

que es compatible con la salud, sin presionar en uno u otro sentido. La orientación del deseo no la elegimos sino que, sin saber al día de hoy por qué, nos viene dada: reviste formas y grados muy distintos y puede cambiar en algunos casos. Demos libertad a los individuos para que puedan autoconocerse y vivir como son sin presionarlos en uno u otro sentido. Favorecer a todos para que resuelvan sin discriminación legal, ni social, sus necesidades de contacto y vinculación, es fundamental. Pero, como queda mucho camino por recorrer, es necesario que la minoría de homosexuales y lesbianas sean atendidos educativamente y ayudados psicossocialmente, si fuera preciso.

---

#### 4. TRIBUS URBANAS

**G. Galdó Muñoz**

*Catedrático de Pediatría. Universidad de Granada*

##### INTRODUCCIÓN

Para conocer a los adolescentes y sus características de desarrollo biopsicosocial que pueden influir en su integración en las tribus urbanas es conveniente recordar la evolución que tiene el niño en su comportamiento. Durante la infancia, el niño desarrolla su vida en un ámbito social reducido: el de su familia y el de la escuela. En el grupo de edad comprendido entre ocho a diez años, generalmente, el niño confía en sus padres, le gusta estar con ellos y tiende a imitarlos, buscando su aprobación. Esa dependencia de los padres la considera algo bueno y normal. En este periodo de la vida suele tener buenos modales, se muestra como un ser dócil, respetuoso, solidario, servicial, ordenado, cariñoso, etc., no obstante, en casos particulares encontraremos siempre excepciones.

##### LA ADOLESCENCIA

Con la llegada de la adolescencia los niños cambian la casa por la calle y los padres por los compañeros de su grupo. Ello hace pensar a los padres que su hijo ha dejado de necesitarles o lo consideran como un cambio inexplica-

ble, anormal y preocupante, intentando buscar una causa: la influencia de un mal compañero de clase, alguna mala lectura, algún programa de la televisión, algún fallo de los propios padres, etc. Es un cambio propio de la edad y expresión de la maduración personal del hijo.

A esta etapa (llamada la edad ingrata, de