la ciudad multifacética, en ella los procesos son de definición e interpretación ya que como lo señala Mead: “El objeto es todo aquello que señala la gente, a lo cual hace referencia. El objeto simbólico no tiene una naturaleza intrínseca que lo define, muy por el contrario es la ciudad o las personas quienes realizan este trabajo”. (Mead 1972:51).

El objeto simbólico hace que la tribu sea parte de esta sociedad mientras que paralelamente se construye una identidad definida. Esto quiere decir que la acción de apropiarse de un objeto simbólico para una tribu urbana es entrar al universo simbólico de la ciudad con constantes negociaciones. “La construcción de significados realizado bajo la interacción social irá cambiando a medida que las personas se relacionen con estos objetos”(Mead 1972; ídem) que componen el escenario ciudadano.

2.4.2 El poder simbólico en el espacio público

Dentro de esta mirada externa es necesario priorizar o re-dibujar el eje de poder implicado en este proceso social de re-significación simbólica y territorialización.

Max Weber en *Economía y Sociedad* (1999) define el “poder” como la probabilidad de imponer la propia voluntad dentro de una relación

social; por otro lado el concepto de “dominación” se debe entender como la probabilidad de encontrar obediencia a un mandato. Para este autor existe el siguiente esquema:

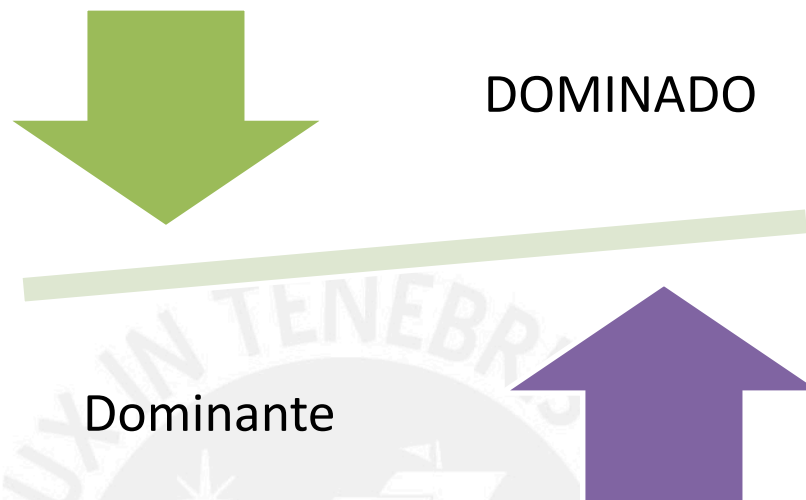


Ilustración 6: Esquema dominante y dominado. Fuente: Elaboración propia

En donde, el dominado cede por voluntad propia el poder que se le otorga para, de algún modo, “ser dominado” por un dominante que se considere más capaz de gestar dicho poder, este podría ser claramente el caso aplicado a Lima urbana y los “serenazgos”.

Es así que los estallidos en cuanto al rompimiento de normas y desafío a la autoridad, no constituyen simplemente un entretenimiento por parte de un grupo de jóvenes y adolescentes, sino que hacen referencia a las causas del fenómeno, a la tendencia natural de los jóvenes a agruparse en torno a sensibilidades y afectividades comunes, que se exteriorizan mediante la apropiación del espacio público, dotándolo así de un nuevo significado, y al rompimiento de una dominación impuesta, debido a que el poder del ornato ha sido delegado a “otros” en este caso el “serenazgo”, convirtiéndolos a todos -menos a la tribu urbana- en dominados.

La sociedad peruana es un régimen que se auto-organiza, que intenta colocar a sus ciudadanos en la órbita de la administración eficiente, donde ellos –ciudadanos, juntas vecinales, vecinos– poseen un discurso del ornato y orden público infranqueable, que entra en tensión o en conflicto cuando un grupo de jóvenes toman un espacio reservado al uso público, como su área de hábitat.

En el Perú como lo señala Raúl Castro (1999), “la política de respuesta frente a los grupos juveniles ha sido sorprendentemente represiva en cuanto al control de estos grupos”, de este modo los intentos de control sobrepasan y mellan los derechos de libertad de los integrantes y atentan contra su integridad física y moral, debido a las sanciones impuestas por las autoridades.

Los discursos de las autoridades se basan principalmente en la protección de áreas reservadas a la confluencia de todo público, y por velar la salud de todo integrante del ecosistema barrial. Con lo cual tiene mucho sentido lo postulado por Bordieu (2002) en cuanto que, el lenguaje es un instrumento de poder y acción, pues el discurso no es solo una voluntad expresada, sino también, una “necesidad” de dominio del otro.

Castells (2009) señala que “la violencia y amenaza de violencia combinan siempre con la construcción simbólica de significados, por lo cual hablamos netamente del mensaje transmitido a través de diversas plataformas”, esto quiere decir que todos los actores de la ciudad como espacio público adquieren el rol de dominados por un poder cedido. De esta manera una sociedad se encuentra transversalmente atravesada por las redes de poder, donde unos ceden poder, a otros se le es otorgado y otros pugnan por él.

Foucault (1976) menciona que “el poder transita a través de los individuos,” lo cual tiene relación directa con la necesidad de interactuar en el espacio a partir de su uso, por parte de todos los individuos. Así, toda interacción posee una arista simbólica, lo cual incidirá directamente en el mensaje.

Dentro de este punto podemos sostener como Foucault (1976: 32) que el poder transita, pero es en la realidad estudiada que se generan los discursos de poder y acción a través de la violencia justificada, reteniendo el poder y empleándolo para la re-afirmación de una identidad.

No solo los discursos de la autoridad son generados por una consigna nacional, sino que muchas veces son discursos hechos por presión de la misma sociedad, sobre quien ve a estas agrupaciones como el lado contrario, “malo” de la identidad polar de los adolescentes.

2.4.3 La tribu urbana desde los ritos y rituales

Según José Enrique Finol, el rito contemporáneo:

Ha emergido de los análisis como un componente esencial de la relación con el otro, como una forma que adquiere corporeidad en las conductas más cotidianas, a las cuales, de modos diversos, presta sus significantes y sus reglas, su capacidad de síntesis y su carácter legitimador, su capacidad pluri-sémica y su habilidad para transformar lo cotidiano en extraordinario y lo extraordinario en cotidiano. (José Enrique Finol 2006:17).

Los ritos también estructuran lo simbólico, legitimizan y transmiten poder, establecen el sentido de pertenencia e identidad y por lo tanto, como lo postula Finol “permean toda la vida social y todas las estructuras culturales de la sociedad humana” (Ibid.:17) Entonces podemos aseverar, al igual que Finol, que los ritos moldean el entramado social y cultural de cada micro universo que se construye dentro de “contextos normativos lazos donde los actores establecen relaciones basadas en negociaciones continuas” (Goffman 1981:10).

Según Gérard Imbert²² (2006;126) las funciones de los ritos son

1. Una función reproductora: en base al carácter repetitivo que se refleja en el mensaje. La recurrencia es el mayor factor de familiaridad y facilita la reproducción del modelo.
2. Una función mostrativa: donde el uso de soportes físico verbales, el para lenguaje, visuales, gestuales dan una cierta plasticidad y visualidad social.
3. Una función decodificadora y comunicativa: debido al uso de signos, de lenguajes o discursos entendibles para una “tribu” que maneja un mismo código, o mismos mensajes.
4. Una función representativa: debido a su fuerte carga simbólica que expresa directamente el sentir social o una identidad grupal.

El rito es pues una expresión de nuestras identidades en relación a la coexistencia de éstas en un mismo espacio, pues conjuga una yuxtaposición de relaciones en donde la vida cotidiana y el juego, la

²² En Mitos y Ritos en las Sociedades Contemporáneas. GEDISA.

integración y la desintegración, la imagen endo y exo grupal, constituyen el micro universo. Dentro de este micro universo, el rito permite crear el concepto de poder para cada grupo o tribu urbana. Además, según Goffman en “Los ritos de interacción” (1974) pueden dividirse en varias categorías dependiendo del individuo y de la situación que negocie con el “otro” por ello podrá hacer uso de ritos de presentación, de evitamiento, entre otros. Desde la dimensión de la comunicación el rito se basa en el uso de acciones entrelazadas con el espacio y tiempo que suelen comunicar un mensaje hacia ese “otro” con el cual se tiene un deseo de “comunicarse”. Esta comunicación por lo usual suele reforzar el sentido de pertenencia o identidad a algún colectivo (que puede o no estar presente) en el momento de la interacción.

El rito, comunicacionalmente hablando, se inserta en el siguiente proceso que alimenta la cultura desde la dimensión comunicacional.

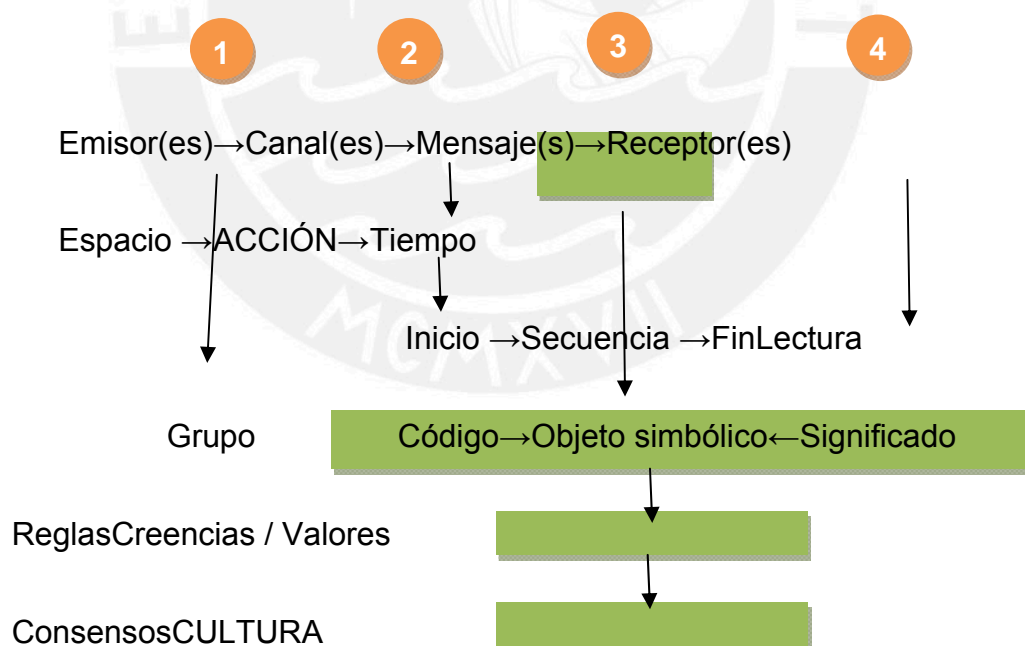


Ilustración 7: Proceso que alimenta la cultura desde la dimensión comunicacional. Fuente: elaboración propia

Por otro lado, los rituales según Rocco Mangieri²³ (2006) tienen una característica muy común, la cual se remite a la capacidad de generar lazos de cohesión y un entorno de grupalidad. A este tipo de rituales concretos el autor los define como rituales de contacto, que son aquellos eventos de escala grupal que tienen una ritmicidad y temporalidad cíclica, que fundamentalmente intenta establecer lazos permanentes de compañerismo, lo cual permitirá una eficiencia simbólica a partir del uso de un lenguaje cultura común.

Es importante mencionar que los rituales se dan en el marco de los ritos, y hacen referencia al para-lenguaje, a las palabras o a actividades concretas que demuestren una identidad diferenciada. Quienes los ejecutan pertenecen o representan a un colectivo sin negar los roles desempeñados como individuos, debido a que en el ritual importa el aquí y el ahora. Según Gerard Imbert (2006) un ritual se trata de la dramatización de la realidad. Tienen una tendencia a acentuar efectos y modos espectaculares.

2.4.4 Para entender a la tribu urbana: El paralenguaje

Sobre la caracterización de las tribus urbanas, existe un antagónico discurso generado por los otros actores, comprendidos en la dinámica social, exógenos al grupo y parte del aspecto macro social. Ellos nos demuestran a través de los estudios realizados por los investigadores Aldo Panfichi y Marcel Valcárcel (1999), que el grupo en cuestión no es bien recibido en la comuna, pues los adjetivos de “vándalos”, “perturbadores del orden”, “destructores de la propiedad pública”, “ilegales”, reafirma en ellos la conciencia de incomprendidos,

²³En Mitos y Ritos en las Sociedades Contemporáneas. GEDISA.

inadaptados al régimen social y como lo señalamos anteriormente a la formación de grupos con distintos intereses a los promulgados por la caduca sociedad.

Pero no solo los discursos tienen un carácter verbal comunicacional, también podemos observar el discurso del cuerpo, el denominado para-lenguaje (Goffman, 1981) de carácter no verbal comunicacional, de este modo mediante la herramienta cualitativa de observación podemos hacer referencia al cuerpo -posiciones, gestos, ademanes de iniciación-de los integrantes del grupo, el cuerpo es utilizado de esta manera como medio de expresión, no solo en su estado habitual sino en el estado de comunicación que emana de él.

Así es como podemos comprobar que el lenguaje corporal también sirve para la demarcación del espacio y el funcionamiento de dinámicas, pues la práctica de este deporte se realiza sin pauta verbal alguna, salvo a aquello que haga alusión a un código único manejado por el grupo, ya que se realiza de una manera fluida y continua entre desplazamientos sobre el *skate*.

Sobre la vestimenta que también compete a una forma de expresión no verbal podemos afirmar que esta se ve claramente demarcada por tres tendencias: la onda “grunge”, más desaliñada, gastada y suelta; la moda “rapera”, con gorras, pantalones anchos y polos anchos; y la moda “emo”.

Todas ellas nos remiten al análisis comunicacional desde la perspectiva que nos señala Goffman (1981) acerca del individuo. En su teoría el individuo trata de emitir una imagen de “sí mismo” a través del juego de actuaciones o poses en donde el actuante eventualmente tiene una “Fachada”²⁴ que puede ser definida como la actuación del individuo.

²⁴La fachada, según lo menciona Goffman (1981) posee dos estímulos, la apariencia, que es aquella que se refiere a los estímulos que funcionan en el momento de informarnos acerca

Una parte importante de este análisis comunicacional que en todo momento está emitiendo información, nos remite a una impresión de sus actos con relación al medio que lo rodea, dichas modas y posturas contestatarias se definen como minoritarias, relegadas e incomprendidas, tanto o más que la misma práctica del deporte en sí. No solo se juega con la incompreensión local, sino que ahora se proveen conceptos- por ejemplo la moda- como incompreensión global, desadaptación y agrupación de iguales.

El accionar de este grupo(el grupo de los *skaters* en Lima) no difiere mucho de su expresión no verbal, si nos movemos en la línea de “desadaptación” que se percibe en los discursos de los sujetos en cuestión, podemos referirnos a su accionar, si nos bastamos con su percepción, como un grupo de “apacible calma”; pero si nos remitimos a los vecinos y al orden circundante “serenazgos”, podemos darnos cuenta de la confrontación de perspectivas en lo referente a esta tribu.

De tal modo, podemos obtener de dicho análisis que los tres sujetos envueltos en esta dinámica –*skaters*, público exógeno y “serenazgo”, forman parte de un análisis mayor que nos brinda la intención de reconocimiento de los primeros con los segundos, y los segundos con intenciones de poder mediante los terceros.

Los elementos mencionados en líneas anteriores aterrizan fielmente en este esquema de dinámica social planteado a continuación;

del status social; nos informan del estado ritual temporario del individuo. Por otro lado, los modales nos hablan acerca del proceso del rol al momento de la interacción.

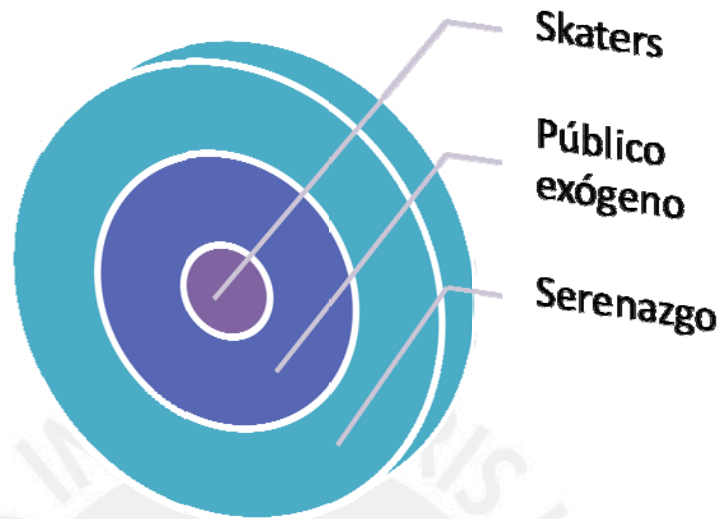


Ilustración 8. Dinámica social del skater. Fuente: Elaboración propia

En donde se produce que:

- Los **skaters** hacen uso de su para-lenguaje con la finalidad de comunicar o demarcar su espacio con la siguiente esfera –el público exógeno-. Asimismo, hace uso de su “fachada” principalmente para dar información a los dos siguientes grupos
- El siguiente círculo, el público exógeno –vecino, participante del parque, etc- formula los consensos sociales en donde estos no son bienvenidos. Son ellos los catalizadores del imaginario urbano que los denomina como “vagos” “vándalos”,...etc. Con ellos y para ellos está hecha la “fachada” de los primeros. En el esquema, el público exógeno se permite reconocerlos y diferenciarlos -objetivo, por lo tanto cumplido de las tribus urbanas-.
- El último círculo es aquel donde se encuentran los “serenazgos”, en ellos también influye la lógica de demarcación del espacio de los primeros, pero

se suma el consenso social de los segundos -el público exógeno-, por lo que sucede lo que más adelante veremos cómo el poder simbólico.

Finalmente es importante mencionar y resaltar el papel del análisis comunicacional, y como éste entra a tallar partiendo del para-lenguaje y la proxémica como instrumentos de análisis y producción de información de la población objetivo.

2.4.5 Discurso del grupo

Rocco Mangieri (2011) indica que las sociedades actuales siguen fundándose en un considerable número de tácticas y estrategias que ponen a la vista la necesidad de contacto de los seres humanos. La producción o reproducción de sentidos, así como de contextos y situaciones, permite que se generen diversos canales de información y comunicación.

De igual manera, Finol (2006) considera que el espacio es el instrumento simbólico, capaz de articular los contenidos de la cultura misma en una sintaxis particular, la cual vendría a llamarse un discurso, en términos de esta investigación.

Cuando el lenguaje está constituido como un discurso, nos permite ver principalmente la estructura del quién, cómo, por qué y para quién está dirigido. Adicionalmente, las relaciones de poder que debemos cambiar o preservar en relación a nuestro espacio o escenario, aquí nos remitimos al esquema anterior de dominante y dominado.

Teun A. van Dijk (1991: 21) menciona que “el discurso es un fenómeno práctico, social y cultural”. En este sentido, el discurso tiene una dimensión social y fundamental para la construcción de relaciones sociales, se desarrolla en un contexto y respeta una estructura. La investigadora, coincide con van Dijk (1991:32) quien propone que el contexto es vital para poder entender la interacción entre los roles que desempeñan los sujetos en determinadas situaciones.

Teun A. van Dijk afirma que:

Lo que es válido en lo referente a las estructuras sociales del discurso lo es también para su procesamiento mental y para las representaciones requeridas en la producción y comprensión: la cognición tiene una dimensión social que se adquiere, utiliza y modifica con la interacción verbal y otras formas de interacción. (Dijk, van 1991: 22).

Esto principalmente quiere decir que los grupos tienden a configurar el entorno percibido, sobre todo valiéndonos en el postulado en el que el entorno social no es estático.

Adicionalmente, el discurso representa roles sociales y redes de poder. Esto quiere decir que el grupo que maneja un mismo discurso representa a una identidad colectiva específica que expresa algo. Los lazos de poder están determinados por la práctica social de este discurso en un determinado contexto, van Dijk utiliza el término “control” refiriéndose al mecanismo del poder. En el caso de la presente investigación, la tribu urbana puede tener un rol “transgresor” que le permite ejercer control dentro del espacio apropiado, donde se cambian los roles y reglas creando una nueva función sobre el espacio.

Finalmente, para van Dijk, el discurso es una forma de acción (1991:28) perspectiva que incide en nuestra investigación, pues es vital reconocer que las tribus urbanas tienen dos tipos de discursos, como ya lo hemos mencionado anteriormente, exógeno y endógeno. El primero está referido al exterior del grupo, como los perciben, como los identifican, como se distinguen. Y el segundo está referido al interior del grupo, este es principalmente aquel que moldea los intereses y genera lazos de confianza, entre otros.

2.4.6 Acción como comunicación

Es de vital importancia señalar que los medios de comunicación son un fenómeno que se inscribe en la realidad social de toda dinámica actual.

En la actualidad los medios nos presentan un análisis reflexivo del entorno inmediato a través de la presentación de muchos de los retratos urbanos. Los medios, pues, contribuyen, como lo señala Costa, Pere-Oriol (1996), a la construcción social de las tribus urbanas, de tal modo que este soporte sirve como un medio de re-afirmación de la existencia.

Es importante también conceder este apartado a la aplicación de uno de los postulados de un científico social dedicado al área de las comunicaciones llamado Kurt Lewin en *Teoría del Campo en la Ciencia Social*. (1978), que esencialmente postula como tesis una propuesta que presenta a los individuos como agentes receptores de comunicación. Lewin plantea que la comunicación interpersonal interactiva es más eficiente que la comunicación unidireccional, por lo cual la premisa inicial de que la gran mayoría de gente recibe constantemente información y es incapaz de procesarla, no es una premisa válida, debido a que si la

información es transmitida con una influencia personal, ésta tiene una mayor reminiscencia en el receptor, por lo cual, éste es capaz de discernir información y se separa de la “masa” a la que se la considera como “espectador”.

Aplicado en nuestro caso de estudio, es relevante postular que la comunicación no es lineal, y menos aún si en esta linealidad existen individuos. Se trata, más bien de una cuestión básicamente relacional, en donde los conceptos, las apropiaciones y las acciones tendrán un referente, siempre se produce la acción de interrelacionar antes de generar el acto que básicamente será en su esencia comunicativo (verbal o no verbal).

En esta línea, cuando momentáneamente la “tribu urbana” se apropia de un espacio público, este se convierte en territorio propio, el cual se ve reforzado por la unión de varios pares dentro ese mismo sistema semántico, donde el cuerpo, la ropa y los signos de pertenencia a una comunidad comunican a tres niveles: primero, el nivel de interacción con los pares, segundo, el nivel de interacción con el escenario o universo y, por último, el nivel de interacción con los otros (Claudio Fernando Díaz: 2006). Toda acción esta siempre comunicando algo.

Díaz (Cuerpo, Ritual y Sentido en el Rock Argentino 2006:149-151) también habla de tres conceptos que juegan en esta acción y que constantemente están comunicando a los tres niveles:

1. El primer concepto de mutua accesibilidad, el cual está estrechamente relacionado con el concepto postulado en este apartado, debido a que todas las marcas corporales, la ritualización del cuerpo, el para-lenguaje, constantemente está comunicando para

seducir, diferenciarse, o sentar distancias en cuanto a las nuevas posibles relaciones dentro del colectivo.

2. El segundo concepto está relacionado a la individualidad, la cual parece disolverse cuando se encuentran en grupo los integrantes de una tribu urbana. Ciertos escenarios permiten intensificar el sentimiento colectivo, como en este caso los concursos sudamericanos u otros. En los *skaters*, los *estatus* son iguales, no existe una asimetría entre ellos a diferencias de otras tribus urbanas.
3. Finalmente, el tercer concepto está relacionado al universo simbólico de la tribu, donde existe un ritual de confirmación por parte del grupo hacia los miembros. Una simbiosis de éxtasis grupal que termina en una pertenencia del “nosotros” y marca un límite con los “otros”.

2.4.7 La meta-comunicación

Como ya lo hemos mencionado con anterioridad, no podemos dejar de lado el nexo que se establece entre la comunicación, las tribus urbanas y la identidad, a través de los procesos meta-comunicativos. Esto quiere decir que existen componentes base sobre los cuales se da la meta-comunicación.

Para entender la meta-comunicación debemos hablar de espacio público, la construcción de identidad desde las tribus urbanas e

interacción como madre de la comunicación, el siguiente ejemplo desarrollado por la investigadora (Paredes:8) permite graficar el proceso:

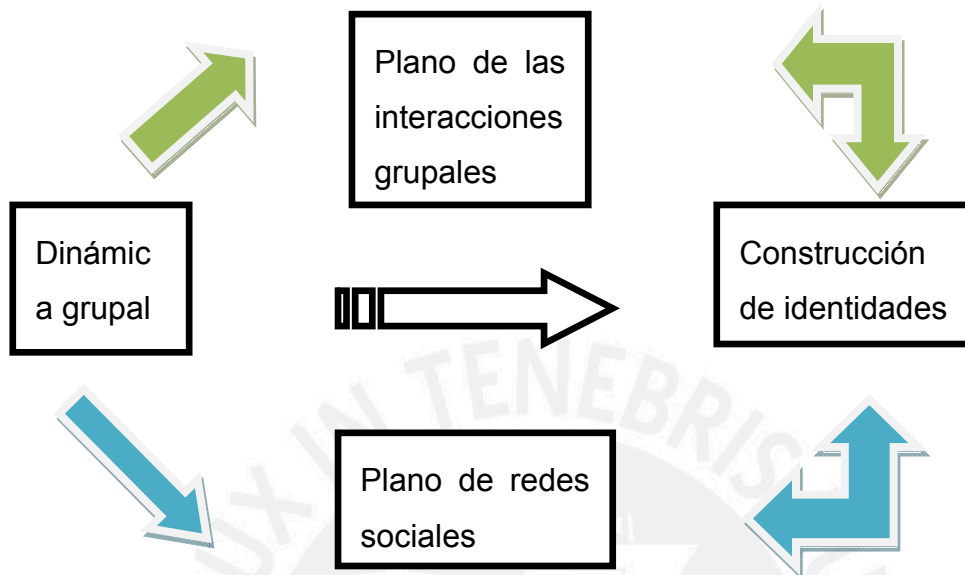


Ilustración 9: Meta comunicación en el espacio público. Fuente: Elaboración propia

De acuerdo con María Tacca y Angela Uchoa, (2003: 128) “la comunicación es vista como el eje del proceso cognitivo” lo cual le brinda un carácter evolucionista y permeable dependiendo del sujeto y de sus relaciones. De esta manera, las autoras refuerzan la idea de Gonzales Rey (1995) postulada en el libro *Comunicación, Personalidad y Desarrollo* señalando que “la intencionalidad de los sujetos se da en los niveles verbales y no verbales, los cuales están impregnados de diversos mensajes”.

Por esta razón podemos postular que la interacción es madre de la meta-comunicación, debido a que es importante la calidad del espacio donde se produce la comunicación, como los sujetos que en ella están constantemente interactuando.

En ese sentido la investigadora se apoya en la cita que realiza Tacca (2003: 129) sobre los dos objetivos de la comunicación desarrollados por

Branco y Salomao (Análisis de proceso de meta-comunicación en un aula 1998:3), en donde se menciona que todo evento comunicativo tiene objetivos transversales y constantemente enlazados.

El primero está referido al nivel simbólico y el lenguaje verbal, su principal función es la de informar al otro, distinto al emisor; por otro lado, el segundo objetivo está relacionado directamente con la meta-comunicación pues se basa en la dimensión no verbal y tiene como objetivo desentrañar las comunicaciones desde un punto de vista relacional. Ambos objetivos construyen la identidad de un grupo o persona en el espacio público a partir del reconocimiento de unotro. Para efectos de la meta-comunicación la identidad del individuo o de un colectivo de los que nos ocupamos, se presenta en esencia como una percepción de diversas funciones articuladas en un espacio en constante movimiento.

La investigadora (Paredes, Constanza) considera pertinente que la meta-comunicación debe ser analizada desde conceptos intrínsecos que la definan. En ese sentido, considero que se debe hacer mención en este acápite consideraciones sobre los “Axiomas exploratorios de la comunicación”, postulados por Watzlawick (1991:49-71) en donde señala lo siguiente:

1. Es imposible no comunicar: Una vez que se acepta que toda conducta es comunicación, ya no se maneja un esquema lineal entre emisor-receptor, muy por el contrario el ejercicio comunicacional se ve orientado al análisis del entorno, debido a que en él, el mensaje es visto como un conjunto fluido y multifacético. En ese sentido, la comunicación puede ser intencionada o no y define la relación del emisor con el receptor en cuestiones de interacción.

2. La comunicación no solo trasmite información, impone conductas (Watzlawick: 1991:52). Para efectos de la meta-comunicación, la comunicación tiene dos aspectos i) el informacional que está referido a la trasmisión de datos y el ii) relacional o conativo que está referido a cómo debe entenderse la comunicación en un determinado contexto. Este último tiene relación con el tono de comunicación, el acento de voz, la expresión facial y el contexto. En ese sentido, la capacidad de producir una acción meta-comunicativa adecuadamente constituye no solo una condición virtual de la comunicación asertiva, sino que además está muy vinculada a la capacidad de percepción de uno y, a la construcción del otro.
3. La naturaleza de la comunicación depende de las pausas de intercambio efectuadas por los interlocutores: durante esta fase toda la interacción es al mismo tiempo estímulo, respuesta y refuerzo, de lo cual podemos decir que en una interacción se producen patrones de intercambio entre los interactuantes (iniciativa, predominio, dependencia, etc), por medio de lo cual se da a luz a las reglas de convivencia (1991:57).
4. Los seres humanos se comunican de forma digital y analógica (Ibid 1991: 61), esto quiere decir que en la primera forma cuando vemos algo lo designamos por su nombre. Vemos un *skate* y decimos: “eso es un *skate*” fuera del lenguaje español esto no tendrá ninguna lógica pues los signos son arbitrarios. Por otro lado, la comunicación analógica está basada en lo que no decimos, virtualmente la comunicación no verbal extendida²⁵ pero construye significado relacional. Estos tipos de comunicación no

²⁵Constituida no solo por los movimientos, llamado kinesia; si no que, por el contrario, según el autor y la percepción de la investigadora, la comunicación no verbal debe considerar la postura, la expresión facial, la inflexión de voz, la secuencia, el ritmo y sobre todo el contexto. Esto quiere decir que se debe considerar a la para-lingüística y a la proxémica.

se oponen se complementan pues exigen del sujeto un constante “rol binario” como lo definiremos en esta tesis. El “rol binario” para nuestra perspectiva, supone que el sujeto o el grupo de ellos realiza casi siempre una función meta comunicacional casi simultánea, es decir es al mismo tiempo emisor y receptor.

5. La interacción puede ser simétrica o complementaria (Ibid 1991:68), Esto quiere decir que existe una relación de equivalencia y equidad por sus capacidades y experiencias, ya sea atribuidas u obtenidas para el primer enunciado. Para poder hablar de complementariedad debemos hablar de dos roles opuestos, de supremacía y de subordinación, lo cual no indica que las características o habilidades de uno sean mejores que las del otro, sino que, por el contrario “se relacionan de una manera que presupone una conducta determinada por parte del otro, pero que al mismo tiempo la condiciona”.

De lo enunciado párrafos arriba se puede concluir que el concepto de meta-comunicación se refiere a todas las señales y proposiciones intercambiadas en el acto comunicativo contextualizado. Estas señales o proposiciones pueden ser las relacionadas con la codificación como las concernientes a la relación entre los sujetos de roles binarios. La meta-comunicación se refiere también a cómo se debe interpretar aquello que se nos está transmitiendo en función del código empleado para ello; el sistema de signos y de reglas que permite formular y comprender un mensaje. De acuerdo a las investigaciones realizadas anteriormente (Paredes 2012:10) y sumados los conceptos postulados por Watzlawick (1991; 52-68) sobre la meta-comunicación podemos afirmar que el movimiento e interacción de los componentes de la meta-comunicación son esencialmente los siguientes:

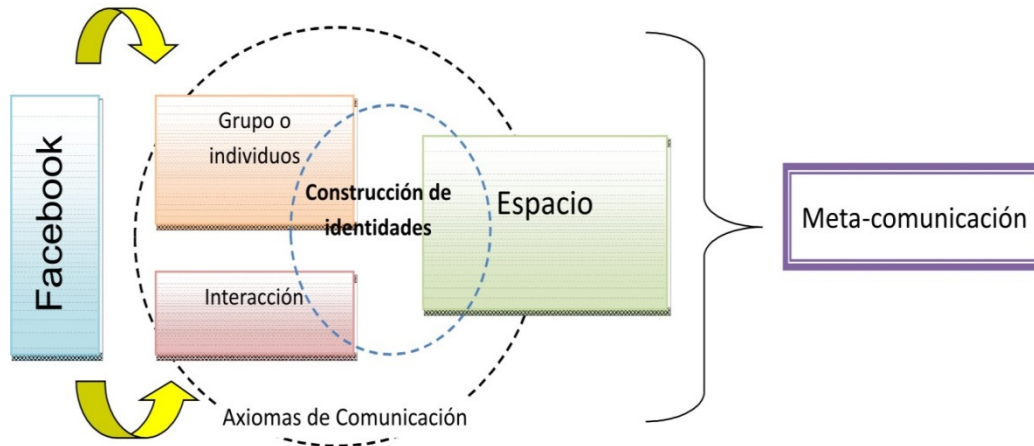


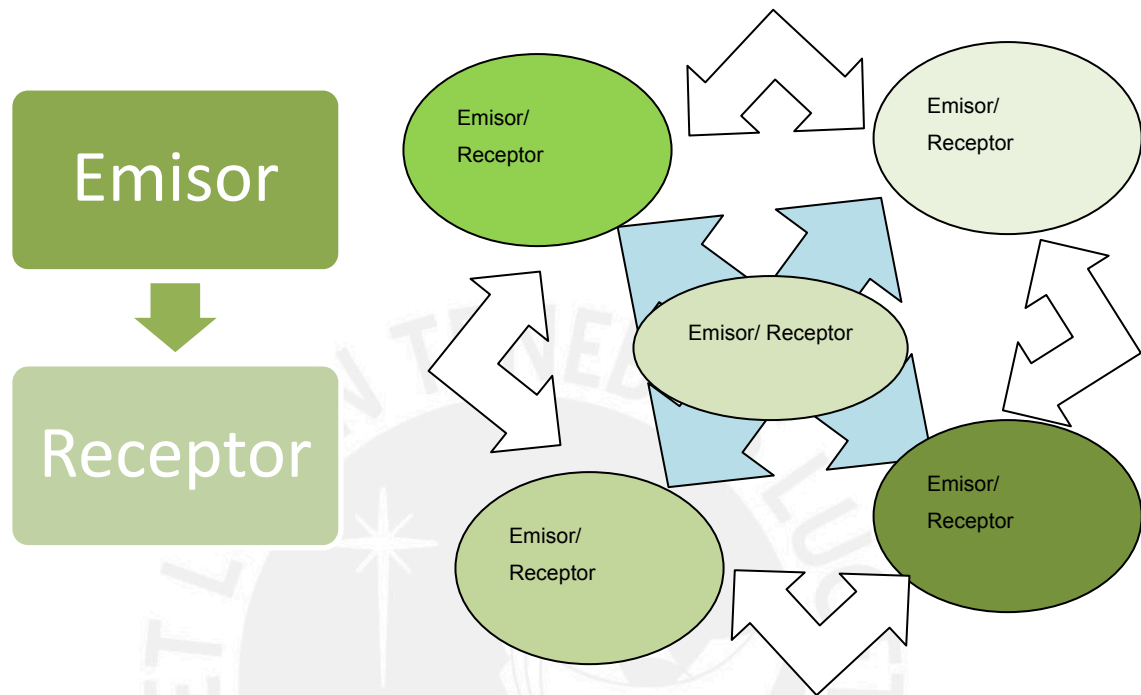
Ilustración 10: Interacción de los componentes de la meta-comunicación

En donde la meta-comunicación es el resultado de la interacción producida por grupos en el espacio público, el cual se encuentra en constante movimiento, ya que el ser humano es por naturaleza un ser social y los grupos sociales no pueden alcanzar un propio equilibrio sin interacción tanto endógena como exógena, a partir del uso de los axiomas de comunicación. Lo cual crea o moldea identidades y se reafirma en conductas, a través del ejercicio del *feedback* que representan formas de dependencia al grupo a través del lenguaje y práctica.

2.4.8 La comunicación e identidades mediadas por la red.

Los avances tecnológicos nos permiten hoy en día poder analizar el espacio físico a partir del espacio virtual, debido a que el paradigma comunicacional ha evolucionado en los últimos años, sobre todo lo referido al uso de redes sociales. Las nuevas tecnologías de la

información permiten cambiar el esquema utilizado anteriormente por los medios masivos, tal como se presenta a continuación:



Paradigma de Medios Masivos Antiguo
Paradigma de Medios Masivos Moderno

Ilustración 11: Paradigmas de medios masivos. Fuente: Elaboración propia.

El nuevo paradigma de comunicación de medios masivos modernos ha permitido tender redes de comunicación que traspasan las fronteras locales y tangibles. En referencia a los nuevos medios masivos Castelles (2001:400) señala que por primera vez en la historia se integran en un mismo sistema las modalidades escrita, oral y audiovisual de la comunicación humana.

Un efecto de esta acción de integración ha sido la interacción mediada muchas veces a tiempo real y casi siempre con una respuesta paralelamente, dentro de este nuevo esquema, los individuos

se vuelven más participativos y se promueve un sentimiento de pertenencia cuando se encuentra organizado en comunidades virtuales.

El internet, la mayor expresión del paradigma moderno de comunicación, ha evolucionado hasta convertirse en lo que la autora denominará una sociedad interactiva virtual pues gracias a la web 2.0 se ha flexibilizado la posibilidad que tiene el usuario en relación a la búsqueda de información. En esta constante búsqueda las personas se convierten en interlocutores participativos y construyen conocimiento a partir de información alojada en la esfera virtual. El internet posee distintas herramientas o plataformas para lograr que los usuarios se relacionen y construyan conocimiento. A continuación presentaremos un listado de las principales herramientas del internet que utiliza la tribu urbana de skaters de acuerdo al trabajo elaborado por Eduardo Villanueva en el libro *Comunicación interpersonal en la era digital* (2006):

Correos electrónicos: medio por el cual la comunicación no es simultánea y que permite generar comunicación grupal.

Foros en la web: Son grandes espacios de interacción e información especializada, la información publicada se encuentra abierta a los interlocutores permitiendo que estos puedan brindar un *feedback*.

Los Blogs: caracterizados principalmente por una comunicación unidireccional que puede recibir *feedbacks* en tono de comentarios generando así un foro o debate sobre los artículos subidos a este espacio por el autor.

Las Redes Sociales (hi5, youtube, facebook): el medio más interactivo de todos, permite al usuario construir una identidad desde la visión, audición y lectura de sus experiencias en forma pública, con la finalidad de construir una comunidad en base a experiencias comunes.

Finalmente, las comunidades virtuales no se oponen a las físicas, son muy por el contrario, un complemento importante que permite democratizar o ampliar las barreras de la comunicación física o *face to face* en el espacio público. Para el presente estudio, la afirmación de Eduardo Villanueva (2006: 116) en cuanto a las comunidades virtuales es válida, pues ellas son agrupaciones físicas que se han trasladado al espacio virtual como usuarios de acuerdo a afinidades comunes, experiencias e ideales y que pretenden replicar las mismas en otros espacios.



CAPÍTULO 3

3.1 Diseño metodológico

El diseño metodológico de esta investigación responde al paradigma de la investigación cualitativa. Podemos citar en este caso a Gloria Pérez Serrano:

La investigación cualitativa es un tipo de investigación cuyo objetivo es obtener información que permita comprender la naturaleza y “cualidad” de la conducta humana y las motivaciones de dicha conducta. (Pérez 2001; 28).

Nuestra investigación trata de las interacciones humanas dentro de un mismo grupo y en relación a un espacio físico o virtual, por lo cual la consideración de las variables dentro del entorno podemos definirlo como lo hace Ramon Pedret (2002) en cuanto a que son “fenómenos no observables directamente, latentes y profundos: pensamientos, creencias, opiniones, motivaciones”, de esta misma manera podemos hablar de una interpretación de los hechos del interactuar urbano.

El alcance previsto en esta investigación es dual. Tiene una aproximación exploratoria principalmente porque se presenta un análisis bajo la perspectiva de la comunicación desde la dimensión de interacción, ya que si bien el estudio de “tribus urbanas” en el espacio público ha sido llevado a cabo desde las perspectivas sociológicas, antropológicas o psicológicas no ha sido abordado desde su dimensión originaria, es decir desde las teorías o los estudios de comunicación pertinentes; por lo cual nos interesa como objetivo rescatar el rol de la comunicación en las dinámicas interactivas o sociales y, al mismo tiempo tiene una aproximación descriptiva porque busca especificar cómo interactúan las diversas variables, cómo el espacio público y las “tribus

urbanas”interactúan en la construcción de identidades mediante el uso de herramientas comunicacionales, en un determinado momento dentro de la dinámica física o virtual.

El marco teórico propone una apreciación integrada de los caracteres relevantes para el tema de investigación con el propósito de distinguir y delimitar los aspectos que confluyen en la presente investigación. Adicionalmente, con la finalidad de poder esclarecer con mayor precisión lo que pretendemos analizar, hemos desglosado los objetivos planteados en la investigación en variables principales y secundarias, correspondientes a cada objetivo de identificación.

La investigadora ha desarrollado un cuadro modelo para sintetizar las variables principales y secundarias que tiene cada objetivo.

Tabla 1: Cuadro 1- Primer Objetivo de investigación

<i>Denominación Nominal</i>	<i>Dimensión</i>	<i>Variable</i>	<i>Descripción operativa</i>	<i>Indicadores</i>
<i>Procesos comunicacional es que configuran a los skaters de Lima como una tribu urbana en el espacio físico, así como el espacio virtual</i>	Principales			
	Proceso Comunicacional en espacio físico	Estructura del grupo	Entendida desde el desarrollo y conformación del grupo.	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Roles. ✓ Jerarquías. ✓ Organización general.
		Uso de espacio	Uso de horarios o tiempo, lugar donde practican y charlan, cantidad de <i>skaters</i> . Así como saber el	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Promedio de espacios públicos apropiados. ✓ Interacciones con otros

		porqué y cómo los <i>skaters</i> se interrelacionan con el espacio público	actores.
	Asociatividad y tipo de interacción	Identificada a través del cómo y porqué se produce entre pares y cómo se construye la interacción entre ellos y en relación con los “otros”.	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Poder. ✓ Intereses. ✓ Colectividad. ✓ Amistad.
	Características del espacio físico	Se refiere a las características que debe tener un espacio público para ser apropiado. Asimismo es importante identificar si el espacio se negocia.	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Adquirido. ✓ Abandonado. ✓ Designado. ✓ Extensión. ✓ Facilidades de acceso. ✓ Estructura adicional.
	Comunicación	Referida al uso, la intencionalidad y la información	✓ Canales de Comunicación (<i>face to</i>

			que se brinda mediante un canal comunicativo utilizado por el grupo de manera exógena como endógena.	face;mediad a escrita o por alguna tecnología). ✓ Intensión de comunicación (intensión horizontal o vertical). ✓ Qué se comunica (Informativa, toma de decisiones, debate).
	Proceso Comunicacional en el espacio virtual	Características de los espacios virtuales	Nos referimos al uso de los espacios virtuales para promover comunicación entre los pares dependiendo del tipo de plataforma.	✓ Tipo de plataforma (Blog, Comunidad virtual, Grupovirtual, Redsocial, Foro). ✓ Temas.
		Características de la comunicación en los espacios	Forma en la que está estructurada la comunicación exógena como endógena dentro de una web o	✓ Publicación de comentarios ✓ Publicación de video ✓ Publicación

	virtuales	blog.	de enlace ✓ Participación en foro
	Nivel de Participación	Referido a el grado de participación que tiene las personas en la plataforma	✓ Alta. ✓ Media. ✓ Baja.
	Tipo de Uso	Referido al tipo de intensión con el que se comunica la información.	✓ Debate. ✓ Amistad. ✓ Promocional. ✓ Informativo. ✓ Injerencia Política.
	Rol del espacio	Percepción de la función que tiene el espacio virtual para configurar la identidad de la tribu y como convergen en ella diversas opiniones.	✓ Líder. ✓ Seguidor. ✓ Armonizador . ✓ Opositor. ✓ Convergente .
	Secundaria		
Espacio	Caracterización	Referido al interés	

	Físico	n de actores	de cada actor en la dinámica que se produce en el espacio	
		Programas Municipales	En relación con los Programas o acuerdos suscritos que benefician al público objetivo en la práctica del deporte	
	Espacio Virtual	Membresía	Referido a los acuerdos bajo los cuales son o no aceptados los miembros del grupo	

Conforme nuestra investigación ha ido avanzando, hemos identificado que la comunicación entre los actores de la dinámica social dentro del espacio físico se ve modificada. Esta modificación se ve determinada por una variable interviniente, la cual ha sido definida como la gestión municipal. Muchas veces esta variable moldea ciertas relaciones exógenas de la tribu así como las construcciones espaciales para su uso, pero sobre todo tiene relación en el proceso de construcción de identidad de la tribu urbana dentro de la gestión del espacio público moderno. Es interesante considerar esta nueva variable

pues permite adentrarnos en la construcción de la identidad como de interacción.

Tabla 2: Cuadro 2- Segundo objetivo de investigación.

Denominación Nominal	Dimensión	Variable	Descripción Operacional	Indicador
Prácticas comunicacionales interactivas tanto físicas como virtuales que se constituyen como referentes para la construcción de la identidad <i>skater</i> .	Principales			
	Práctica comunicacional en espacio físico	Construcción del yo a partir del otro	Referido a la percepción del otro, a partir de la cual se construye la identidad del <i>skater</i>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Amigo. ✓ Enemigo. ✓ Neutro.
		Relaciones de Poder	Referida a las situaciones de simetría o asimetría con los demás actores dentro del grupo	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Verticales. ✓ Horizontales. ✓ Negociadas o intermitentes
		Tipo de Lenguaje	En relación al uso del lenguaje particular que clarifica una cohesión	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Humorístico. ✓ Serio. ✓ Uso de jergas. ✓ Coloquial.

		Referencias culturales	Referida al uso de iconos del <i>Skateboarding</i> para crear cohesión	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Visibles. ✓ No visibles
		Canales de transmisión de subcultura	En referencia a cuál es el canal más usado para transmitir su cultura.	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Verbal. ✓ Gráfica. ✓ Audiovisual.
	Práctica Comunicacional en el espacio virtual	Historia del espacio virtual	Referido a comprobar si la historia urbana promueve un rol cohesionador como grupo	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Expone casos. ✓ Sube videos de participantes
		Estructura de navegación	En relación a como está diseñada la difusión de la comunicación en este espacio.	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Lineal. ✓ Múltiple.

Tabla 3: Cuadro 3- Tercer objetivo de investigación.

Denominación Nominal	Dimensión	Variable	Significado	Indicador
Aspectos meta- comunicacionales que intervienen en la construcción de una identidad urbanay sentido de pertenencia en los jóvenes <i>skaters</i> de Lima	Principales			
		Ritos	Referido a las dinámicas a través de las cuales las tribus comunican, de manera endógena y exógena, su existencia	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Función Reproductora. ✓ Función Demostrativa y Comunicacional y ✓ Función Representativa.
		Rituales	En relación a los ritos realizados con frecuencia en un espacio público que intervienen en la construcción de una	✓ Tipología de rituales.

			identidad	
		Discurso	Referido a la identificación del tipo de contenido emitido en sus discursos	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Informativo. ✓ Reflexivo. ✓ Argumentativo. ✓ Queja. ✓ Fiscalizador.
		Motivo de creación del Discurso	Referido al componente accionador de la creación de un discurso diferenciado por parte de la tribu urbana	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Protesta. ✓ Informativo. ✓ Imagen. ✓ Fortalecimiento. ✓ Poder.

3.2 Unidades de Análisis

Las unidades de análisis de esta Tesis han sido determinadas a través de una muestra representativa aleatoria de jóvenes *skaters* de Lima en relación a la inferencia de los sondeos realizados por la investigadora en trabajos previos²⁶. Otra característica que intervino para optar por una muestra representativa aleatoria, responde a que nuestra unidad de análisis siempre se encuentra en constante movimiento, de allí que hayamos acuñado el término de “tribus urbanas nómadas”.

²⁶La investigadora considera que existe un aproximado de mil jóvenes *skaters*, solo entre los distritos de Surco, y Miraflores, año 2010.

Con lo anteriormente mencionado, la unidad de análisis fue determinada por una muestra de 60 entrevistas anónimas, según pedido explícito de *skaters* ubicados en los distintos *skateparks* seleccionados para esta investigación.

La población de *skaters* está conformada por jóvenes y adolescentes entre 18 y 27 años, que practican el deporte del *skateboarding* en los distritos de Miraflores y Santiago de Surco²⁷ dentro de la provincia de Lima.

La unidad de análisis, para efectos de tipificación, puede ser dividida en dos categorías: la categoría A, que abarca Miraflores y la categoría B: que abarca el distrito de Santiago de Surco. Con fines prácticos y gráficos, el sector socio demográfico de la muestra varía dependiendo del lugar de ubicación. Por ejemplo si agrupamos bajo criterios de niveles económicos, la categoría A tiene individuos dentro de la muestra con un nivel económico B-A, por lo cual hay acceso a educación privada, mayor tiempo de ocio, dedicación a actividades extracurriculares, inversión en imagen, entre otros etc.

Por el contrario, los miembros de la categoría B, son de un nivel económico B-C, en su mayoría (un 50%) tienen un mayor nivel aspiracional al deporte como un medio de escalonamiento social o un medio laboral. La educación es privada, el tiempo de ocio es menor, y las actividades extracurriculares están más orientadas hacia el deporte.

El acceso a los espacios culturales, está determinado principalmente por su curiosidad o sus inclinaciones, dependiendo de las edades. Sin embargo, son sus referentes latinoamericanos o mundiales quienes otorgan un marcocultural que es muchas veces asimilado. Es

²⁷Según información proporcionada por la página web SKB-PERU, estos *skateparks* fueron anteriormente parques públicos que sistemáticamente fueron apropiados y transformados para la práctica del *skateboarding*.

por esto que es válido decir que sus expresiones culturales se encuentran ligadas con lo urbano.

En cuanto al análisis del grupo, podemos decir que son principalmente jóvenes que responden a la necesidad de la formación de grupos compactos, para poder así definir una identidad social diferenciada de las ofertas que presentan las sociedades mercantilistas.

Por otro lado, estos jóvenes tienen tendencia a ver a todos los que practiquen el deporte como sus pares, sin embargo existe una jerarquía entre los más entrenados, que generalmente responden a los miembros de una edad mayor. De esta forma, muchas veces se produce un tutelaje por parte de algunos miembros. La gran mayoría se encuentra en actividad universitaria, por lo cual la actividad de *skateboarding* se desarrolla en las tardes-noche, a esto se suma que también las reuniones para intercambiar datos o afectividad como miembros de un “clan” se llevan a cabo en las noches.

Se perciben distintas líneas técnicas complementarias en la tribu urbana de *skaters* nómades, por un lado unos individuos tienen una tendencia mayor a las acrobacias debido a que poseen un carácter más innovador y de superación (dependiendo de la procedencia distrital). Y por otro lado, se puede percibir una actitud más práctico-teórica, es decir que se orientan más hacia la perfección de las piruetas y pasos ya establecidos, lo cual no implica que no innoven en sus dinámicas.

Independientemente de sus técnicas de *skateboarding*. La tribu presenta una inclinación hacia la moda como medio de expresividad, responde principalmente a los medios de comunicación y a la generación de una actitud o expresión a través de esta, no importando las latitudes de donde provenga la moda. Los casos influyentes de moda son los “grunge” y “punk” en su mayoría, que representa la dureza de la vida *skater*, y por otro lado, en su minoría existe una tendencia de moda

“emo”, que quiere representar de cierta manera la sensibilidad y debilidad del ser humano. Es importante resaltar que esta expresión de la moda es adoptada y conforma parte de su identidad como tribu urbana.

a. *Unidades de observación*

Las unidades de observación establecidas para esta Tesis, de acuerdo con la unidad de análisis mencionada en el acápite anterior, son las siguientes:

Tabla 4: *Unidades de observación*

Unidades	Ítems	Herramientas
Espacios físicos	Parques	Observación
	Skateparks	Observación
Espacios virtuales	Páginas web, plataformas, web 2.0, foros, chat, etc	Etnografía virtual
Actores	Skaters	Entrevista a profundidad + Grupos de Discusión
	Municipalidades/variable interviniente/	Entrevista a profundidad



Triangulación y retroalimentación de información

En lo referente a la primera unidad de observación, el espacio físico, ha sido definido de acuerdo a la triangulación de información por parte de los coordinadores de SKB-PERU, una observación permanente de la tribu urbana y de las entrevistas con funcionarios ediles,

manejando las variables mencionadas al inicio de este capítulo por la investigadora. De esta forma, la presentación de la locación de los parques es diferenciada en cuanto a la estructura, acondicionamiento, ubicación y participación exógena (pueden ser vecinos como el serenazgo). La necesidad de estudiar a los *skateparks* nace durante la investigación, pues éstos son espacios institucionalizados y negociados por la tribu urbana a través de un medio de comunicación con la finalidad de practicar el deporte. Un parque o *skatepark*, dependiendo del caso, puede ser calificado de acuerdo a su dimensión, estructura, distribución, acabados, entre otros.

En cuanto a la segunda unidad de observación, el espacio virtual; la investigadora ha decidido analizar principalmente la web SKB PERU, por ser la principal fuente de información en este espacio de la tribu. Sin embargo, y debido al carácter cualitativo de esta investigación otras plataformas o redes, como Youtube, Facebook, Flirck; entre otras pueden entrar como unidades de observación.

Finalmente, la unidad de observación referida a los actores involucra a los *skaters* bajo un muestreo representativo aleatorio, además de entrevistas puntuales a “líderes de opinión” de esta tribu urbana. En cuanto a la variable interviniente, las autoridades ediles o municipalidades, la investigadora puede mencionar que la selección de la muestra se hizo basada en una línea de tiempo cronológica, en donde diversos municipios han iniciado una activa promoción del deporte, reconociendo a la tribu urbana y su apropiación del espacio público, independientemente de los recursos que tengan los municipios. El caso más antiguo dentro de esta línea es el de Miraflores, seguido por Surco.

b. Técnicas de recojo

Selección de herramientas y justificación

Observación

Objetivo: Describir el espacio físico en el cual se llevan a cabo los procesos comunicacionales que configuran a los skaters de Lima como una tribu urbana.

La investigación que llevamos a cabo, en un primer momento, tiene un carácter observacional por lo que una de las herramientas de las que nos valdremos de manera constante es la observación. No manipulamos variables para hallar la información, sino que buscamos presenciar el fenómeno, identificar las *relaciones de interacción*, y otras situaciones que se hacen visibles por medio de la *comunicación no verbal*. Asimismo esta herramienta nos servirá para obtener, de la manera más cercanamente posible, una percepción real, en un primer momento, de cuál es la *concepción que sobre el espacio público*, manejan, cómo es que se distribuyen en el espacio, y cómo la población *objetivore-significa el espacio público*. Los rubros generales de investigación serán los sujetos, las apropiaciones del espacio, las interacciones, los ritos y la meta-comunicación como elementos claves de profundización.

Entrevista a Profundidad

Objetivo 1: Describir y analizar las prácticas comunicacionales interactivas tanto físicas como virtuales que se constituyen como referentes para la construcción de la identidad skater.

Objetivo 2: Identificar y describir los aspectos meta-comunicacionales que intervienen en la construcción de una identidad urbana y sentido de pertenencia en los skaters de Lima.

Se realizará una entrevista a profundidad a determinados líderes de la población objetivo así como a un número representativo de *skaters*, pues es la herramienta que utilizamos para aproximarnos a las opiniones y subjetividades de la población a investigarse. Cuestiones más íntima y difícilmente perceptibles para la vista, será empleada en el entendimiento del tema de la *subcultura como identidad, la apropiación del espacio público, la comprensión de ritos y rituales y, finalmente, para entender y profundizar en el análisis discursivo de la interacción* de la población objetivo.

Grupos de focalización

Objetivo 1: Describir y analizar las prácticas comunicacionales interactivas tanto físicas como virtuales que se constituyen como referentes para la construcción de la identidad skater.

Objetivo 2: Identificar y describir los aspectos meta-comunicacionales que intervienen en la construcción de una identidad urbana y sentido de pertenencia en los skaters de Lima.

Una última herramienta que plantearemos utilizar, serán los “Grupos de Discusión”, mediante ésta y con una reunión de cinco o siete miembros de una tribu urbana, podremos obtener una información más macro y plural de la *construcción del otro, de la identidad de manera*, en relación a la imagen endógena como exógena. También los grupos de discusión tendrán incidencia para confirmar los *rituales y ritos* de las tribus urbanas, de la misma manera, nos servirá para re-afirmar conceptos o lenguajes propios de la tribu.

Etnografía virtual

Objetivo: Describir y clasificar los aspectos del proceso de comunicación en el espacio virtual de los procesos comunicacionales, que configuran a los skaters de Lima como una tribu urbana en el espacio físico.

Esta herramienta nos permitirá estudiar la comunicación emitida desde una plataforma, de manera objetiva y sistemática, mediante la cuantificación de contenidos o mensajes por categorías ya planteadas.

La etnografía virtual es aquella herramienta de investigación cualitativa que nos permite estudiar el amplio espectro del uso de las redes sociales y las prácticas significativas para las personas. Estas prácticas, muchas veces, son plasmadas en el plano físico, convirtiendo al internet en un artefacto cotidiano creando una nueva forma de socializar. Ardevól, Bertrán, Callén, Pérez (2003;2-4).

La etnografía en esta investigación se inclina hacia el plano virtual y de redes sociales, pues nos interesa presenciar el fenómeno social desde ese punto de vista, ya que complementa el objetivo de estudio hacia la interacción. Es importante resaltar que los objetivos de esta etnografía son poner de relieve los elementos claves que se entrelazan con la participación o la conformación de estos grupos, haciendo uso de las herramientas virtuales, de tal modo que podamos cuantificar el involucramiento de las redes sociales en el desarrollo de identidades.

c. Etapas de procesado de investigación

Esta investigación se llevó a cabo inicialmente con la aplicación de una **primera etapa o etapa de identificación de actores**, la cual correspondía a la identificación de los actores, sus movimientos por la urbe, sus horas “pico”, y sobre todo sus costumbres

En la **segunda etapa o diagnóstico Inicial** se partió del primer diagnóstico que se hizo para proceder a realizar la formulación del plan de investigación, mediante el cual se logró revisar las pautas previas al trabajo de campo.

Hemos considerado también que en la **tercera etapa o construcción de herramientas claves** de la investigación, se atravesó por el proceso de construcción de herramientas de acercamiento. En la tercera etapa se hizo efectiva la descripción de las sub etapas que se llevarían a cabo, en lo referido a las herramientas de recolección. Hacemos referencia así, a que en una primera sub etapa se planteó el manejo sobre las fuentes secundarias y transversales que complementaban las variables de identidad, espacio urbano, interacción, espacio virtual y meta-comunicación.

Consideramos que la segunda sub etapa era aquella donde emplearíamos la herramienta de observación y etnografía virtual, pues esta inicialmente estaría abocada a poder identificar a los líderes de grupo. En una segunda instancia esta herramienta sirvió para poder analizar el espacio de interacción (espacio real), y poder tener énfasis en los procesos que se producen en ese ámbito como también en el ámbito virtual.

En la tercera subetapa, la investigación complementó la información recolectada a través de entrevistas en profundidad a los principales actores identificados en un primer momento a través de la observación. Las variables obtenidas en una primera instancia fueron rectificadas con una profundidad enmarcada por sus historias personales.

Para finalizar, la cuarta sub etapa se llevó a cabo mediante la realización del Grupo de Discusión con la finalidad de poder recabar y enriquecer de forma participativa, a través de los actores, la información

obtenida mediante los demás instrumentos de recolección. Las percepciones grupales adquiridas dentro de la herramienta sirvieron para poder entender la interacción de los miembros, y estas a su vez complementaron las variables ya elegidas.

La **cuarta etapa o iniciación de los puntos focales** que atraviesa la investigación fue claramente marcada por el trabajo de campo y la aplicación de las herramientas diseñadas. Este trabajo de campo se realizó de forma coordinada con los líderes de los grupos identificados en las etapas anteriores, asimismo, se aplicó en distintos días con intervalos considerables de separación dentro del mes de investigación inicial de campo.

La **quinta etapa o procesamiento general de información** se realizó en relación con la etapa número cuatro, debido a que ésta implicó el procesamiento de información recogida en el campo, mediante las herramientas definidas, con la finalidad de presentarla dentro de los esquemas requeridos.

Finalmente, el procesamiento de la información, fue de suma importancia debido a que a través de éste y, bajo las variables seleccionadas, se pudo comprobar la validez de las hipótesis planteadas.

d. Procesamiento de la información

Las herramientas diseñadas y aplicadas en el campo fueron procesadas mediante el siguiente ejercicio que le corresponde a cada herramienta en particular.

Por lo cual planteamos que:

1. El procesamiento de los datos de las notas de observación será de forma semanal dentro de los tres principales ejes:
 - a) **El uso, la apropiación y la re-significación de la ciudad urbana.**
 - b) **La búsqueda de una identidad.**
 - c) **Jóvenes y comunicación.**
2. Las entrevistas serán organizadas mediante el trabajo comparativo, se construirá una matriz donde se procederá al vaciado de información. También existirá una guía que contemple los ejes pertinentes a cada actor.
3. En cuanto al procesamiento de los Grupos de Discusión, podemos acotar que se realizarán con la finalidad de corroborarla información pertinente al caso.
4. Finalmente, en cuanto al procesamiento del Análisis de Contenido, éste servirá para poder identificar el tipo, rol, frecuencia e intensidad de la comunicación, así como del mensaje que es empleado en las redes o plataformas sociales, en referencia a la construcción de identidades en una tribu urbana, como elemento o no reforzador de la misma.

CAPÍTULO 4

Análisis de Recolección de datos

4.1. Procesamiento de datos de las notas de observación.

4.1.1 Espacios reales de interacción

Mediante este instrumento se buscó analizar los procesos comunicacionales en el espacio público. En el proceso de investigación se inició sólo con el *skatepark* de Miraflores, lugar icónico de este deporte. Sin embargo, el desplazamiento de los *skaters* como tribu dirigió nuestra mirada a otro espacio de interacción no institucionalizado²⁸, el parque Maria Reische, ubicado a cortos metros del *skatepark*, el cual no cuenta con elementos instalados y definidos para la práctica. Otro *skatepark* observado y ubicado en otro distrito fue el ubicado en Surco.

Sobre los espacios reales de interacción después de las visitas podemos esquematizar el trabajo a través de las variables.

- a. Espacio
- b. Sujeto
- c. Interacciones

En este espacio en particular que constó de dos sitios (Miraflores y Surco) denominados como *skateparks*.

²⁸Por “institucionalizado” la autora entiende que son espacios reconocidos tanto por la municipalidad, como por los *skaters* así como otros que interactúan en la dinámica.

Espacio

En nuestra investigación se produce la observación de un *skatepark* como primera información. Estos espacios son considerados aptos para todo público, dedicados exclusivamente a *bikers*, *rollers* y *skaters*.

La forma del primero, por ser parte del malecón de Miraflores, es alargada y de gran longitud, pero entra a calar el ancho del mismo. Solo el *skatepark* tiene las dimensiones correctas para poder maniobrar dentro del espacio, según las percepciones apreciadas mediante la observación realizada.

En el *skatepark* de Miraflores podemos ver que los objetos no son móviles pues son hechos de concreto y metal, con la finalidad de que estos sirvan de plataforma para poder realizar las maniobras. Si nos referimos por el contrario al parque María Reiche la tribu urbana, se dedica a utilizar las bajadas o en todo caso colocar pequeñas cajas que sirven como plataformas para el salto, de tal modo que se puede considerar que en su mayoría los objetos son móviles en los parques del malecón.

El *Skatepark* de Surco, se encuentra ubicado en una zona residencial. Este espacio ha sido anfitrión de muchos eventos internacionales y nacionales de este deporte. El aspecto es menos “urbano” y más limpio. Parecen estar reglamentados los tiempos de entrada y salida. Los usuarios de este espacio son mayormente un grupo de jóvenes más especializado, sin embargo, conviven los *rollers*, *bikers* y *skaters*. Este espacio es considerado de uso exclusivo para realizar el deporte mencionado, la dimensión es bastante grande alrededor de unos 400 metros cuadrados. No existen objetos móviles pues ya se encuentran dentro de la estructura del mismo parque, así pues, podemos observar rampas, bajadas, gradas, tubos, cajas para que

se puedan realizar las maniobras indicadas o sugeridas en cada elemento.

Ambos lugares tienen avisos de seguridad que solicitan a los usuarios usar un casco y protectores para salvaguardar su integridad. Por otro lado, se ha identificado la presencia del serenazgo de las distintas municipalidades dentro de las inmediaciones de los *skateparks*, los cuales tienen una presencia disuasiva, no están permitidas las drogas ni el alcohol.

El parque María Reiche no exige cumplir a los usuarios estas reglas y no se encuentra sometido a tanto control por parte del serenazgo.

Sujeto

Los sujetos que formaron parte de esta observación fueron ubicados en todos los parques. Es importante mencionar que los sujetos comulgan con las leyes impuestas por las municipalidades respectivas al momento de realizar la práctica de *skateboarding*.

El número de sujetos de observación no es nunca menor a tres personas, las edades de los sujetos oscilan desde los 12 hasta los 30 años, no siempre estando estos grupos tan juntos. Muchas veces los sujetos de 30 años se agrupan por separado. En el parque María Reiche, se ha observado que los grupos suelen ser más variados y tienen una distinta conformación. El uso del cigarro y las bebidas hace que se perciba una mayor unidad y sincretismo entre sus integrantes, desde una mirada externa.

Los rasgos físicos de estos sujetos oscilan entre los parámetros de; mediana estatura, contextura delgada. Su vestimenta consta básicamente de zapatillas “Vans”, una marca en especial y exclusivamente diseñada para este tipo de deporte, o deporte urbano extremo, como también se denomina a los *bikers* y *rollers*, La mayoría de ellos lleva ropa ancha para una mejor comodidad pero un número significativo también lleva jeans pegados y polos negros. Los accesorios que son casi permanentes en todos son el “ipod”, el “mp3”.

Los accesorios de seguridad solo son usados en la práctica del *skateboardign* dentro de los *skateparks*, fuera de ellos y en otros espacios estos no son utilizados.

Todos los *skateparks* cuentan con entrenadores del deporte extremo, que muchas veces son profesionales contratados por las municipalidades o grupos de jóvenes *skaters* que se “recursean” convirtiéndose en instructores. Los grupos que mayormente entrenan son niños que comparten el espacio con personas de alto rango y eficiencia en el deporte, esto sirve como una especie de motivación *insitu* que permite a los aprendices afianzar la práctica. Sin embargo, este tipo de interacciones (entre profesionales y aprendices) puede resultar tensa dentro de los espacios institucionalizados, sobre todo porque no hay una regulación de horarios segmentados en el uso de los mismos.

Interacciones

Sobre las interacciones sujeto espacio, podemos acotar que sí existen desplazamientos del grupo dentro de los espacios señalados sobre todo para llegar a los puntos de común reunión, que suelen ser en su mayoría no institucionalizados (Parque María Reiche). Durante este

desplazamiento se producen maniobras o demostraciones de destrezas ante los miembros del grupo, el tiempo estimado en llegar puede ser de 30 minutos a un punto específico de reunión. Se promedia usualmente entre los miembros unas tres horas de práctica del deporte en un mismo lugar.

Sobre las interacciones sujeto vs sujeto, podemos decir que el saludo es el común denominador de todo el grupo, se produce con un chocar de manos y hombros, seguido de un *¿cómo estas, bro?* Y de una *fresh*, como respuesta.

Los gestos solo son hechos cuando se desea cambiar de dinámica de participación es decir cuando se programan los turnos, o para señalar quién hará uso del espacio en un momento determinado, como por ejemplo para el “down hill”, quién podrá ser el primero en el *skate*, quién realizará una maniobra larga.

Sobre la agrupación podemos decir debido a estas observaciones que se produce en lugares de concentración, usualmente estos lugares tiene poca luz o se encuentran alejados del tránsito usual de los vecinos pero muy cerca también del lugar donde se practica el deporte. En el *ítem* de jerarquías podemos denotar que no existen jerarquías pues los grupos se mantienen por separado. Los apodos son usuales y hacen referencia a características propias de cada sujeto.

Finalmente sobre la interacción sujeto vs autoridad podemos comentar que de las veces observadas, esta interacción fue muchas veces fue cortés y pacífica, logrando un desalojo tranquilo del punto de concentración.

En el caso del *skatepark* de Santiago de Surco y en concreto sobre las interacciones sujeto espacio, podemos acotar que sí existen desplazamientos del grupo, pero estos desplazamientos están marcados

solo por la llegada y salida del grupo al recinto. Fuera de este tipo de actividad el espacio exterior- el espacio comprendido fuera del parque- no es materia de discusión. El tiempo que demoran en el espacio es alrededor de tres horas como promedio. Todo ello dependiendo del día y la hora en que se realicen las reuniones.

Sobre las interacciones sujeto vs sujeto, podemos decir que el saludo es el común denominador de todo el grupo, se produce con un chocar de manos, muchas veces con un contacto visual basta. Los gestos forman una parte muy importante del grupo, pues señalan previamente cual será el desplazamiento que los integrantes del grupo realicen, con la finalidad que éstos hagan un recorrido mental de las pautas que tomará el ejecutante. Sobre la agrupación podemos decir, debido a estas observaciones, que el grupo estudiado se concentra en la puerta del local. En el ítem de jerarquías podemos notar que si existen jerarquías, pues hay quienes tienen una mayor disponibilidad de tiempo en la pista, y que va curiosamente de la mano con la experiencia en el deporte. El observador no tuvo la oportunidad de escuchar apodosos o sobre nombres a ningún sujeto.

4.1.2 Análisis del procesamiento de datos en las observaciones de espacios físicos de interacción

A través de esta herramienta se nos brinda la posibilidad de contrastar dos realidades opuestas pero unificadas por un mismo deporte.

A través de las variables: espacios, sujetos e interacciones es posible reconocer una clara estructura que responderá del siguiente modo:

ESPACIO PÚBLICO

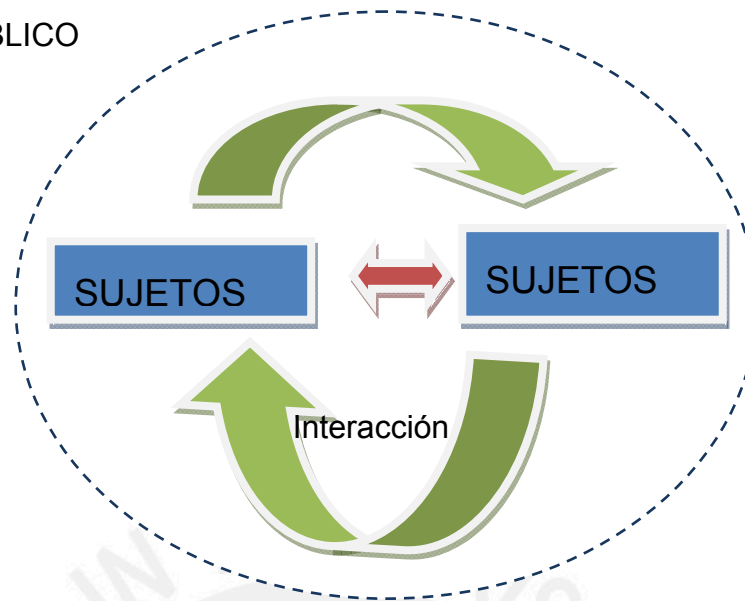


Ilustración 12. Interacción entre sujetos en el espacio público. Fuente: Elaboración propia.

De esta contrastación de datos concluimos que, las interacciones se dan entre los sujetos (pares, iguales) en un espacio público determinado, que para este caso es, de manera principal el parque.

Debido a la observación también podemos darnos cuenta que, emplear el concepto de interacción nos lleva a un nivel superior de análisis, pues la interacción no solo es verbal, sino también, corporal. La interacción no solo se produce con el resto del grupo sino con el mismo deporte. “Interactuar” entonces se convierte en una variable fuerte de primer orden, que se maneja como la idea madre de toda la dinámica social, a partir de la cual se realiza este estudio.

Así pues, mediante la observación nos podemos dar cuenta de la necesidad de un accionar fuertemente cohesionado que caracteriza a este grupo, con la finalidad de lograr una identidad diferenciada de esta tribu urbana.

Es importante incluir, las variables que se deben manejar una vez hecha la observación por parte del investigador pues estas reúnen lo que esencialmente queremos plasmar, a través de esta investigación.

Nuestras Variables, como ya lo hemos mencionado antes son: espacios, interacción y sujetos. A continuación y para una mayor facilitación del lector, generaré una matriz vaciando todos los resultados obtenidos en ambas observaciones, encontrando sus puntos comunes y subrayando las Unidades de Análisis, de tal modo que:

Tabla 5: Matriz 1- resultados espacios, interacción y sujetos.

	Miraflores	Santiago de Surco	Unidades de Análisis
Espacio Público	Ordenado Con poco espacio Uso de otros parques Constante re-significación del espacio Delimitación del espacio mediante la práctica	Espacioso Ordenado Se hace uso poco de los otros parques, salvo que se practique "street" Uno de los mejores parques diseñados con implementos adecuados Delimitación del espacio mediante la practica	Delimitación del espacio mediante la práctica Orden en el espacio de práctica

<p>Interacciones</p>	<p>Existe Interacción previa y posterior a la práctica</p> <p>Se promedia tres h de práctica</p> <p>Existencia de gestos para determinar la dinámica</p> <p>No hay jerarquías</p> <p>Interacción con la Autoridad de forma pacífica</p>	<p>No hay interacción previa ni posterior a la práctica</p> <p>Se promedia tres h de práctica</p> <p>Existencia de gestos para determinar la dinámica</p> <p>Existencia de jerarquía asociada a la mayor práctica del deporte</p>	<p>Promedio de tres horas de práctica</p> <p>Existencia de gestos para determinar las dinámicas</p>
<p>Sujetos</p>	<p>Solo en el skate park hay una constante práctica</p> <p>Grupos medianos de personas.</p> <p>Accesorio permanente: La música</p> <p>Estilo de moda definido en dos prioritarios.</p>	<p>Solo en el skate hay una constante práctica</p> <p>Grupos medianos de personas</p> <p>Accesorio permanente: la música</p> <p>Estilo de moda definido en dos prioritarios.</p>	<p>Skatepark = Constante Practica</p> <p>Grupos medianos</p> <p>Música como accesorio a la práctica</p> <p>Estilos de moda marcado</p>

4.2. Etnografía virtual de la Página Web: www.skateboardingperu.com

La etnografía virtual no se encuentra limitada por un solo espacio estático. Está interesada principalmente en seguir el desarrollo de los sucesos, allí donde se producen, y que habitan en “realidades” simultáneas.

Es de vital importancia entender que las herramientas interactivas en las tribus urbanas ya han pasado la valla de la espacialidad física y ahora se alojan, en su mayoría, en lo que la autora denomina, espacialidad virtual o espacios virtuales.

Sobre los espacios virtuales de interacción, y de acuerdo al material de campo recolectado, se mencionó que las personas hacen un uso frecuente de dos herramientas virtuales que pertenecen al grupo: la página web y el facebook.

La primera plataforma de espacios virtuales estudiada contiene diversos elementos interactivos y de información, entre ellos el youtube que permite a los usuarios visibilizar su práctica y desarrollo progresivo de la misma: los foros, el mural, links, hacia otras revistas o sitios de interés entre otros. La decisión de aplicar una herramienta de investigación a esta plataforma se concretó principalmente, debido a su alto índice de uso participación por parte de nuestro grupo de muestra.

La segunda plataforma fue el Facebook pues esta red social permite un mayor uso publicitario y adquisitivo. Este hecho, llamo más la atención de la investigadora, pues siendo una red social ésta se encuentra más orientada al consumo de bienes por parte de la muestra, siendo su uso frecuente catalogado como “comercial”.

Nos interesa, entonces, en este punto, poder analizar bajo los indicadores mencionados para este elemento en el capítulo 3.

4.2.1 La Página Web(www.skateboardingperu.com)



Ilustración 13: Página web Skateboarding Perú

La página web *SKATEBOARGING Perú*, está casi definida como el puntoclave, podría decirse, medular de la actividad en el plano virtual, gracias a ella la tribu urbana puede estar informada en todos los niveles posibles y bajo todos los esquemas, pues coexiste la información unidireccional y la información colectiva o de discusión.

Dicha página cumple los requerimientos iniciales de participación e integración de los miembros, pues no solo plantea desde el punto de vista comunicacional la creación de un espacio en común para la retroalimentación del deporte, sino que se crea o se desarrolla una herramienta de red social dispuesta a crear lazos de identidad virtual a través de una práctica deportiva, considerando la opinión de sus miembros para realizar o concretar

Además, como lo hemos mencionado, esta página web se destaca por anidar información relevante para la tribu urbana (consejos, videos de práctica, mercado *skater*, información de *skaters* en provincias, entre otros) lo cual implica un menú amplio pero selectivo (determinado por el programador), que le permite a la tribu urbana tener información preseleccionada de interés común. Es importante resaltar la sección representada en la ilustración 13, pues es una muestra de cómo se maneja la comunicación “comunitaria-multimodal” entendida como una comunicación que es construida por los usuarios y el programador, con una agenda ya definida y multimodal pues se basa de distintos medios para lograr que la producción de contenido y el mensaje, llegue de una mejor manera al usuario según su herramienta de preferencia. Además de esto se le añade un sentido de pertinencia por el bien del deporte y una mejor práctica, donde todos los miembros tienen derecho a voto.

Bajo los *ítems* de observación podemos rescatar lo siguiente:

Espacio

En cuanto a la ilustración 13, podemos notar principalmente que los colores nos remiten a la bandera peruana, por lo cual se resalta visualmente la nacionalización de un deporte de talla global. Existe una corriente muy bien sustentada que sostiene que los deportes extremos

en el Perú están cobrando especial importancia, y que este es un semillero de futuros talentos en deportes extremos.

La tipografía de letra nos recuerda a la velocidad, agilidad y, la comunicación utilizada es aquella que podemos encontrar como dentro de un foro. Todos los links son anidados, se permite ser usuario y existen enlaces a las diferentes plataformas de de las redes sociales como fanpage, páginas de implementos deportivos, youtube, twitter entre otros.

En cuanto a la distribución de la información ésta se encuentra segmentada en cuatro lados, siendo su estructura básica perode fácil ubicación. La barra ubicada en la parte superior, y denominada, topping, permite al miembro de esta tribu encontrar información relevante como el inicio, perfil, trucos, fotos, mensajes desde otra red social, *skateparks*, etc.



Ilustración 14: Banner superior página web

En el lateral izquierdo, se encuentran ubicados los auspiciadores de los diversos concursos, los videos de apoyo o de muestra de los miembros en momentos de ejecución de maniobras, las fotos, el facebook, el twitter, sitios de enlace con otros países líderes en el deporte, información sobre *skateparks*,

noticias del Perú relevantes, proporcionadas desde Radio Capital²⁹, así como noticias locales (ilustración 16).

Existe en esta barra lateral con mucho énfasis en dos lenguajes (inglés como español) sobre el título de: “Skateboarding no es un crimen” (ilustración 15).

Ilustración 15: Mensajes gráficos



²⁹ Las investigaciones realizadas nos permiten afirmar que no existe ninguna relación de beneficio por parte de Radio Capital con SK8PERU. La inmediatez de la información ha hecho que este sea el medio de masas elegido para informar.



Ilustración 16: Imagen de página web sección inferior

Asimismo, también existen normas³⁰ que el usuario debe considerar antes de unirse a la comunidad. El tipo de comunicación es directa, formulada de manera coloquial, y en concepto de ésta se lleva a cabo en base a códigos como SKB.

La horizontalidad y el coloquialismo del lenguaje es una constante en este medio, lo cual repercute en una mayor cercanía, confianza y aceptación del mensaje. Los usuarios, en este caso, la tribu urbana, siente que no se encuentra en un medio (por más que éste sea digital), distinto. Esto se puede ver reflejado en el contador de visitas que asciende a más de dos millones de visitas, así como los diversos temas tratados en los chats, que pueden abordar desde “técnicas” para lograr que las maniobras puedan ser ejecutadas con precisión, hasta

³⁰Ver ilustración 17

comunicados de construcción, negociación y presentación de *skateparks*.

Esta misma horizontalidad hace que exista un fuerte componente de convocatoria, pues la idea de pares se encuentra reforzada.

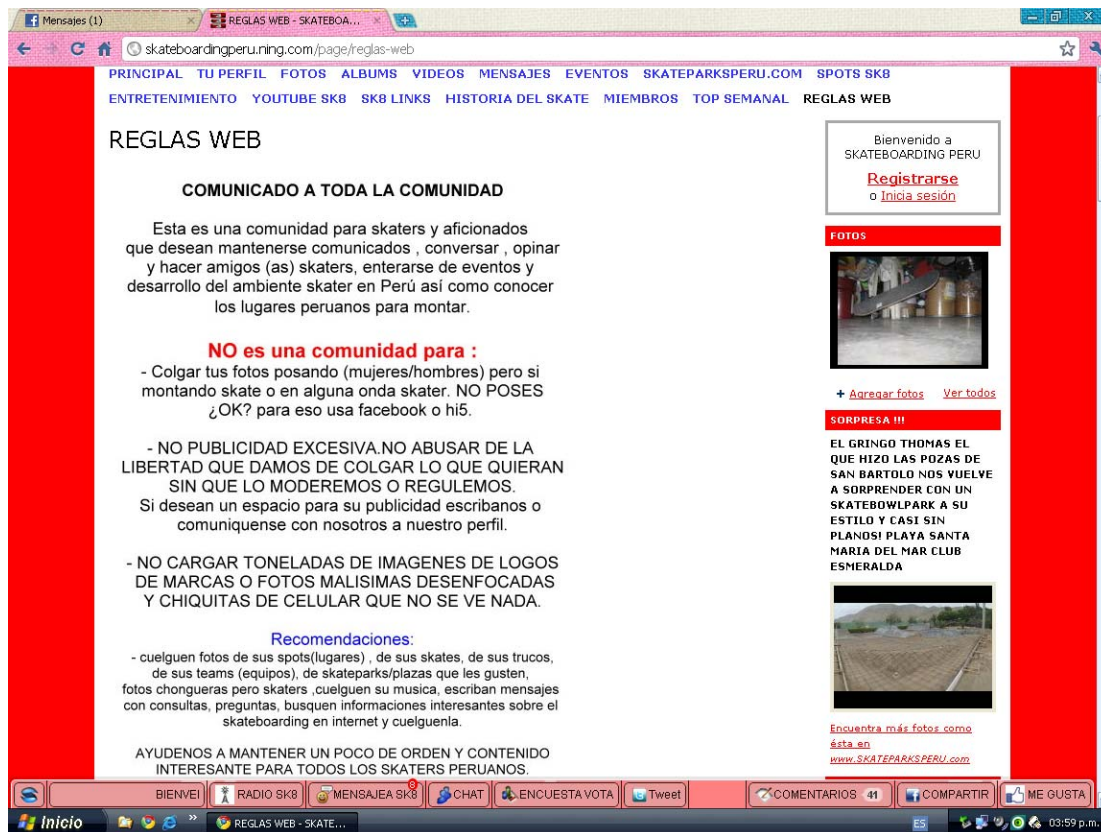


Ilustración 17: Reglas Web

Existe una barra lateral derecha, en la cual se encuentra ubicada la información con enfoque publicitario (en el caso de publicidad, enlace de revistas, etc) y consumista (compra de marcas). Sin embargo, en este espacio no se deja de lado la parte de reconocimiento de los miembros de la tribu, apareciendo fotos, eventos como cumpleaños, así como mensajes y diversa orden de temáticas. Es importante mencionar que existe un área destinada al miembro "TOP" del día. La elección de este miembro está basada en las características de conectividad, eficiencia y permanencia en la página (ver ilustración 18).



Ilustración 18: Elección de miembro top.

Finalmente, se puede encontrar la barra de herramientas en la parte inferior. Esta barra con diseño de “pop up”, al formar parte de esta comunidad, permite que los usuarios tengan permitido una serie de accesos y/o posibilidades de intercambio de información entre sus pares. Para ello, pueden ingresar a chats tanto de audio como de video, mensajes, “grind tv”, etc.

Sujetos

Esta comunidad se expande en todo el territorio nacional, debido a que es anidada en las redes sociales, su capacidad de extensión es superior a la de cualquier actividad comunicativa en el plano real.

El número de sujetos es aproximadamente decasi tres mil personas, las edades varían desde los 12 hasta los 30 años y son mayoritariamente del sexo masculino.

Estos sujetos provienen de diversas partes del país e inclusive del mundo, siendo el principal afán -disparador de comunicación-, el conocimiento, manejo y la promoción del deporte. Los sujetos también suelen hacer uso de este medio como un medio formativo, lo cual les permite poner en agenda distintos temas. En esta área los usuarios tienen tipos de uso diferenciado. Siendo el último registrado, el referente a la participación y convocatoria para la inclusión del *skateboarding* como un deporte reconocido en la esfera social de cada municipio, a través de la construcción de *skateparks* promovidos por los mismos miembros de la tribu urbana.

El nivel de participación de los sujetos, a pesar de la alta cantidad de usuarios, es de calidad regular-alta. Según este trabajo, los disparadores de comunicación con un alto potencial de convocatoria son movilizaciones por la reivindicación del *skateboarding* o construcción de *skateparks*.

Interacciones

Sobre las interacciones podemos esquematizar las acciones en dos momentos:

El sujeto-espacio virtual, que es aquella acción encargada del desplazamiento territorial de forma virtual, aquí la migración a otras

fuentes similares es casi nula, pues es una página que concentra la información esencial para el *skater*. Esta información esencial es clasificada y va desde cuestiones referentes a los diversos espacios, como los parques, hasta información sobre los mejores exponentes del deporte. El inicio y fin de la acción virtual tiene como promedio unas dos horas, pues no tienen que dedicarse a navegar en busca de sus necesidades, sino que son de fácil acceso a través de los tags o pestañas con enunciados formulados.

Además, entre el sujeto-espacio virtual, podemos comentar que el desplazamiento dentro de éste por parte de la muestra es hecho de manera formativa, esto quiere decir que los *skaters* limeños utilizan esta plataforma para perfeccionar sus habilidades, actualizarse en cuanto al deporte y lograr visibilidad. En cuando al último ítem “visibilidad” podemos decir que el uso de plataformas virtuales se ha convertido en la forma de “que nos vean para vernos”, pues los *skaters* (agrupados o individualmente) cuelgan sus videos para poder expresarse, mostrarse y reconocerse. El eje de identidad en este aspecto de interacción sujeto espacio-virtual juega un rol esencial en la construcción de identidad juvenil, pues la dinámica de “poder verse” forma parte de la lógica de auto reconocimiento. Esto nos remite a una forma realmente interesante de la interacción de estos grupos en búsqueda de identidad, y como una forma de la “identidad” propia de esta época en la que existen “las tribus urbanas”, trata de “individualizarse” de “las masas” anónimas, a las que el ejercicio de la individualidad sin restricciones lleva necesariamente.

En cuanto a las interacciones sujeto-sujeto virtual, podemos hacer referencia a que la única jerarquía existente es entre los administradores o creadores de la página y los seguidores.

En cuanto a la interacción sujeto-sujeto virtual se puede decir al respecto de esta plataforma que es una interacción casi dialogante, pues siempre existen saludos, expresiones, críticas, apodos e inclusive auto publicidad de grupos. La lógica de interacción de sujeto-sujeto virtual nos permite observar jerarquías por logro o reconocimiento del usuario, pues si algún reconocido *skater* comenta algún video subido por un usuario de la red, se otorga de manera virtual un reconocimiento a su práctica.

En este punto la forma del youtube es casi única, pues es una plataforma que permite subir material audiovisual para ser compartido con los usuarios del mundo, adquiriendo así un estatus de difusor (a través de la visitas) a un link determinado. La búsqueda en esta plataforma es realmente muy sencilla, pues solo se necesita digitar el tema a buscar y los determinados links aparecerán luego que el sistema los cargue.

El tipo de comunicación usada en esta plataforma es directa, pues sus usuarios pueden comentar libremente los videos o materiales audiovisuales “subidos” o cargados a la red por otros usuarios.

4.2.2 El Facebook

Espacio

El facebook es una red social que permite una rápida socialización de la información, sobre todo basada en un mix comunicacional de contenido e imagen de manera simultánea.

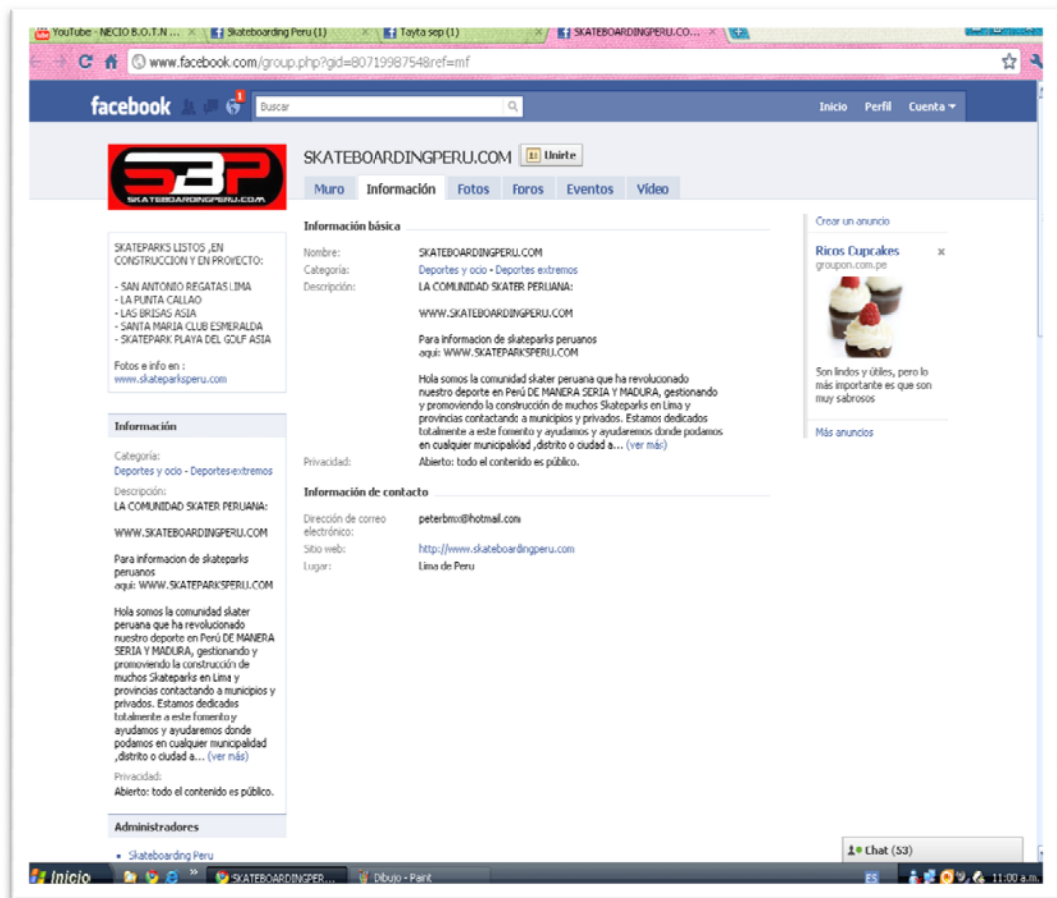


Ilustración 19: Facebook de Skateboarding

El criterio de elección para el estudio de esta red social fue construido en base al número de seguidores de la red social. En este caso *Skateboarding Perú* cuenta con dos cuentas de facebook debido a que ha rebasado la cantidad de miembros permitidos (cinco mil), la cual lleva una ventaja comparativa en cuanto a las otras herramientas como el youtube (promedio mil seguidores) o el twitter (con un promedio de 300 seguidores).

Skateboarding Perú es un grupo de facebook³¹ que permite a los usuarios estar conectados en las redes sociales con solo volverse “fans” del grupo. En cuanto a la plataforma podemos decir que tiene los colores

³¹Ilustración 19

y tipografías propios de la página web que concentraal mayor número de *skaters* en Perú.

Sujetos

Todos los sujetos miembros o seguidores de esta página tienen como ubicación ya no solo la ciudad de Lima sino también el Perú, las edades oscilan entre los 12 años y los 35. El sexo en su gran mayoría es masculino. Sin embargo, existe una página web manejada por Nancy Chávez, Skater profesional femenina.

(<https://www.facebook.com/peruskategirl>).

El tipo de uso de esta red es definitivamente promocional y comercial por lo tanto el nivel de participación es media y con un objetivo consumista, lo cual no disocia la capacidad de construcción de identidad que tiene esta red, pues la identidad *skater* está también conformada por las marcas y los valores que ésta representa.

Los sujetos tienen una mayor predominancia de publicación comercial en esta red, a diferencia de la página web que cumple un rol más socializador. Estas publicaciones de corte también promocional hacen el “setting” de los accesorios, eventos o referentes de moda.

Interacciones

Las interacciones en cuanto a losel sujeto-espacio virtual se pueden describir bajo las variables de: desplazamiento, tiempo, administradores, consultores y seguidores.

En cuanto a la primera variable podemos indicar que el desplazamiento de los sujetos por el espacio virtual se realiza en dualidad con sus actividades en la red, esto quiere decir que mientras se encuentran *on line* pueden informarse y nutrirse de las actualizaciones, mientras que, a la vez pueden estar realizando búsquedas académicas, de ocio, etc.

El tiempo es un promedio de una o dos horas en la búsqueda de información dentro de la red social. En este tiempo los sujetos suelen usar la plataforma como medio para juntas o propuestas de eventos³².

Es importante resaltar que la relación que prima es la de una revista peruana especializada en el *skateboarding* denominada: *Slide Skateboarding*, la cual pone contenidos en la página web de manera frecuente, logrando posicionar su mensaje en un público objetivo cautivo. En este punto es donde sale a tallar el uso y control del programador de este medio, y las políticas que él mismo emplea para el uso y distribución de la información.

Entre la interacción sujeto-sujeto virtual podemos darnos cuenta de que en una plataforma virtual se interactúa netamente con un grupo, no con el perfil que uno puede añadir como amigo, por lo tanto la relación se transformaría en algo más tangible. Si podemos señalar por el contrario que existe la delimitación de grupo (una conciencia colectiva de quienes son).

Es importante señalar que las interacciones se disparan cuando se convoca a eventos internacionales o nacionales en los espacios públicos.

³²La investigadora decidió elegir una muestra al azar e incluirlos en su Facebook para poder monitorear las horas de uso, los comentarios y las convocatorias. La muestra se basó principalmente en uno de los administradores, en el fan más activo (escrituras en el muro) y en una persona al azar.

4.2.2 Análisis del procesamiento de datos en la etnografía virtual

A continuación se ha creado una matriz para poder analizar los datos dentro del espacio de interacción virtual con la finalidad de poder sintetizar los hallazgos.

Tabla 6: Matriz de análisis de datos dentro del espacio de interacción virtual.

Palabra	Tema	Ítem	Personaje
Sk8	Concentración	Unidad	Locales
Bajar	de <i>skaters</i>	extraterritorial	Nacionales
Protesta	Creación de	Reconocimiento	Globales
Conocimiento	identidad grupal	grupal	
Unidad	virtual	Auto	
Práctica		reconocimiento	
		Reafirmación social	

A partir de las variables mencionadas en la matriz se puede realizar un cruce de variables con la finalidad de comprobar que entre todas se complementan y tienen estrecha relación, lo cual nos indicaría que el espacio virtual es una plataforma para la construcción de una identidad.

El cruce de variables permitirá ver que entre todas ellas, no importando en que plataforma se hayan pronunciado, se complementan; generando conceptos válidos en la práctica y aceptados socialmente por el grupo, pues en más de una plataforma estos han sido los contenidos meta comunicacionales expuestos.

Del cruce de variables tendríamos lo siguiente:

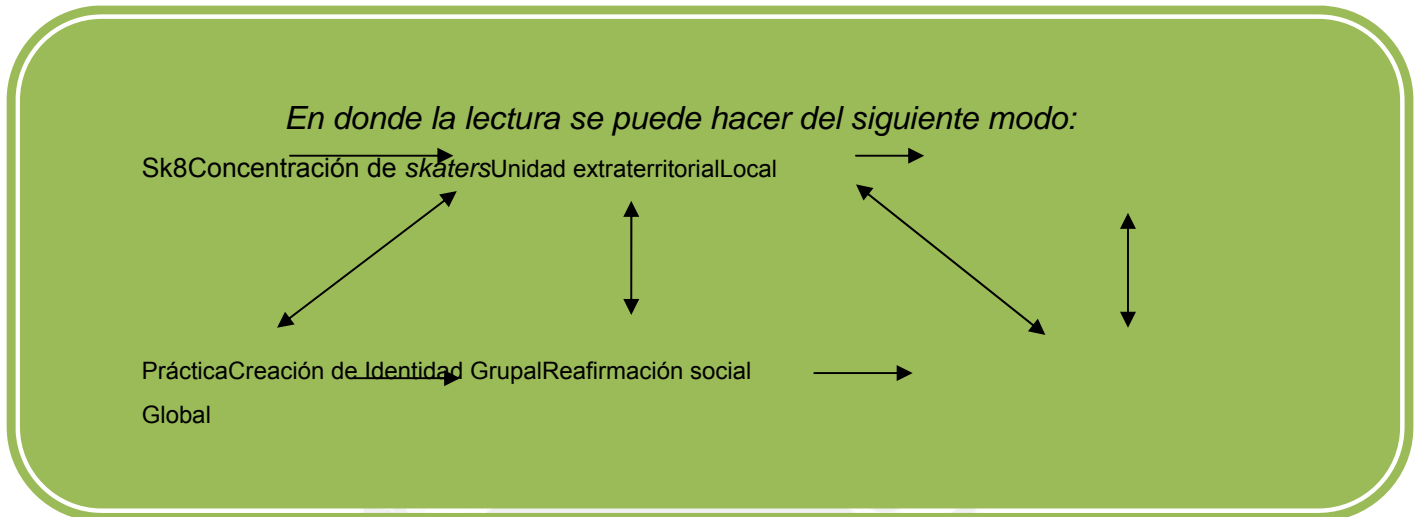


Ilustración 20: Interacciones en plataformas virtuales. Fuente: Elaboración propia.

Sk8o la práctica del *skateboarding* es una concentración de *skaters*, o una creación de identidad grupal que genera una identidad extraterritorial, o una reafirmación social de manera local o global (en el universo virtual) (Paredes: 2013).

Esto nos lleva a analizar las variables virtuales en forma de cruces, de tal modo que las oraciones provenientes son consideradas como veraces, reales y sustentadas ya que son las unidades de análisis mínimas de los medios virtuales.

En cuanto al proceso de levantamiento de variables señaladas en el anterior capítulo tenemos que:

Tabla 7: Matriz 2 - Levantamiento de variables

Variable	Página Web	Facebook
<p>Características de los espacios virtuales</p>	<p>Tiene 10 296 miembros</p> <p>Es un espacio de alto uso y constante renovación de información</p> <p>Hace uso de diversas plataformas comunicativas (multimodal) para mejorar la comunicación con las personas de la tribu urbana.</p> <p>Hace uso del reconocimiento a los miembros más activos. Se genera un vínculo y un deseo de pertenencia a través de esta red.</p>	<p>A pesar de sus bondades, este formato de herramienta social es usado con términos netamente comerciales y promocionales.</p>
<p>Uso del espacio</p>	<p>Medio de construcción de identidad que permite el reforzamiento de la</p>	<p>Medio usado para difusión de contenido promocional</p>

	<p>concepción de tribu. Comunidad donde es posible intercambiar ideas para lograr que cohesión, posicionamiento de agenda política a través de movilizaciones, entre otros</p>	<p>Las características son más comerciales que de construcción de identidad</p> <p>Posiciona referentes de marcas y deportistas</p>
Nivel de participación	<p>La participación es alta. Un medio muy eficaz para comunicarse con el total de la población <i>skater</i>.</p> <p>La estrategia de participación se encuentra nutrida por diversos elementos como chats, mensajes, muros, etc.</p> <p>Las personas hacen uso extensivo de este medio para comunicar sus miedos, generar lazos de amistad, informarse, aprender, y finalmente</p>	<p>La participación es constante y existe un buen flujo de “wiewers” siempre y cuando se trate de un evento masivo de corte nacional e internacional. Fuera de eso la información es unidireccional y no es controlada con una política desde el programador del fanpage.</p>

	crear identidad.	
Tipo de Uso	<p>La multifuncionalidad de este espacio le permite hacer debates, generar vínculos de amistad, promocionar material o nuevas estrellas o fortalecer imágenes públicas de referentes en el tema de <i>skaters</i>. Es informativo, pues la sección de noticias es relevante para los usuarios en cuanto a su práctica. Además ellos pueden posicionar temas de interés, tales como solicitudes de <i>skateparks</i>, pedido de concursos, etc.</p> <p>Existe un componente de injerencia política que los permita constituirse como un deporte extremo.</p>	El uso es netamente promocional- comercial.

4.3 Entrevistas a profundidad y grupo focal

En este sub acápite se han juntado dos herramientas pues son complementarias y, trazan mejor el panorama que se pretende abordar en el análisis.

Las entrevistas y el *Focus Group* son considerados como material esencial para la triangulación de información que se pretenderá dar a continuación a tres temas importantes la práctica comunicacional y los aspectos meta-comunicacionales.

Espacio

Coexisten dos tipos de relaciones con el espacio dentro de la tribu urbana estudiada.

La primera relación está basada en la apropiación que los *skaters* hacen del espacio público, ésta eventualmente, se desarrolla en un espacio libre mayoritariamente en parques públicos, de esta manera se adquiere la modalidad *street* que caracteriza a la tribu en el imaginario urbano. Sin embargo, esta relación se ve limitada debido a las calificaciones morales que reciben por parte de los vecinos, a la presión de las autoridades locales para abandonar el espacio, y a la incompreensión de una sociedad que los relega a convertirse en nómades con ruedas, en busca de un espacio urbano para poder construir una identidad en base a la cohesión grupal.

“Los vecinos, los serenazgos y las municipalidades ponen la cizaña y no nos dejan practicar”.

C. José. Torres, Skatepark Miraflores

En el *Focus Group* se pudo constatar que existe un corte generacional, que se manifiesta en los jóvenes conformantes de la tribu

urbana. En ella, se tiene una perspectiva distinta sobre el espacio y los usos que le dan a este, asumiendo los *skaters* una posición rupturista, en la cual, inconformes con el uso meramente ornamental y ecológico al que se han reducido los parques luchan por retornarle su cualidad, en todo el sentido de la palabra, de espacio público y, a la vez de darle un nuevo uso tanto al espacio del parque como a sus accesorios (bancas, sardinel, etc.) de aquellos por los que fueron usualmente construidos.

“Cuando estás en la calle el skateboarding adquiere el ritmo de la ciudad. Estas en contacto con ella, la vives, la respiras. Constantemente la recreas, la recorres, la haces tuya”.

Enrique López Carmona, La Victoria. Skatepark Miraflores.

Es importante indicar que todos los participantes del *Focus Group*, mencionaron que su real pasión por este deporte se inició bajo esta modalidad de *street*. Es decir, ellos nacieron resignificando el espacio.

“Refleja la libertad, no hay límites”

Wachito SKB, San Borja. Skatepark de Surco

Es interesante acotar que en el ejercicio de introspección realizado por los sujetos que se entrevistaron, se pudo notar dos aspectos importantes. El primero relacionado al rechazo de su entorno y el segundo a la cohesión de los mismos para reforzarse como parte del entorno, pero de manera diferenciada.

Al momento de dialogar sobre el primer aspecto, las respuestas estuvieron orientadas a las etiquetas sociales como: “vagos”, “pastrulos”, “ociosos”, entre otros; y que evidentemente no los representan. En cuanto al segundo aspecto, se visibilizó la necesidad de generar una identidad grupal para “intervenir” en el espacio y ser reconocido por ese “otro”.

De igual manera, el espacio público ha cambiado y también lo han hecho sus condiciones de “reclamo”. Las tribus urbanas han decidido constituirse a partir de las prácticas grupales como referentes de agrupaciones que persiguen un fin que aporta beneficios para los miembros. De este punto, se desprende la activa participación de los jóvenes por lograr que los municipios los reconozcan, como han sido los activos casos del mes de junio en Lima y de las protestas de tribus urbanas en las regiones del país por lograr un derecho al reconocimiento de su deporte.

“No sólo es Lima, es todo el Perú, es el mundo. Luchamos por una causa, un espacio propio un espacio nuestro”.

Wachito SKB, San Borja. Skatepark de Surco

Apropiación utilización del espacio

La tribu urbana suele tener una hora de llegada al *skatepark*, usualmente en las horas de la tarde, por otro lado se suele llegar al skatepark por medios personales, o en caso de estar reunidos en grupo, es posible llegar haciendo *skateboarding* pues se forman grupos mayores a tres personas.

El tiempo de estadía en los parques es de tres a seis horas, pero mucho depende del hum jhiuyhiyhu8777777777777777hy8yu98r del grupo y de los ritos que estos realicen pre o posteriori de la iniciación del *skating*.

Asimismo, si se realiza un *street skate*, es decir si se usa un parque, todas las estructuras del mismo son usadas, cuando la actividad no se realiza en el *skatepark*. Si se realiza *street skateboarding*, entonces si existe una necesidad de adaptar el parque mediante cajas o

tubos. La delimitación del espacio del parque se lleva a cabo mediante la propia posición de los cuerpos de sus integrantes, casi siempre se forma un semicírculo, o en todo caso el mismo empleo del *skate* o del sonido de este al practicar *skateboarding* advierte la delimitación y uso del espacio público. Definitivamente todos los entrevistados consideraron que su actividad es mal vista por los demás usuarios del parque, ya que son encasillados o colocados como personas vagas o buenos para nada, muchas veces se menciona la palabra “mantenido”, cuando muchos de ellos comentan que son estudiantes universitarios que buscan tener empresas propias o una carrera profesional rentable en el mercado laboral actual.

Existen espacios institucionalizados para la práctica, como son los *skateparks*. Son llamados institucionalizados porque se encuentran dentro de una figura legal de reconocimiento que tiene normas que los usuarios deben seguir. En estos espacios reconocidos, los *skaters* han podido constituir escuelas de enseñanza, lo cual les permite generar un sustento de vida como profesores de un deporte³³. Muchas veces, estas escuelas se han formado por una cordial relación entre la municipalidad y la tribu urbana. Sin embargo, la imposición de normas, como las medidas preventivas de cascos, rodilleras y demás protectores hace menos atractivo este espacio a la tribu urbana pues estas reglas no han sido sometidas a “consenso” con la tribu urbana, sino que muy por el contrario han sido una imposición arbitraria de las normas por la municipalidad.

Espacios virtuales

La tribu urbana ha cambiado, ahora ya no dedica su actuar solo en el espacio físico, ha pasado al plano virtual, donde su actividad es

³³Algunas de las escuelas son gratuitas.

intensa. Los espacios virtuales han permitido que los miembros intercambien información de manera directa, y en tiempo real con sus pares, reforzando los lazos construidos en las primeras interacciones que se presentan al momento de integrarse en el espacio físico.

Es de gran importancia destacar que los espacios virtuales como las redes sociales y foros permiten a los miembros unificar sus discursos, que muchas veces se perciben contradictorios o banales. Estas herramientas no solo facilitan dos puntos vitales para las tribus urbanas, como los discursos o intercambio de información, también permiten identificar a los líderes o voceros principales en una tribu que parece tener estructuras circulares de asociación y carentes de líderes.

La dualidad de la funcionalidad de los espacios virtuales es también parte de la tribu urbana. Existen plataformas diferenciadas por uso, de allí que esta tribu urbana tenga potencialidades no solo de construcción de identidades sino que además posea redes de “intercambios/trueques”, de comercialización y de “créditos” de objetos que sirvan para su práctica.

Por otro lado, el uso para ubicar “espacios físicos” idóneos, como parques o *skateparks* es un tema común en los espacios virtuales, pues juega un papel muy importante el uso de imágenes y videos como modalidad de comunicación, ya que muchas veces son los miembros de la tribu quienes aparecen haciendo uso de estos espacios y recomendándolos. En los espacios virtuales el miembro de una tribu puede pasar de ser solo un miembro, a tener un rol de crítico o seleccionador de espacios físicos según el nivel de práctica que mantengan los miembros de la tribu.

La estructura de la participación de la tribu urbana es un punto clave para describir desde las dos realidades dialogantes, como lo son el espacio físico y el espacio virtual.

Es importante acotar que las estructuras de navegación en los espacios virtuales son de amplio rango. Esto quiere decir que la tribu urbana por su gran número pasa a ser un gran usuario que genera constantes entradas a todo aquello que este dirigido a sus gustos, principalmente orientados a la búsqueda de espacios físicos y públicos, institucionalizados o no para realizar la práctica del deporte.

No existe finalmente una estructura de navegación vertical, muy por el contrario es ampliamente dialogante y armonizadora. Podríamos decir que es un catalizador de gustos que muchas veces no son compartidos en el espacio físico.

Sujetos

Del trabajo de campo se rescata que mayoritariamente existe un rango de edades fue desde los 17 años hasta los 27 años cuya ocupación varía, entre estudiantes, universitarios y trabajadores independientes.

El tiempo de inversión en la práctica es de casi todas las tardes después del colegio, o los fines de semana en caso de los universitarios; en vacaciones casi siempre. De acuerdo a lo comentado por los integrantes del *focus* sobre las opiniones de la familia en cuanto a la práctica del *skate* se puede notar que sus padres no están de acuerdo en la práctica del deporte pues éste se asocia a una práctica sub urbana que mantiene estrecha relación con las drogas.

Sobre la vestimenta, que también compete a una forma de expresión no verbal, podemos afirmar que esta se ve claramente marcada por tres tendencias la onda *grunge*, más desaliñada, gastada y suelta; la moda *rapera*, con gorras, pantalones anchos y polos anchos; y

la moda *emoconropa* pegada y negra. Estas tendencias nos remiten al análisis comunicacional emitido a través de la praxis del grupo con relación al medio que lo rodea (Notas de observación-Paredes, 2010).

Construcción del yo a partir del otro

La construcción de la auto percepción por parte de los entrevistados mantiene una característica clásica. Esto quiere decir que definen su identidad a partir de la negación del otro que muchas veces es explicitado como el autoritario. Muchas veces, este esquema se ve atravesado por la gran influencia que tiene la interrelación con sus pares en los medios físicos y virtuales. De esto se desprende que exista un sentimiento de comunidad, donde la auto percepción parte de un conjunto, moldeado con gustos afines, competitivo externos, pero no de manera endógena.

“En el skatepark todos somos familia, mi “brian”, mi “bro”, mi “causa”... no importa que lenguaje usamos, ni de donde vengamos... somos skaters y eso nos une, Skate or DIE”.

José Quiroz, 22, Skatepark Surco.

Es importante notar que de la anterior declaración, se introduce un tema subyacente que está muy relacionado a la auto percepción: la exclusión y el racismo. En la tribu urbana observada y analizada podemos asegurar que este tipo de temas no se encuentra dentro del universo cognoscitivo de los miembros. Es clave mencionar que, al “migrar” de otros espacios propios a un espacio “ajeno” institucionalizado (*skatepark*) o no (parque), les permite orientar su rol, su auto percepción y su identidad grupal a términos más allá del color, nivel socioeconómico o procedencia.

En este punto, la investigadora desea acotar que fue muy difícil, durante los *focus group*, plantear la idea de una identidad individualista. La lucha colectiva “justificada o no” por espacios públicos para ejercer su libre derecho de tránsito y de práctica no les permite crear discursos diferenciados, sino que muy por el contrario, los habilita para conducirse en una construcción discursiva sólida, de tribu urbana.

Por otro lado, la auto percepción está muy relacionada a la intrincada construcción del tipo de lenguaje empleado por esta determinada tribu urbana. Las palabras claves como “brian” o “bro” expresan una relación filial que trasciende muchas barreras construidas de manera social y locacional. Los jóvenes de esta tribu urbana se han permitido evadir procesos de construcción racista y etnocéntrico; un beneficio que, como resaltan, es parte de lo que el *skateboarding* les ha permitido entender.

“No hay diferencia, si no sabes te enseñamos, los trucos, la táctica se comparte, si no es en el sitio es en el face o la página web, todo el día entre todos nos apoyamos, nos beneficiamos”.

Y. Huamaní. La Molina.

Llama la atención el hecho de utilizar en el lenguaje los números, que muchas veces los grupos llamen a la práctica “SK8”. Este término muy coloquial, que hace uso de números y está muy relacionado al idioma inglés, es ampliamente usado en el mundo de los *skaters*, lo que les permite referirse a la práctica bajo dos denominaciones:

1. *Skate*, la pronunciación de la “e” en inglés es igual al número ocho en inglés: *eight*, cabalísticamente el número de veces que se tiene que practicar una pirueta antes de su ejecución.
2. Además, el uso del número “8”, desde una lectura simbólica, significa eternidad, por siempre, lo cual se ve reflejado en el lema que tiene la tribu urbana: *Skate or die* (o hacemos *skating* o

morimos), clásico idealismo que nos permite ver el principio máximo de las tribus urbanas y su pasión, por su deporte.

Finalmente, la multiplicidad de relaciones en el endogrupo nos permite, a partir de los comentarios mencionados, considerar que las tribus urbanas limeñas tienden a constituirse y a generar una identidad diferenciada y cohesionada con un discurso sólido ante el “otro”. Esta identidad muchas veces tiene sus bases en las referencias culturales que se manejan desde las tribus urbanas. En este caso en particular, la tribu urbana de *skaters* maneja las referencias culturales importadas (en un primer momento) pero que van volviéndose referencias híbridas, pues el deporte está adquiriendo calidad internacional en el país como en Latinoamérica.

Esto nos permite apreciar que las futuras generaciones podrán tener referencias culturales cercanas, como ejemplos de superación, dedicación, disciplina, muchos valores sociales que no son percibidos por los agentes externos, pero que forman parte de la tribu urbana. Además, es importante añadir que los espacios virtuales sirven como canales eficientes de la distribución y re-distribución de la información, a través de ellos muchos logros y/o historias de vida que se convierten, en referentes culturales para futuras generaciones formadas en la tribu, en modelos y/o roles a seguir, evitando así que muchos jóvenes caigan en los vicios de una sociedad moderna que los expone a una creciente globalización y que no permite crear sentimiento de comunidad.

Interacciones

En cuanto a la relación que tienen los *skaters* con el endogrupo hemos concluido que es como el de una familia, debido a la gran camaradería y complicidad que existe, y genera lazos entre los actores mismos, además del apoyo que ellos mismos se brindan para poder mejorar sus habilidades con el *skate*. El ambiente que se genera dentro del grupo es de relajación, lo ayuda a liberar tensiones acumuladas en transcurso del día.

Esta tribu de *skaters* está creciendo constantemente, debido a la apertura sin restricciones de nuevos integrantes, invitan a otros *skaters* a montar con ellos y si alguien les pide ayuda, no se la niegan.

Las relaciones dentro del grupo son aparentemente de igualdad, por lo que no hay tensiones, sin embargo si existen líderes que los guían, y que son los más antiguos y mayores en cuanto a la edad. Estos líderes tienen varias funciones como buscar lugares para la práctica y ejercer la defensa del grupo ante las autoridades del parque, mediante la construcción de un discurso.

“No, yo nunca cuando han venido los serenazgos, yo nunca he hablado, he mirado. Pero los mayores han sido aquellos con los que han hablado y llegado a algo, pero nunca ha pasado nada”.

Diego Calderón, 17 años San Borja.

Hemos podido identificar tres tipos distintos de ritos que los *skaters* llevan a cabo y que les sirven para la identificación del grupo y para asegurar su permanencia como tal en ese espacio determinado. Estos ritos son de demarcación del espacio utilizado, de práctica dentro del espacio ya demarcado y de cohesión grupal.

Finalmente, en cuanto a la manera como se estructura el discurso de los *skaters* sobre la autoridad hemos identificado a lo largo de nuestro trabajo de investigación que las autoridades denominadas “serenazgos” cumplen la función de mediadores entre los *skaters* y los vecinos. Ya que los miembros del serenazgo, se hacen presente solo cuando son llamados o cuando han recibido la queja de algún vecino perturbado por la práctica. No todos los *skaters* piensan que estas autoridades del parque tienen la culpa, sino que cumplen con su trabajo. Sin embargo no por esta razón les hacen caso, todo lo contrario se rebelan y se enfrentan como grupo para poder quedarse dentro del parque y practicar su deporte. Evidentemente, estas situaciones generan una relación de conflicto entre la tribu urbana y los “otros” con poder.

“Han venido policías, nos han querido cargar, se han querido llevar nuestras cosas a la comisaría, todo. Vino un camión así de esos que levantan ambulantes.”

Eric Zubiato, 26- skater.

Podemos concluir en lo referente a las relaciones de poder que se producen dentro del grupo de los *skaters* que son necesarias para la supervivencia y reconocimiento del grupo. Que los líderes son así elementos fundamentales dentro de la organización interna grupal y a la hora del enfrentamiento verbal con las autoridades mediadoras. No son seres autoritarios dentro del grupo, ya que en este se vive un ambiente de camaradería.

Así mismo, se producen dinámicas endogrupales, y dentro de estas se puede encontrar el factor de dinámica social, que tiene como principio la necesidad de comunicación entre los seres humanos; ésta desemboca a su vez en la interacción social. Así, se propicia la dinámica social que hace a los jóvenes asociarse, agruparse, encontrarse sin mayores complicaciones.

Además, no solo se produce la apropiación del espacio mediante una dinámica, sino que también se genera una red de *status*, de reconocimientos y de asociaciones que se forman con un discurso que solo funciona en el interior de este grupo, y que no es percibido desde el exterior del mismo; las formas son meticulosamente guardadas y cuidadas, la red de *status* y por ende de reconocimiento no puede ser vista en el exterior pues se percibiría una cabeza que podría caer en caso de negociaciones con los “otros”.

“Nos interesa que nos vean como una mancha sólida, si sucede algo... todos caemos, ¿entiendes?, si fuera uno sólo otra sería la cosa (...) A dentro existen niveles, como en el videojuego así igual, necesitas ser capo”.

Claret Quea, 24 años, skater- Miraflores

Discursos

Para poder hablar de un discurso en la realidad del *skate*, tenemos que definir primero el lugar en el que este grupo interactúa. El espacio que ocupan es principalmente el que corresponde a dos ámbitos, dependiendo de la práctica: el *skatepark* (espacio institucionalizado) y el parque (espacio público re-significado), esto en lo referente a la ubicación del parque como construcción pública y tangible.

La delimitación del espacio por medio de este grupo se realiza mediante la agrupación de sus integrantes en los bordes de la pista o de los parques, que se interceptan en el círculo del *skatepark* o parque, según sea el caso. Los otros deportistas, suelen alejarse si el grupo es muy grande, o en su defecto, siguen practicando sus deportes pero de manera aislada. A veces, y con fines de demarcación de espacio, la tribu urbana inserta objetos funcionales que sirvan de apoyo

para la práctica, otras veces, cuando es un campeonato patrocinado, son los mismos sponsors quienes "adecuan" el espacio. Esta actividad se produce muchas veces dentro de los *skateparks* que, aunque se encuentran regulados por las normas municipales, muchas veces no consideran que el perfeccionamiento de muchos movimientos implican que el nivel de dificultad vaya avanzando dentro de un mismo espacio.

"Sabemos que hay reglas, pero es la adrenalina del deporte que nos llama (...) la municipalidad regula todo, pero a veces nos preguntamos si tienen derecho a hacerlo".

Diego S. Varela, Los Olivos, Skatepark de Surco

Pero no solo los discursos tienen un carácter verbal comunicacional, también podemos observar el discurso del cuerpo, el denominado para-lenguaje de carácter no verbal comunicacional, de este modo mediante la herramienta cualitativa de observación podemos hacer referencia al cuerpo- posiciones, gestos, ademanes de iniciación-, de los integrantes del grupo. El cuerpo es utilizado así como medio de expresión no sólo en su estado habitual sino en el estado de comunicación que emana de él.

De esta manera podemos comprobar que el lenguaje corporal también sirve para la demarcación del espacio y el funcionamiento de dinámicas, pues la práctica de este deporte se realiza sin pauta verbal alguna, salvo lo recopilado por las entrevistas que hacen alusión a un código único manejado por el grupo: "Bro", "Brian" "Causa".

Los *skaters*, cabe resaltar, son conscientes que durante la práctica del *street skate*, se genera una mala reputación en los "otros" que es la causante de las etiquetas sociales.

“Los skaters tienen un espacio, la municipalidad de Miraflores les construyó uno, pero parece ser que como ahora todo tiene reglas ya no les gusta, quieren ir al Maria Reiche y usar toda una troncal (bajada) amplia para ellos solos. Todos los vecinos protestan y hay que sacarlos”.

Manuel Villar, serenazgo Miraflores.

Por ello buscan en estos tiempos modernos, la legitimización de su existencia a través del reconocimiento de su deporte de parte de las autoridades municipales y locales.

Ritos y rituales del skate

Los ritos y rituales nos remiten no solo a los discursos que se proyectan en el interior del grupo, sino también a su accionar, y como estos se relacionan con la búsqueda de una identidad como *skater*. Sin embargo, muchos de estos jóvenes tienen una doble participación en el ritual, son por un lado, skaters promulgando el “skate or die”, y por el otro lado, son jóvenes universitarios que deben asistir a clases y estudiar. Dos actuaciones diversas para dos rituales separados pero pertenecientes a una persona dado es un mismo espacio: “lo urbano”.

En la presente investigación, el tema de la “doble participación” parecía ser solucionado desde el momento que entraban a un espacio “consensuado” para la práctica del deporte. De ahí que, la agrupación de coetáneos desafiará y retará a la sociedad mediante sus discursos y accionares, para así mantener vivo el rito cohesionador del grupo – bajo un solo discurso-; en el cual se buscaría perennizarlas prácticas en un lugar establecido legalmente – un *skatepark*-, o uno ilegalmente - el parque-. Lo que equivaldría a consolidar su supervivencia grupal, pues

los ritos tienen en base la repetición, que genera el consenso por visibilización, y que, posteriormente es aceptado como lo urbano.

Los ritos de demarcación de espacio, son necesarios para regularizar la existencia de la tribu urbana y evitar la etiqueta de “nómades”. Por ello es que diversos objetos son llevados al espacio físico. En el espacio virtual, la demarcación está hecha por la membrecía a dicho grupo.

“Un tubo y ya estamos, hacemos los slides”.

Eric Zubiarte. 26 años. Skater

Existen también, rituales que se han interiorizado tanto en el espacio físico como en el espacio virtual, como las reuniones, saludos, tendencias en común, música, video y lenguaje. Juntos todos estos significantes promueven y atribuyen una misma condición, el ser *skater*, el ser urbanos.

Finalmente, la práctica dentro del espacio ya demarcado, es un ritual en donde estos mismos confluyen con las prácticas de comunicación no verbal, mediante estas “rutinas”. Todo permanentemente comunica, y los *skaters* son conscientes de ello.

Recordemos que una performance se encuentra basada en la idealización de las formas, para los *skaters* la lógica es la fluidez del espacio, la demarcación del mismo, la construcción o adquisición de elementos, el uso del lenguaje corporal para demarcar interacciones se convierte en una idealización de las metas que debe alcanzar un grupo para posicionarse, reconocerse y ser reconocido.

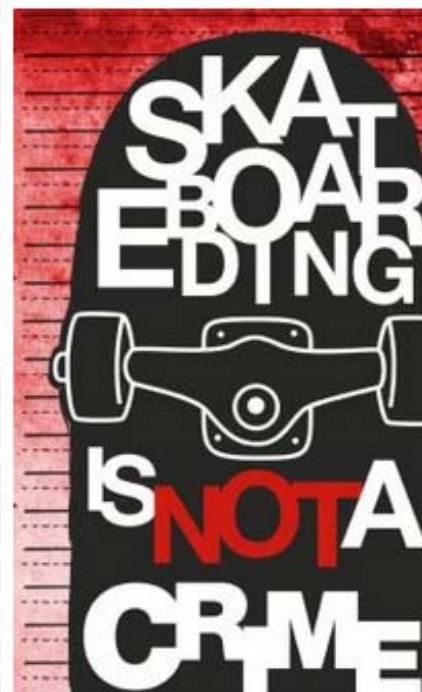
Los ritos y rituales de la tribu urbana, para este estudio, más que ser parte de un análisis pertinente a la realidad que abarcan, y a su accionar en el espacio social, están absolutamente relacionados con su

intencionalidad de perdurar en el tiempo, reconocidos por ellos mismo y por los otros. Un rito los diferencia de las diversas tribus urbanas que abundan en el espacio público y un ritual los identifica dentro del consenso de la urbe, se reafirman para existir.

Meta-comunicación

En anteriores capítulos hemos hablado acerca de la meta-comunicación y de su relevancia en esta investigación. La meta-comunicación entendida en la tribu urbana es la que permite que la identidad dialogante se plasme en el espacio público (institucionalizado o no, *skatepark* o parque) generando significados compartidos y experimentados dentro de un contexto único y relevante para la identificación de la tribu urbana.

QUE SE ENTIENDA:



La interacción juega un rol esencial en la meta-comunicación de nuestra tribu, pues la construcción de la identidad se hace a partir del “feedback” que reciben los miembros de su accionar en el espacio. Al preguntarle a los entrevistados que es lo que entienden por identidad las respuestas fueron muy variadas, desde “lo que somos”, hasta “lo que hacemos”, “lo que representamos”. En ese punto, comprobamos que existe una dependencia entre la existencia y la práctica, ambos ejes se retroalimentan y se rectifican en el espacio público.

El equilibrio de esta relación es mantenida desde el grupo a partir de maneras exógenas como endógenas, valiéndose de diversos espacios y discursos. Por ejemplo, el balance comunicativo y relacional entre los miembros de la tribu (manera endógena de accionar) ha encontrado un fuerte canal comunicativo aliado en los espacios virtuales, donde permanentemente se está generando información relevante para distintos usos pero que mantiene vivo el nexo que comparten sus integrantes.

Por otro lado, las maneras exógenas de equilibrio se ven representadas desde la organización de los mismos para solicitar demandas complementarias a su identidad como tribu urbana, tanto en las redes sociales³⁴ o de manera asimétrica como en los espacios físicos³⁵. Nuestra tribu urbana, por la condición de su interacción permanentemente está generando meta-comunicación en dos espacios distintos pero paralelos y dialogantes.

Otra perspectiva: el administrador del www.skateboardingperu.com y la municipalidad

Como parte de la investigación se decidió incorporar los puntos de vista de dos actores neutros y medianamente involucrados en la dinámica social que se produce con la tribu urbana. Las personas designadas fueron el administrador de la página web y los gerentes de tres municipios. Lamentablemente, no contamos con la participación

³⁴Se menciona que la página web estudiada sirve como plataforma mediadora para la construcción de *skateparks*, esto incide en que bajo otras formas que no es la tradicional participación ciudadana, nuestra tribu urbana se organiza para articular demandas que satisfagan sus necesidades promoviendo la institucionalización de espacios, reconocidos y adecuados.

³⁵ Se rescata como exponente de la experiencia de meta-comunicación los hechos sucedidos en la ciudad de Chiclayo el presente año en los meses de Mayo, donde varios *skaters* decidieron acercarse a hablar con el alcalde y fueron maltratados. La noticia fue emitida a nivel nacional.

del gerente de deporte del municipio de Miraflores durante la realización de esta Tesis, pero la investigadora considera que lo expuesto en líneas inferiores permitirá darnos una primera radiografía más global de la dinámica social que posee la tribu urbana en el espacio físico (municipalidades) y el espacio virtual (redes sociales), desde otro punto de vista.

Espacio

Para la municipalidad, el desarrollo urbanístico de la ciudad ha ido reduciendo espacios para que los jóvenes practiquen deporte. Esto, con el pasar de los tiempos, se ha ido convirtiendo en una parte de su identidad que convierte la relación entre ambos actores (tribu urbana y municipio) muchas veces en una relación tirante.

En este crecimiento, muchas veces caótico y priorizando intereses particulares de las gestiones municipales en muchos distritos, no se han concebido los espacios públicos como espacios multifuncionales, ni menos aún el uso de espacios públicos para entregar legitimidad a otros actores sociales que convergen en el mismo.

Además, la construcción de espacios recreativos (entiéndase espacios de práctica de deporte), nunca fue de manera consensuada hasta hace poco, como lo explica Carbajal “Se construían lozas deportivas prototipo” que no tenían nada que ver muchas veces con las necesidades de la población en el distrito ni eran útiles pues eran irregulares en medidas”.

Caso similar es el de Peter Henningsen Viale³⁶, deportista y diseñador de *skatepark* de Miraflores, que a raíz de los malos espacios

³⁶Peter Henningsen Viale (40 años) *biker*, *roller* y *skater* de profesión y de corazón, como él se describe, es creador de la página web: skateboardingperu.com y

construidos por las gestiones públicas, decide organizarse y perfeccionarse para priorizar la construcción de *skateparks* según las necesidades.

“Durante 3 o 4 años regalaba mis proyectos de skatepark por todos lados, quería hacer algo que se mantenga”

Peter Henningsen Viale
Primer Promotor de Skateparks en el Perú

En ese sentido, y carentes los jóvenes de las tribus urbanas de espacio público, la práctica del deporte (*skateing*) se realiza en espacios comúnmente de tránsito, el primer conflicto es ese, tal como lo señala Carbajal “el desalojo del otro, la peligrosidad de la práctica”.

“Una alcalde de Philadelphia EE.UU. dijo: Si en tu ciudad no hay un skatepark, entonces la ciudad se convierte en un skatepark”.

Peter Henningsen Viale
Primer Promotor de Skateparks en el Perú.

Por ello, el municipio ha comenzado a preocuparse en generar espacios donde las tribus urbanas realicen la práctica del deporte de manera organizada, tengan un espacio de competición y que generen espacios de socialización. Carbajal, señala que es donde convergen todas las prácticas deportivas y/o urbanas.

Debido a la existencia de diversas tribus urbanas en el espacio público y a su necesidad de espacios para realizar sus performance, es

skateparksperu.com. Además, es el principal promotor de la construcción de *skateparks* consensuados entre la tribu urbana y los diversos municipios. Ha estado casi atrás de todas las construcciones de los *skateparks* y espera poder seguir trabajando en su pasión, haciendo que el deporte tenga su espacio.

que el tema deportivo es visto como un tema igualitario dentro de la lógica municipal, por lo cual en la estructura orgánica figura como una gerencia.

Esto es una decisión política muy importante que puede tener frutos sociales y políticos en el futuro pues los niveles de negociación o escucha activa, captan el interés del adolescente que en un futuro se convertirá en ciudadano.

“No existe a nivel Latinoamérica gerencia de Inclusión Deportiva, nos interesa mediar el espacio”.

Carlos Carbajal. Gerente de la Gerencia de Inclusión Deportiva de la Municipalidad de Santiago de Surco.

La creación de dos *skateparks* en el municipio responde a la alta demanda de los jóvenes y otros actores por un espacio institucionalizado, además podemos comprobar que la municipalidad promueve en esos espacios escuelas de *skaters*. Y, aunque, contradictoriamente, el *skater* sea rebelde por naturaleza, Peter Henningsen Viale asegura que si existen *skateparks*, aunque sean espacios controlados de alguna manera, los *skaters* pasarán más del cincuenta por ciento de su tiempo en esos espacios.

Carbajal señala que en el Perú los parques son netamente ornamentales, pero “que es necesario generar mobiliario urbano que permita su uso”. Esto quiere decir que, la ciudad debe ser más amigable y brindar todas las posibilidades para facilitar la práctica del deporte en los puntos que se requieran o sean demandados por los ciudadanos.

El punto es integrar la práctica de la tribu urbana, cualquiera que esta sea, conjuntamente con lo ornamental.

“El espacio público debe y tiene que ser multifuncional”.

*Carlos Carbajal. Gerente de la Gerencia de Inclusión Deportiva de la
Municipalidad de Santiago de Surco.*

En esta línea, Henningsen menciona que los skateparks son canalizadores preventivos de pandillaje e inseguridad ciudadana, por ello considera que el crecimiento de skateparks es muchas veces exponencial en relación a la práctica del deporte.

Sobre la creación del espacio virtual, Peter Henningsen Viale menciona que siempre quiso guardar la relación entre la práctica y el país, de allí que se llame *skateboardingperu.com*, la convocatoria de los miembros inicialmente se hizo a través de las cuentas personales de Peter, pero luego optó por comprar la base de datos en Wilson.

“Y comencé a invitar a varias persona, empecé de manera fraudulenta (risas), con los programas de envío masivos que pudiera encontrar en internet... llegando a 120 mil personas y veía como las personas que se conectaban”.

Peter Henningsen Viale
Primer Promotor de Skateparks en el Perú

Los tópicos que inicialmente se colocaron o trataron eran los que a Peter HenningsenViale le gustaban como *skater*, pero luego se convirtió en una labor de tiempo completo que usabaredes sociales y que constantemente re-alimentaban la información.

“Antes del facebook yo usaba las redes sociales, ahora vendo y posiciono noticas”

Peter Henningsen Viale
Primer Promotor de Skateparks en el Perú

El tono de comunicación de la página web es básicamente de información y comunicación bidireccional, pero también hay una parte de denuncia, donde podemos constatar cómo se van gestionando los *skateparks* a partir de diversas herramientas como las audiovisuales. Sin embargo, la web ahora está perdiendo esa gran llamada por lo cual se han reforzado los canales de comunicación desde una mayor herramienta en las redes sociales: Facebook.

Finalmente, sobre el salto entre la organización virtual a la organización en el espacio físico de la tribu urbana, Peter Henningsen Viale nos comenta que efectivamente él considera que sí es posible una movilización, y que el componente clave que genera esa migración de un espacio al otro es principalmente la expectativa, donde finalmente y de manera organizada se pueden lograr alcances en cuanto a la construcción de ciudadanía, pero es muy débil.

“Si el Gobierno tiene al IPED que pone las trabas de todo el mundo para volverte un deporte federado debes tener 10 asociaciones que te cuestan 600 soles y que sobre todo funciones con líderes, pero aún en ese aspecto somos muy pocos. En Brasil existen tres federaciones, tiene 120 asociaciones y 200 skateparks”

Peter Henningsen Viale
Primer Promotor de Skateparks en el Perú

Peter Henningsen Viale señala que el Perú es el segundo país en Sudamérica en tener tantos *skateparks* (42) -de manera descentralizada- y todos ellos funcionales, por lo cual una salida que él viene impulsando es lograr visibilizar la masividad del deporte para conseguir volverse un deporte federado sin necesidad de que el gobierno municipal lo regule. Para este punto, es necesario empoderar líderes locales en términos de negociación con las autoridades municipales para que aprendan a reclamar su espacio público.

Sujetos

El desarrollo urbanístico de la ciudad ha ido reduciendo espacios para que los jóvenes practiquen deporte. Este comportamiento, con el pasar de los tiempos, se ha ido convirtiendo en una relación entre la tribu urbana y el municipio, muchas veces tirante. Sin embargo, con la institucionalización de espacios públicos para la práctica del deporte estas relaciones han ido mejorando

“La percepción rebelde del skater que rompe las reglas, que es reaccionario e inconforme, no es parte de su identidad permanente, es una postura adquirida. Rompen las normas porque busca espacios públicos y no los encuentra”

Carlos Carbajal. Gerente de la Gerencia de Inclusión Deportiva de la
Municipalidad de Santiago de Surco

Es importante acotar que en general, los deportes alternativos generar consumidores potenciales. En este punto, Carbajal señala que muchos de los sujetos de la tribu urbana entran arrastrados como consumidores urbanos del deporte, esto implica que muchos de ellos no viven ni experimentan el deporte ni generan un sentimiento de permanencia.

El *skateboarding* es una industria que jala a todos los deportes urbanos, y necesita un o más líderes de opinión como lo menciona Peter Henningsen Viale. La tribu urbana por más que tenga una estructura multidireccional, necesita de líderes pues la imagen del deporte y del *skater* está cambiando.

“La imagen está un cincuenta por ciento menos dura, menos como un chico vago y todas las municipalidades tienen o quieren un proyecto de skatepark pues lo ven como un deporte canalizador”

Peter Henningsen Viale
Primer Promotor de Skateparks en el Perú.

Es importante acotar que los jóvenes de la tribu urbana han comenzado a canalizar su experiencia en escuelas dentro de los *skateparks* o a constituir tiendas de comercialización de artículos, el deporte no solo les ha permitido generar lazos con sus coetáneos, también les ha permitido responder a un nicho de mercado desde una práctica.

Interacciones

Si bien la municipalidad se esfuerza por generar puentes de comunicación con la tribu urbana, se siente un distanciamiento, quizá como lo enuncia Carbajal “debido a la propia naturaleza del adolescente”. Sin embargo, Peter Henningsen Viale tiene otra teoría, en donde señala que el rol de la municipalidad tiene que ser concientizador comenzando por la sensibilización y luego la información.

“Siempre colocan la palabra “PROHIBIDO”, eso no puede darse en este espacio, pues estas sacando a los skaters de un espacio libre para traerlo a un espacio controlado... yo siempre pido que se coloque: “SE RECOMIENDA” el uso de implementos de seguridad... etc. Los primeros seis meses son críticos para los skateparks”.

Peter Henningsen Viale
Primer Promotor de Skateparks en el Perú.

A esta referencia Peter Henningsen Viale señala que son meses críticos pues recién la tribu urbana está en un proceso de diálogo y

conocimiento sobre el espacio, nada es instantáneo y este (el espacio público institucionalizado), debe de tener características propias y diferenciadas del resto para mantener cautivo a un grupo de prácticas.

Es importante mencionar que el deporte ha permitido encausar la vida de muchos *skaters*, muchos de ellos ahora son profesionales y la red de personas que conoció en su grupo de *skaters* les sirve como red profesional, la masividad del deporte ha permitido que las interacciones salten el espacio público o la apropiación de este y se lleven al ámbito personal, forjando relaciones duraderas y recíprocas.

Actualmente, se están formando nuevas personalidades del deporte en el Perú y esto es debido a la construcción de espacios institucionalizados.

“Esta nueva camada les da con palo a los ídolos anteriores, pero es porque tienen ya un espacio definido que antes nosotros no teníamos...son más especializados”

Peter Henningsen Viale
Primer Promotor de Skateparks en el Perú

La relación de los *skaters* con Peter HenningsenVialeal momento de crear *skateparks* comienza siempre con una investigación previa, en la que se consideran siempre las opiniones de los locales.

“Considerarlos es esencial, todos queremos ser escuchados”

Peter Henningsen Viale
Primer Promotor de Skateparks en el Perú.

En cuanto al proceso de levantamiento de variables señaladas en el anterior capítulo tenemos que:

Tabla 8: Matriz 3- levantamiento de variables

	Tribu Urbana	Autoridad	Administrador de Página web
Espacio Público	<p>El espacio puede ser o bien el institucionalizado o el espacio conquistado el parque público</p> <p>Existen dos modalidades de skateboarding, el artístico y el <i>street</i></p> <p>Delimitación del espacio mediante la práctica</p> <p>El uso de los espacios institucionalizados está muy orientado al perfeccionamiento</p> <p>Si se quiere hacer uso de parques se entra en un conflicto de intereses.</p> <p>En el espacio virtual, las estructuras de</p>	<p>Delimitación ya estructurada y normada.</p> <p>El deporte se está convirtiendo en una política municipal</p> <p>Los canales de comunicación no son muy buenos</p> <p>La construcción de este tipo de espacios también responde a un pedido de los vecinos.</p>	<p>La creación de un espacio institucionalizado ha permitido una especialización de la tribu urbana.</p> <p>El espacio virtual comenzó por la compra de dominios y el envío masivo de e-mail</p> <p>Dos palabras fueron claves. <i>Skateboarding</i> y Perú</p> <p>La compra de base de datos fue hecha de manera ilegal</p> <p>Ahora, las redes sociales juegan un rol muy importante.</p>

	<p>comunicación son armonizantes, es decir que permiten el diálogo constante con los miembros de la tribu urbana</p>		
Interacciones	<p>Existe una gran camaradería entre los coetáneos.</p> <p>Existencia de gestos para determinar la dinámica</p> <p>Existen ritos exógenos y endógenos que permiten que la tribu urbana se constituya en el espacio público.</p> <p>Interacción con la Autoridad muchas veces de forma confrontacional cuando están practicando el estilo <i>street</i> en los parques públicos</p> <p>La meta-</p>	<p>El nivel de interacción con funcionarios públicos es muy baja.</p>	<p>El nivel de interacción es muy alto</p> <p>Peter Henningsen Vialees considerado como un líder</p> <p>Sostiene que la municipalidad debe tener un rol concientizador</p> <p>Es esencial escuchar a los jóvenes para armar proyectos pertinentes en el espacio público.</p>

	comunicación se produce en esta tribu urbana mientras permanezca en el espacio físico y público.		
Sujetos	<p>Existen roles o modelos a seguir</p> <p>Existe un discurso para cada tipo de actor que se acerca a interactuar con la tribu urbana.</p> <p>Los <i>skaters</i> tienen un discurso que se manifiesta mediante la comunicación verbal u no verbal</p>	<p>La imagen del <i>skater</i> está cambiando no es rebelde solo busca un lugar que debe ser suyo</p>	<p>Se necesita más líderes que puedan canalizar y negociar las demandas de la tribu urbana</p> <p>El deporte es un deporte canalizador de la violencia ciudadana</p>

CAPÍTULO 5

Conclusiones

Podemos afirmar que existen diversos procesos altamente relacionados y mutuamente concebidos (aunque de manera inconsciente) que pueden ser analizados desde la perspectiva comunicacional y que intervienen en la configuración de los skaters como una tribu urbana. Entre estos procesos tenemos los ritos y rituales, el “no” registro de ciudadanía por parte de la tribu urbana pero si su aplicación de una manera no convencional, la meta comunicación, la re significación de espacios públicos entre otros.

Para entender estos procesos, necesitamos conjugar nuestras 3 piezas elementales para entender a las tribus urbanas en la época postmoderna, el espacio, la interacción y la identidad. Me permito citar un artículo publicado en CANALÉ N° 3 2010, en el cual hablo sobre las dinámicas sociales de las tribus urbanas. En él postulo entonces que “en lo referente a las Dinámicas Sociales, son las que nos muestran el reconocimiento del “otro” y de los “otros”, pero sobre todo de las relaciones que se producen entre ambos, y que buscan entre ellos mismos las gratificaciones y el reconocimiento social” (PAREDES; 2010; 41).

Sin embargo, para entender las Dinámicas Sociales que se producen en el espacio público, también debemos entender el principal acto comunicacional que configura el espacio a la territorialización, también entendida como el reconocimiento, negociación y posterior apropiación mediante la negociación del espacio con otros (exógenos al grupo) como con sus pares.

Es importante acotar que en los espacios físicos existe un asunto de generación de significado simbólico mutuamente interrelacionado. Por un lado, la generación de espacios institucionalizados, formales,

visibles y controlados, y por el otro, la apropiación de espacios ornamentales, con amplias áreas verdes, asociados, generalmente, en el imaginario urbano de los vecinos con la esencia de lo “público”.

Esta dualidad de existencia de espacios públicos³⁷, que permite el desarrollo de diversos estilos en la práctica del deporte, refleja una arista de la identidad de la tribu urbana en la cual coexiste de manera muy unida lo institucional y lo clandestino; lo formal y lo informal; lo propio y lo global; lo diferenciador y lo armonizador. En este escenario, la tribu urbana constantemente está jugando un rol dual, que permite a sus miembros ser vistos como los “vagos” y ser universitarios, les permite luchar por su reconocimiento público y apropiarse del espacio público.



acrobático

Ilustración 21: Mapa 1- Skatepark Miraflores- Parque Maria Reiche

³⁷Ver Mapa 1 y Mapa 2

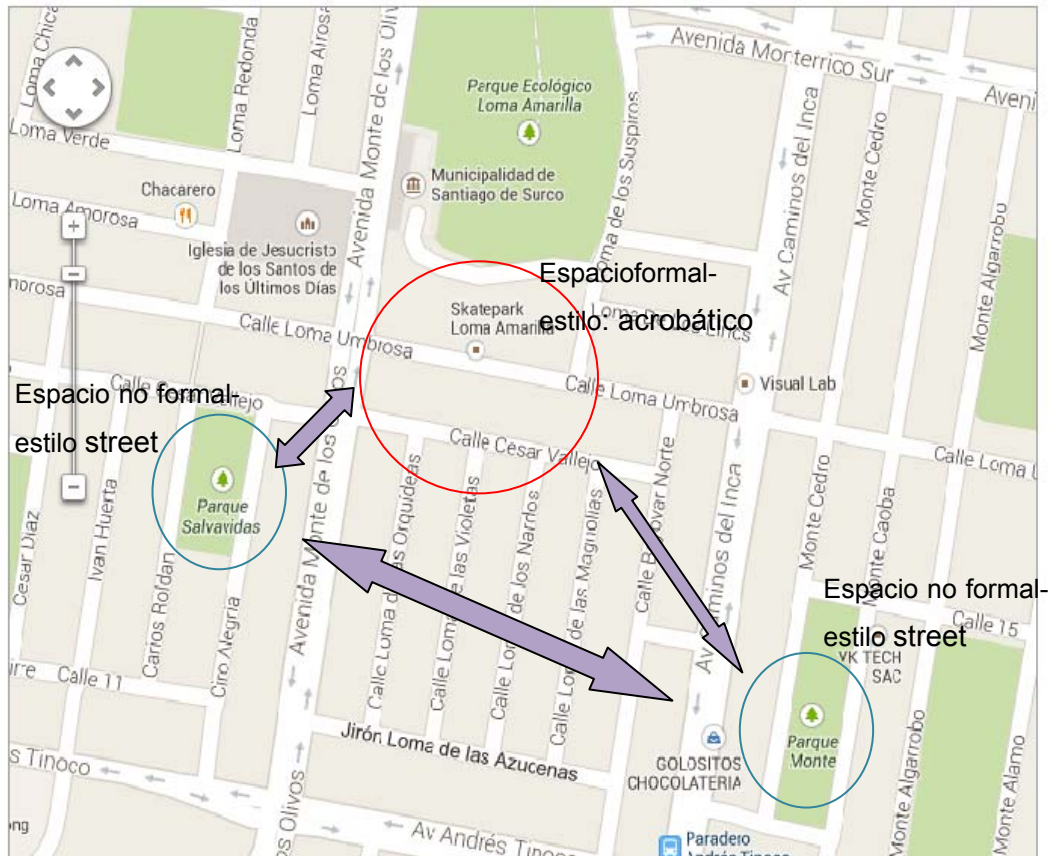


Ilustración 22: Mapa 2- Skatepark Loma Amarilla-Parque Salvavidas-Parque Monte.

De los mapas graficados, podemos entender que usualmente el skatepark se encuentra próximo a un espacio no formal de práctica. Estos datos, obtenidos de la observación, nos permiten corroborar la hipótesis de la dualidad territorial que traspasa fronteras y se instala, en la subjetividad del relato devida de la tribu urbana, paralelamente considero que la tribu urbana hace uso efectivo de los conceptos de espacio acuñados por David Harvey, en donde postula que existe un desplazamiento del “espacio creado” por el “espacio efectivo”. El uso de ambos parques corrobora el este desplazamiento en donde las tribus urbanas buscan un espacio efectivo fuera del espacio creado y efectivo.

Además, esta dualidad permite ver un punto medular y un proceso que se aborda desde la comunicación, la creación de identidad. Tener una identidad diferenciada, les permite reconocerse a si mismo en contraposición a los otros, es decir, el discurso no es formulado de manera endógena si no, muy por el contrario es abordado y construido de manera exógena.

La construcción de la identidad de manera exógena tiene diversas aristas alimentadoras. Por un lado los vecinos de los distritos con sus etiquetas sociales, los serenazgos con discursos revestidos de autoridad y los alcaldes generando espacios de comunicación poco efectivos, son percibidos como conflictivos por el “yo” interno de la tribu urbana.

Por otro lado, los productos culturales consumidos por los miembros de la tribu urbana, permiten que la identidad sea desterritorializada- de nuevo una coexistencia de lo dual y opuesto en una misma línea de tiempo-. Con ello quiero decir que, en base al uso de los distintos espacios virtuales a los cuales pueden acceder los miembros para generar interacción, permiten que la información, la generación de mensajes, el uso del lenguaje interacciones puedan traspasar las fronteras físicas brindando una inmediatez en el mensaje, bondades del formato web 2.0 que los miembros de la tribu urbana saben apreciar. Prima entonces en los espacios virtuales la inmediatez de la información, la diversidad de información disponible, la selección de diversos temas que estén cercanos o pre-seleccionados sobre el skateboarding.

Es importante acotar que la dualidad de uso de espacios físicos y virtuales desde la tribu urbana es una condición moderna, muchas veces asociada a la natividad digital de sus integrantes. De este modo, no solo se visibilizan como tribu urbana en el espacio público a través de la

constante práctica, construyendo así una identidad fija, sino que la complementa con el uso del espacio virtual a través de herramientas propias de este espacio como lo son los videos, las fotografías, las convocatorias, los foros, entre otros. Para graficar esta afirmación, me permito adjuntar un cuadro de medición realizado a partir de la etnografía virtual sobre las herramientas más utilizadas por la tribu urbana SKB PERU en los medios virtuales trabajados en la presente Tesis:

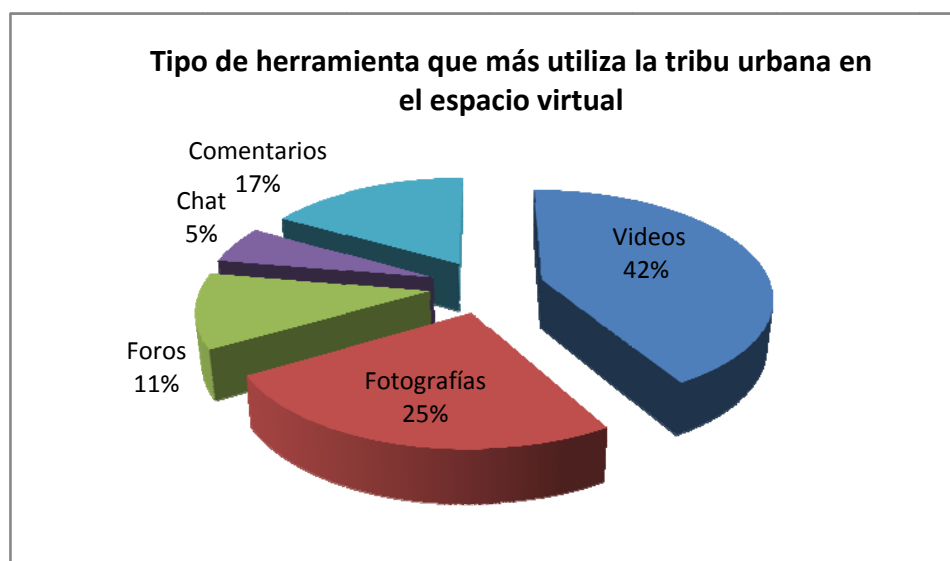


Ilustración 23: Tipo de herramienta que más utiliza la tribu urbana en el espacio virtual. Fuente: Elaboración propia.

De ello podemos concluir que un 42% de los miembros usan los videos como medio para reafirmar su identidad y práctica, ilustrando no solo su corporalidad (recordemos que el componente virtual muchas veces remite a lo “incorpóreo” a los informantes que no garantizan que sean reales), otro medio usado son las fotografías, seguidos por los comentarios y foros en un 17% y 11%, y finalmente la herramienta del chat que es usada en una menor escala, debido a que exige una mayor disponibilidad ante el computador, a pesar que, muchas veces, cuando se desea incursionar en el espacio físico, sirve como elemento disparador de información bajo el esquema uno a uno. Finalmente, de las herramientas denotadas en el cuadro estadístico, el componente de videos permite reafirmar la identidad skater porque articula el lenguaje

visual junto con el lenguaje verbal, de esta manera la práctica (o ritual) adquiere una mayor significancia no solo al nivel de pares, si no al nivel de la comunidad que puede “verlos” (considerando el alto valor que tiene la imagen en la sociedad moderna) y comprender su estilo de vida en un formato distinto, reconociendo, finalmente, su existencia como parte de la ciudad. Cabe mencionar que al ser los mismos integrantes de la tribu urbana quienes trabajan y editan este material se produce un círculo virtuoso donde ellos realizan una auto-reflexión, siendo más conscientes de ellos mismos como de su entorno.

Las tribus urbanas entonces hacen un uso efectivo de la identidad colectiva creada en los medios virtuales o físico, con la finalidad de autoafirmarse en un espacio público que les permite un grado determinado de reconocimiento dependiendo del público objetivo que les interesa conquistar. Podemos afirmar entonces que de los códigos de comunicación que transgreden los espacios físicos, en específico nos referimos a los medios virtuales, más concretamente a las redes sociales y a las plataformas tales como el youtube o páginas web especializadas.

Dichos elementos, a través de la investigación realizada han sustituido al boca a boca del que se hacía uso anteriormente por las tribus urbanas. Los ahora nuevos espacios virtuales han contribuido y enriquecido los espacios interpersonales, agilizando la comunicación y promoviendo una mayor información, de tal modo que la tribu urbana, en el plano físico, puede formar parte de la dinámica social gracias a su diferenciación virtual, a su riqueza extra-temporal existente en el mundo cibernético. Esta misma no solo se da en el plano real, sino también en el plano virtual, en el cual la herramienta mediática cumple su función colectiva y de visualización “global” para garantizar la existencia de la tribu urbana.

Es importante recalcar el rol que han tenido las comunicaciones realizadas en los espacios virtuales y cómo estas han logrado movilizaciones en el espacio físico. Un claro ejemplo de esto fue lo sucedido en Lima el día 29 de agosto, en el cual, desde las redes sociales, se convocaron a todos los skaters de Lima Metropolitana a “deslizarse” hasta el congreso para pedir una ley que institucionalice el deporte del skateboarding y que paren los abusos de los alcaldes en todo el país. La asistencia y cobertura mediática fue masiva, cerca de 2 000 jóvenes skaters asistieron a dicho llamado.

Es de vital interés entender cuál es el punto de quiebre entre “el llamado a” hasta la real movilización de miles de jóvenes. En este punto, puedo asegurar que esa línea es cruzada cuando la coyuntura lo amerita (se realizó en fechas cercanas al skateday), se habían cometido abusos por parte de las autoridades municipales/locales al momento de solicitar skateparks en sus provincias o regiones (sometimiento del par) y formación del concepto de ciudadanía (me considero sujeto de derecho y por lo tanto tengo obligaciones y derechos para con la sociedad). Estos tres componentes accionaron que ese día existiera, por primera vez, una movilización de una tribu urbana en el espacio público, bajo un formato aceptado en el consenso político: una marcha.

He introducido, en el párrafo superior, un concepto que ha cobrado fuerza a medida que se analizaban los resultados de campo y es el concepto de ciudadanía.

A pesar de la orfandad de opciones para el joven ciudadano, este encuentra en la tribu urbano solo su aceptación, si no, muy por el contrario, las bases para la construcción del concepto de ciudadanía. De esta forma, organizados pelean por su derecho ciudadano e inician un proceso de diálogo y negociación en sus respectivos espacios públicos.

Esta hipótesis manejada en la investigación como parte de los procesos comunicacionales que configuran una identidad diferenciada de las tribus urbanas se ve asentada con los hechos ocurridos el día 29 de junio, en la primera marcha al Congreso de la República por caso dos mil skaters, exigiendo su derecho a practicar libremente su deporte, así como la aceptación del mismo dentro de la federación.



Ilustración 24: Imagen de protesta.

Es importante notar que esto es un hito en la construcción de ciudadanía desde las tribus urbanas, pues han cruzado la etiqueta social que vincula a los jóvenes como desvinculados de la incidencia política para lograr ser escuchados y generar un bien común. El miembro de la tribu urbana, joven limeño de cualquier distrito de la capital, se sabe sujeto de derecho, pide que lo respeten y ejerce sus derechos ciudadanos. De esto, concluimos que los integrantes de esta tribu urbana tienen materia para construir ciudadanía desde su capacidad deportiva o gustos por un deporte.

Sin embargo, este aprendizaje de armar ciudadanía debe ser reforzado desde los Municipios con lo que se considera el concepto de

ciudadanía diferenciada, la cual permite conseguir un acceso igualitario a la estrategia de participación. Para ello, se plantea que se tomen en consideración las particularidades de cada uno de los grupos que conforman la sociedad.

Podemos concluir que la homogeneidad (segmentada en grandes grupos) que realizan los municipios en aras de la noción clásica de ciudadanía resulta muy excluyente, aunque busquen el bienestar de la tribu urbana. Esta exclusión resulta porque la misma tribu urbana no se concibe como ciudadanos. Además, los canales de comunicación que utiliza el municipio no logra tener el impacto adecuado por más que exista una gerencia exclusiva que ve este deporte, a diferencia de otros municipios donde las actividades de los jóvenes se encuentran insertas en la gerencia de desarrollo humano.

A la luz de los anteriores datos, considero que es relevante mencionar aquellos procesos comunicacionales que se dan en la tribu urbana. Para ello, debemos anclar la última pieza denominada identidad para comprenderla en su totalidad. La identidad está relacionada a 3 grandes aristas: la cultura, los discursos y los ritos y rituales.

Como bien lo sabemos las tribus urbanas, coexisten en espacios compartidos y se agrupan en torno a generadores de cohesión, en este caso, el sentimiento que les proporciona el hacer *skateboarding*. La tribu urbana se encuentra en constante búsqueda (muchas veces de manera inconsciente) de colectividad, pues esta ofrece una serie de beneficios que son sólo otorgados por sus pares. En este punto, es que entonces hacen un uso efectivo de la identidad colectiva creada en los medios virtuales o físicos, con la finalidad de autoafirmarse en un espacio público que les permite un grado determinado de reconocimiento, pues su sostenibilidad en el tiempo depende de la “visibilidad y

reconocimiento” de ellos en los territorios (independientemente que sean formales o institucionalizados).

Para profundizar más en la tribu urbana, es necesario entender que la comunicación es un proceso de construcción de cultura, entendida como la construcción simbólica, que permite solidaridades a partir del consumo cultural que realizan las tribus urbanas en torno a la práctica, visto desde el punto de intercambio y otorgamiento de significados y valores, los cuales normalmente se ven regulados en la dinámica de la tribu como los ritos y rituales.

En nuestro análisis hemos podido reconocer que los ritos permean la realidad de nuestra tribu urbana, en la medida en que garantizan el sentimiento de pertenencia, legitimación, trasmisión del poder, entre otros.

Los rituales, que nos permiten ver la “tradicionalidad” del grupo, se ven más reflejados en los desplazamientos, el tipo de lenguaje, etc. En este punto, podemos afirmar que los ritos y rituales permiten a los miembros de la tribu urbana la posibilidad de reconocerse iguales pero diferentes, en donde la individualidad se disuelve en el colectivo.

Esta afirmación se sustenta en que la identidad es evolutiva y constructiva pues se va ajustando a los cambios que se experimenten en el exterior como en el interior de la tribu urbana, de allí que las tribus hayan evolucionado y “territorializado” el espacio virtual o converjan en una paradoja colectiva en los tiempos post moderno de individualidad.

La identidad va cargada de un discurso propio de la tribu, en el afirmamos que no solo hay una voluntad de expresión o demanda, muy

por el contrario, hay una expresión de negociación. En donde la sociedad del consumo ha “permitido” que las sub culturas “pierdan” poder, y sean absorbidas por un orden institucionalizado.

Por ello, se puede plantear que existe un intercambio entre el orden, reconocimiento y espacio institucionalizados (más *skateparks* municipales) contra el robo de la esencia de la práctica catalogada como rebelde (menos *skaters* realizando modalidad *street*).

Todas las anteriores afirmaciones se sustentan en el uso transversal que se hace del componente meta-comunicativo en las tribus urbanas. Para entender esta función, se ha diseñado el siguiente esquema:

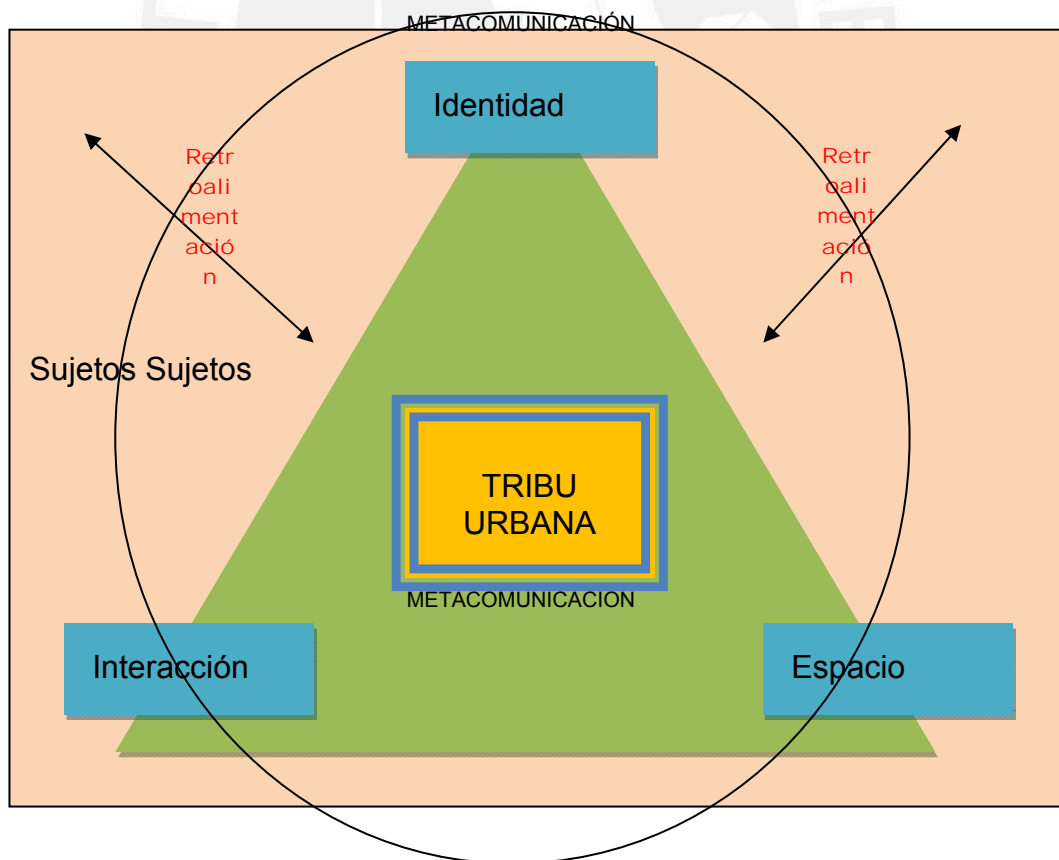


Ilustración 25: Uso transversal de la meta-comunicación.

En donde la meta-comunicación se da como un círculo virtuoso entre las tres piezas de identidad, interacción y espacio encierran en el medio a la tribu urbana, que a la vez tiene un doble canal de alimentación de lo que sucede en el interior, a partir de la conjugación de las tres piezas, y sobre lo que sucede en el exterior, a partir de la lectura que realizan los otros sujetos sobre la tribu urbana cuando hacen uso del espacio público.

La variable de meta-comunicación entonces es importante en las dinámicas analizadas porque permite que el espacio sea semantizado por un grupo en específico que tiene todo un *background* de conexiones entre sujetos que comparten sistemas de prácticas³⁸, generando así un código de ritos, un código de rutinas, un código de comunicación que transgrede los espacios físicos y que se anida en los espacios virtuales. La meta-comunicación entonces permite que todos estos elementos sintetizados sean traídos al espacio en físico, el espacio libre – espacio público- y que el discurso sea leído por los miembros exógenos al grupo.

Asimismo, los procesos comunicacionales en cuanto a lo interactivo proporcionan una gran gama de información que puede ser sistematizada de diferentes maneras, y no solo desde el punto de vista cualitativo, de acuerdo a la naturaleza de los procesos interactivos reales -con sus pares o personas externas-, los procesos comunicacionales se tornan esenciales para la tribu urbana, pues permiten una reconstrucción, autodefinición de sí mismos y de cómo los percibe el resto. La meta comunicación entonces juega un rol muy importante en la tribu urbana, pues les permite deslizarse (las formas de autodefinición de los *skaters*) en las concepciones del imaginario urbano de las personas ajenas. De este modo la meta-comunicación brinda un sentido diferencial en el espacio urbano a un grupo denominado “skaters”

³⁸Entiéndase por esto el *skateboarding*

porque posee códigos entre sus miembros, códigos para evadir a las autoridades y articulación que les da coherencia y soporte.

Recomendaciones

Recomiendo realizar mayores estudios en cuanto al rol de la meta-comunicación y los procesos comunicativos. Además, existe un amplio campo de estudio aún no explorado desde el lado comunicativo sobre las tribus urbanas, dinámicas sociales y de interacción. En este punto podemos tomar como referentes la labor que vienen realizando diversos investigadores en Comunicaciones de América Latina.

Se recomienda generar espacios de diálogo entre los jóvenes investigadores sobre las teorías de la comunicación y su marco de empleo o contraste con los fenómenos sociales que se pueden estudiar desde la perspectiva de la comunicación. Deben existir teorías comunicativas orientadas a la evolución del espacio público y su implicancia, así como las que versan sobre el espacio virtual y su desarrollo e influencia en los ciudadanos actuales.

Una tercera recomendación está hecha a la función de las municipalidades como ejes para generar ciudadanía. Es importante que se maneje el concepto de ciudadanía diferenciada a un mayor grado de profundidad, creando una estrategia que les permita pensar en los miembros de las tribus urbanas como futuros electores o ciudadanos del distrito.

CAPÍTULO 6

Bibliografía

ARDEVÓL,

Elisenda
2003

Etnografía Virtualizada: la observación participante y la entrevista semiestructurada en Línea. Ardevól, Elisenda, Bertrán Marta, Callén Blanca, Pérez Carmen. Athenea Digital-n3.primavera 2003. Universidad Orbeta de Catalyna

BADENES,

Daniel
2007

Comunicación y Ciudad: Líneas de investigación y encuentros con la historia cultural urbana. Instituto de Investigaciones en Comunicación (IICOM)-Revista Question Especializada en temas de Periodismo y Comunicación, Vol 1, No 14 –Argentina

BONI,

Federico
2008

Teorías de los medios de comunicación. Barcelona: Universidad Autónoma de Barcelona: Universitat Pompeu Jaume I Universitat Pompeu Fabra: Universitat de Valencia.

BORDIEU,

Pierre.1930-
2002.

*Pierre Bourdieu.*Santiago de Chile:Aún Creemos en los Sueños.

BORJA,

Jordi
2003

La ciudad conquistada, Madrid: Alianza Editorial.

CARRILLO,

Fernando
1998

*La Ciudad, escenario de Comunicación.*Compilador(a): Carrión Fernando y Wollrad Doite. Quito: FLACSO Ecuador.

CASTELLS,

Manuel.2009.

*Comunicación y poder.*Madrid: Alianza Editorial.

- CASTRO,**
Raúl.
1999 *Un día de partido: comunidades sentimentales y rituales violentos en la trinchera norte.* En *Juventud: sociedad y cultura* / Aldo Panfichi, Marcel Valcárcel; eds. -- Lima: PUCP: Universidad del Pacífico: IEP.
- CASTELLS,**
Manuel
1997 *La era de la información: economía, sociedad y cultura .La Sociedad Red.* Volumen 1. Madrid : Alianza
- 1971 *Problemas de investigación en sociología urbana.* Madrid : Siglo Veintiuno
- COMERCIO, EL** *Artículo periodístico: "Skaters" publicado el 06 de mayo (2012;a14)*
- COSTA,Pere-**
Oriol
1996 *Tribus urbanas: el ansia de identidad juvenil: entre el culto a la imagen y la autoafirmación a través de la violencia* / José Manuel Pérez Tornero, Fabio Tropea. Barcelona; Buenos Aires; México, D.F.: Paidós
- DESIGNIS** n° 9.
2006. *Mitos y Ritos en la Sociedades Contemporánea.* Coord. José Enrique Finol Barcelona: Gedisa
- DIJK,**
Teun A. van,
200 *El discurso como interacción social: estudios del discurso: introducción multidisciplinaria* / Teun A. van Dijk, comp. Barcelona : Gedisa,
- ESPINOZA
VERGARA,**
Mario.
1990 *Dinámica del grupo Juvenil.* Buenos Aires: Humanitas.
- FERRY,**
Jean Marc.
1995 *El nuevo espacio público* / por Jean-Marc Ferry [et al.]. Segunda edición. Barcelona: Gedisa.

FOUCAULT,
Michel.

1996

Genealogía del racismo: transcripción del Curso de Foucault en el Collège de France en 1976 / tr. del francés de Alfredo Tzveibel. La Plata: Altamira.

GARCÍA

CANCLINI,

Néstor.

2004

Diferentes, desiguales y desconectados: mapas de la interculturalidad. Barcelona : Gedisa

1999

Imaginario urbano. Buenos Aires: Eudeba

1986

Desigualdad cultural y poder simbólico: la sociología de Pierre Bourdieu. México, D.F.: Instituto Nacional de Antropología e Historia.

FEIXA,

Carlos

1999

De Jóvenes, bandas y tribus. Antropología de la juventud, Capítulo III. Barcelona: Editorial Ariel

GERMAIN BLÉ,

Raoul.

2004

El concepto de espacio público. *Diálogos de la Comunicación*. Número 69, pp:108-118

GOFFMAN,

Erving.

1981

La presentación de la persona en la vida cotidiana. Buenos Aires: Amorrortu,

1970

Estigma e identidad social. Buenos Aires : Amorrortu, pp:7-55

1970

Ritual de la interacción. Buenos Aires : Tiempo Contemporáneo

- GOLTE, Jürgen.**
2011 *Polifacéticos: jóvenes limeños del siglo XXI* / Jürgen Golte, Doris León Gabriel.
Lima: IEP Instituto de Estudios Peruanos, Atoq Editores.
- GONZALEZ DE LA FE,**
Teresa
1987. *Interaccionismo simbólico y organización social.* La Laguna, Tenerife: Universidad de La Laguna.
- GONZALEZ,**
Jorge A.
1990 *Los frentes culturales, culturas, mapas poderes y luchas por las definiciones legítimas de los sentidos sociales de la vida.* Diálogos de la comunicación -- No. 26, pp:33-47
- HARVEY,**
DAVID
1977 *Urbanismo y desigualdad social. Segunda parte, Capítulo 6: El urbanismo y la ciudad. Un ensayo interpretativo.* Madrid. Siglo XXI de España Editores, S. A.
- LEWIN,**
Kurt
1978 *La teoría del campo en la ciencia social.* Buenos Aires : Paidós
- LÓPEZ,**
Ángela. 1996 “*Ritos sociales y liturgias juveniles de espera*”. Debates en sociología N° 20-21, pp: [49]-71
- MAFFESOLI**
Michel
1990 *El tiempo de las tribus. El declive del individualismo en las sociedades de masas*”. Barcelona: Icaria Editorial.
- MEAD,**
George
1972 *Espíritu, persona y sociedad, desde el punto de vista del conductismo social.* Buenos Aires : PAIDOS

- MELA,**
Antonio
1989
Ciudad, Comunicación y formas de racionalidad. Diálogos de la comunicación, ISSN 1813-9248, N°. 23,
En: <http://www.dialogosfelafacs.net/wp-content/uploads/2012/01/23-revista-dialogos-ciudad-comunicacion-formas-racionalidad.pdf>
- MUÑOZ,**
Sonia
1998
Viviendo a toda: jóvenes, territorios culturales y nuevas sensibilidades. Editores Humberto J. Cubides C., María Cristina Laverde Toscano, Carlos Eduardo Valderrama H. Bogotá: Fundación Universidad Central: Siglo del hombre, editores.
- PANFICHI,** Aldo
1999
Juventud: sociedad y cultura / Aldo Panfichi, Marcel Valcárcel; eds. -- Lima : PUCP : Universidad del Pacífico : IEP
- PÉREZ** Serrano,
Gloria
2001
Modelos de Investigación Cualitativa. Madrid. Narcea, S.A. de Ediciones
- PROTZEL,**
Javier.
2009
Espacio privado y espacio público en su deriva tecnológica: notassobre la construcción histórica de la subjetividad. *Contratexto*. Universidad de Lima -- No. 17, pp: 137-159
- QUEZADA**
M.,María Isabel.
1997
Notas prácticas para la investigación en la comunicación. Santiago de Chile : Universidad Diego Portales,
- REGUILLO,**

Rossana
1997
Ciudad y Comunicación. Densidades, ejes y Niveles. Revista Diálogos de la Comunicación. Número 47.

**REVISTA,
SOMOS**
2008
“Espacio Extremo, entre bikers, rollers y skaters”. *Revista Somos.* Lima 11 de octubre.

SILVA, Armando
1993-1992
La Ciudad como arte. Universidad de Antioquía. Bogotá: Tercer Mundo Editores
Consulta: Marzo 15, 2013
En: <http://aprendeonline.udea.edu.co/lms/moodle/mod/resource/view.php?id=16803>

TACCA
María Carmen
2003
Comunicación y meta-comunicación en situaciones de enseñanza y aprendizaje. María Carmen Tacca, Ángela Uchoa Branco. Revista de psicología / Universidad Nacional Mayor de San Marcos -- Año 6, no. 2

VILLANUEVA
Mansilla,
Eduardo
2006
Comunicación interpersonal en la era digital. Bogotá : Norma

WATZLAWICK,
Paul
1991
Teoría de la comunicación humana: interacciones, patologías y paradojas / Janet Beavin y Don D. Jackson. Barcelona : Herder

WEBER,
Max.
1974
Economía y sociedad: esbozo de sociología comprensiva. Volumen 2. México D.F.: Fondo de Cultura Económica.

WILSON, Fiona.

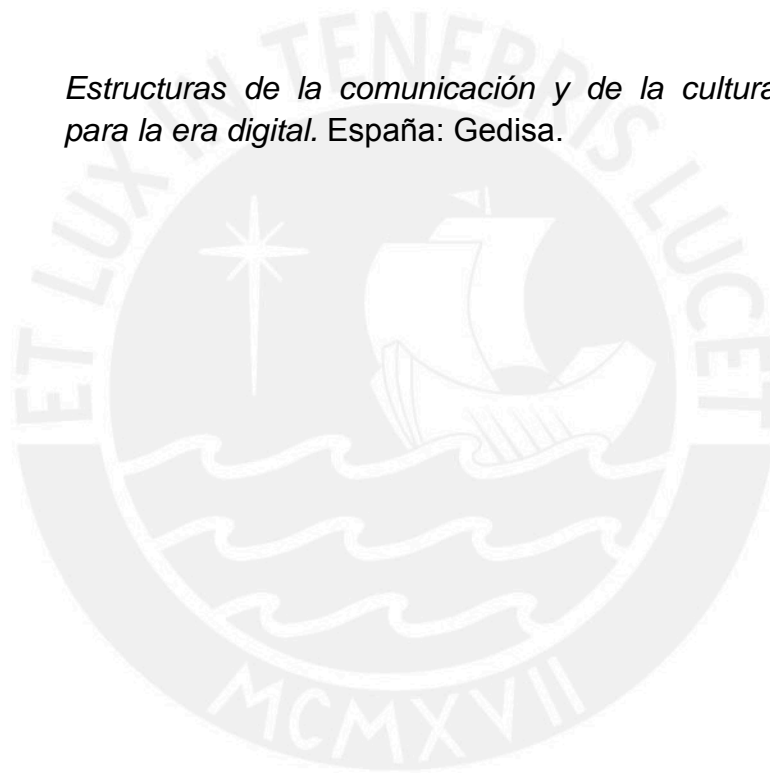
1999 *Violencia y espacio social: estudios sobre conflicto y recuperación.* Huancayo: Universidad Nacional del Centro. Escuela de Post Grado

Wirth, Louis

1938 *Urbanism as a Way of Life.* The American Journal of Sociology, Vol. 44, No. 1 pp. 1-24

ZALLO, Pedro

2011 *Estructuras de la comunicación y de la cultura. Políticas para la era digital.* España: Gedisa.



CAPÍTULO 7

Anexos

Nº 1 Guía de observación para aplicarse en el Espacios físicos de interacción

1. Ubicación del lugar
2. Fecha y hora
3. Ubicación del observador
4. Espacios:
 - Forma
 - Dimensión
 - Objetos
 - Inmóviles
 - Móviles
 - Accesorios
5. Sujetos:
 - Ubicación
 - Número
 - Edades
 - Sexo
 - Rasgos físicos

- Vestimenta
- Accesorios

6. Interacciones:

- Sujeto- Espacio:
 - Desplazamiento
 - Maniobras
 - Tiempo
 - Inserción de elementos
 -
- Sujeto-Sujeto:
 - Ubicación
 - Saludo
 - Gestos
 - Turnos
 - Agrupación
 - Jerarquías
 - Apodos
- Sujeto- X
 - Acción de la autoridad
 - Reacción ante la autoridad
 - Formas de infracción

Nº 2 Guía de Etnografía Virtual para aplicarse en el espacio virtual o medios de comunicación virtual

1. Ubicación del lugar
2. Fecha y hora
3. Ubicación del observador
4. Espacio virtual:
 - Forma
 - Dimensión
 - Tipo de Plataforma
 - Distribución de elementos
 - Colores predominantes
 - Tipografía de letras
 - Tipo de comunicación utilizada
5. Sujetos:
 - Ubicación
 - Número
 - Edades
 - Sexo
6. Interacciones:

- Sujeto- Espacio virtual:
 - Canales más usados de comunicación.
 - Tiempo
 - Inicio. Fin de la acción virtual
 - Administradores
 - Consultores
 - Fans

- Sujeto-Sujeto virtual:
 - Saludo
 - Agrupación
 - Jerarquías
 - Apodos

Nº3 Guía de entrevista Funcionarios Municipales

Introducción:

1. Nombre
2. Edad
3. Cargo y obligación
4. Cuénteme un poco cómo se desarrolla el área que usted dirige/trabaja y las tareas o funciones generales que realiza.
5. ¿Cuál es la relación entre tu trabajo y los skaters del distrito xxx?

Sobre la tribu urbana

Identidad

¿Son los skaters diferentes a los rollers o los bikers en cuanto a la construcción de identidad?

¿Qué imagen tiene la Municipalidad de los skaters?

¿Cómo se inició la relación entre los skaters y el distrito?- Cómo es la relación entre ambos.

¿Cuál es el cálculo aproximado de skaters que existe en el distrito?

Comunicación

¿Cómo crees que es vista la actividad de la municipalidad por los usuarios del skatepark?

¿Por qué los skaters se convirtieron en un grupo atractivo para la Municipalidad al punto de construir un skatepark?

¿Existen mecanismos o procesos que les permita a los skaters expresarse o proponer actividades a la municipalidad? (surgieron antes o dsps de la experiencia)

Sobre elespacio publico

Parques públicos

¿Qué otros actores podemos encontrar en los parques y como es la relación con cada uno de ellos?

Antes de la construcción de los skateparks los skaters utilizaban los parques públicos... ¿esta práctica sigue?-¿Por qué se dejaron de utilizar?

¿Existen parques públicos que se han convertido en skateparks?

Conflicto

Cuando los skaters no utilizan un skatepark, ¿existe conflicto con los vecinos o con los serenazgos? ¿Cuáles han sido las causales de posibles conflictos entre el grupo y la municipalidad?

¿Qué otros problemas pueden surgir dentro del parque que afecte al grupo?

Relación con la municipalidad

¿Cuál es la principal razón para promover este deporte?

¿Alguna política acompaña el aprendizaje del skateboarding o promueve su práctica?

¿Existen tensiones o conflictos entre la municipalidad y el grupo de skaters?

¿Cuáles son los detonantes?

¿La municipalidad tiene canales formales para recoger las opiniones de los grupos de jóvenes?

Skateparks

Espacialmente ¿que existía en vez del skatepak?

¿Cuál fueron las razones para la construcción de este skatepark?

¿Cómo fue el proceso de construcción del skatepark? ¿Intervino alguien o algún grupo(sponsor)?

¿Los skaters tienen un rol decisivo en que el skatepark sea exitoso o no?

¿Cómo ha venido apoyando la municipalidad las actividades dentro skatepark?

¿Cuáles considera usted que son los principales hitos del deporte en el distrito?

He visto que existen escuelas de skate dentro de los parques... ¿son de la municipalidad?

¿Desde que se construyó el parque usted considera que los jóvenes que practican el deporte tienen mayor actividad de incidencia o negociación con la municipalidad? ¿SE MANEJA OTRO INDICADOR?

Sobre el espacio virtual

¿Conoce los medios virtuales que utilizan los skaters para fomentar la creación de skateparks? ¿Cuál cree que es el impacto de estos medios?

¿Considera usted que los medios virtuales los ayudan a organizarse y por lo tanto presentar un requerimiento como grupo de una manera más articulada?

¿Qué opinión tiene sobre los espacios virtuales organizados para la construcción de skateparks?

Cierre:

1. ¿Cómo ha cambiado el skatepark la vida de estos skaters?
2. ¿Considera usted la construcción de skateparks son un modo de organizar a los jóvenes?
3. ¿Hay algo que quieras agregar?



Guía N° 4 Entrevista Administrador espacio virtual

Nombre

Edad

Narrativa inicial

¿Cómo se inició el skateboarding en el Perú?

¿Cómo inicia tu experiencia relacionada con el skateboarding?

¿Cuáles consideras que han sido los hitos más importantes del deporte en el país?

¿Qué te motivó a convertirte en un promotor de skateparks?-¿Te sientes un líder de este grupo?

Sobre la tribu urbana

¿Qué percepción se tiene del skateboarding en el Perú para los diferentes grupos de personas dentro de un espacio?- vecinos- otros jóvenes- niños-etc

Identidad

¿Son los skaters diferentes a los rollers o los bikers en cuanto a la construcción de identidad?

¿Consideras que tienen una identidad definida y diferenciada? ¿Cuáles son los principales elementos que los caracterizan?

¿Cuáles son los principales referentes de los skaters peruanos? ¿Porque?

¿Y cuáles son los principales exponentes?

¿Cómo crees que influye el deporte en el estilo de vida de los skaters?

¿Cuál es el cálculo aproximado de skaters que existe en Lima?

Comunicación

¿Crees que existe una “rutina” dentro del skateboarding?-¿Cómo se inicia uno en el deporte?

¿Existen grupos?-¿El aprendizaje cómo es?

¿Existe un nivel de jerarquías que debe ser respetado?

¿Cómo es la comunicación en el grupo?- ¿Cómo “quedan” para practicar el deporte? ¿Por qué eligen ciertos espacios o skateparks?

Sobre el espacio publico

Parques públicos

¿Qué otros actores podemos encontrar en los parques y como es la relación con cada uno de ellos?

Antes de la construcción de los skateparks los skaters utilizaban los parques públicos... ¿esta práctica sigue?-¿Porqué se dejaron de utilizar?

¿Existen parques públicos que se han convertido en skateparks?

Relación con las autoridades

¿Qué tipo de relación tienen los skaters con las autoridades municipales?

¿Existen tensiones o conflictos? ¿Cuáles son los detonantes?

¿Existen canales de comunicación formales?- ¿Allí entra tu rol?

¿Crees que Lima esta apta urbanísticamente hablando para las tribus urbanas?- ¿Qué se debe hacer?

Skatepark

¿Cuál Es la razón principal para construir un skatepark?

¿Cuál es el proceso que se debe seguir?

¿Cuál es rol de la municipalidad?

¿Cómo describirías tu rol en el proceso de creación y utilización?

¿Participan los skaters de la construcción del skatepark?- es decir ¿En la etapa de concepción se recogen sus opiniones?

¿Existen otros actores- como sponsors- que ayudan en la construcción de los skateparks?-¿Quién los convoca?

¿Qué experiencias exitosas y notan exitosashan surgido durante estos añosmientras realizabas la construcción de skateparks? ¿A qué se deben?

¿Los skaters tienen un rol decisivo en que el skatepark sea exitoso o no?

¿Han existido muchos campeonatos el año pasado, a que se debe este boom?

He visto que existen escuelas de skate dentro de los parques... ¿sabes cómo se organizan? ¿Te parecen adecuadas las reglas de seguridad?

Sobre el espacio virtual

¿Qué tan familiarizado estaba con el Internet y la administración de espacios virtuales cuando creó su espacio?

¿Hace cuánto lo creó, qué lo motivo a hacerlo y por qué le coloco ese nombre?

Tipos de uso de los espacios

¿Cuáles cree que son los usos habituales que se hacen de dichos espacios?

¿Cuál es la temática principal del espacio virtual que administra?

¿Qué opina sobre el modo en el que se ha desarrollado el espacio que administra? ¿Qué esperaba? ¿Cuál es el impacto real que está teniendo?

Usuarios

¿Los usuarios de su espacio le dan el uso que usted esperaba?

¿Qué nivel de actividad considera que tiene su espacio? ¿Este ha variado en el tiempo? ¿Debido a qué? ¿Cuáles crees que son sus oportunidades y limitaciones?

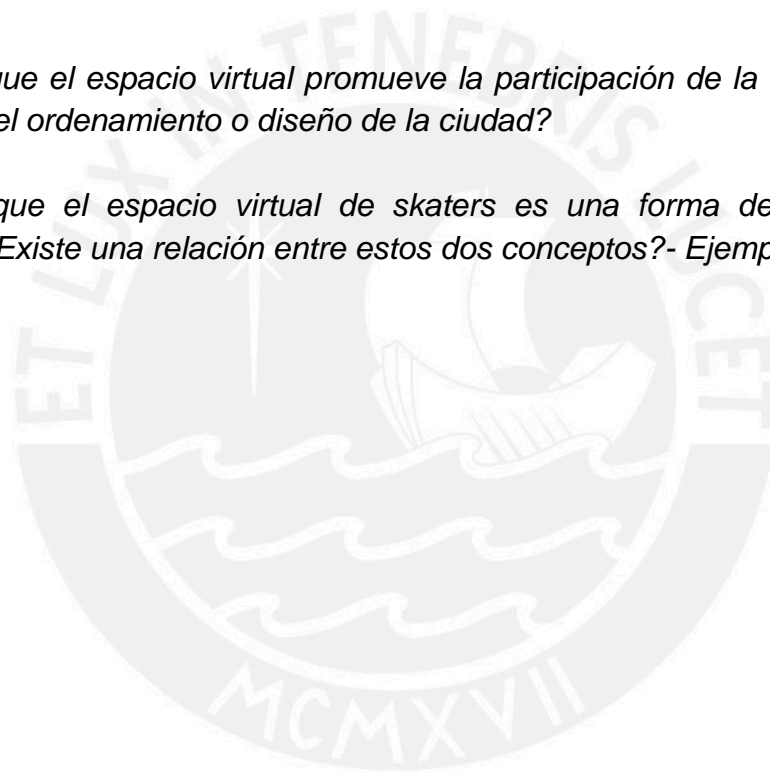
¿Cuáles cree que son los intereses de los usuarios que se unen o participan de su espacio? ¿Qué cree que esperan? ¿Por qué cree que participan? ¿Qué están buscando?

Consideras que lo que se promueve en el espacio virtual, la página web, trasciende a el espacio físico?

¿Cuál es el impulso o dinámica que hace que se concreten las acciones en el espacio físico?

¿Consideras que el espacio virtual promueve la participación de la comunidad de skaters en el ordenamiento o diseño de la ciudad?

¿Consideras que el espacio virtual de skaters es una forma de organizar ciudadanía? ¿Existe una relación entre estos dos conceptos?- Ejemplo-



Nº 5 Guía para aplicación de FOCUS GROUP

Preguntas de calentamiento

1. ¿Cómo te llamas?
2. ¿Cuántos años tienes?
3. ¿Dónde vives?
4. ¿Cuál es el deporte que te gusta más?
5. ¿Por qué?

Estas preguntas de calentamiento se llevarán a cabo en una dinámica participativa que se denomina “rompehielo”. Para esto será necesario el uso de un mini *skate* que pasará rotando con la finalidad de que cada participante, al poseer el *skate*, pueda brindarnos toda la información sugerida

Preguntas Centrales.

Perfil del *Skater*

- ¿Cómo eligieron el hacer *skate*?
- ¿Cómo fue el proceso?
- ¿Fue un proceso corto, fue un proceso largo?
- ¿Con qué expectativas iniciaron la práctica del *skate*?
- ¿Esas expectativas han ido cambiando?
- ¿Cómo?

Concepciones respecto al *Skate*

- ¿Qué es el *skating*?

¿Cómo definirían ustedes el concepto de *skating*?

¿Qué tipo de nexos se entabla en el *skating*?

¿Qué elementos de ese nexo se debe incluir para que se produzca?

¿Qué cosas definitivamente no puede tener ese nexo para que no se produzca?

¿Existe más de un tipo de escuela de *skate*?

¿Cuáles conocen?

¿Qué ejemplos podrían dar?

¿Qué problemas existen en la práctica del *skate*?

¿Qué dificultades existen en la práctica del *skate*?

Preguntas de Cierre

¿Qué sienten cuando practican *skate*?

¿Sienten que el resto los entiende? ¿Por qué?

¿Qué necesita un *skateboy* en el Perú?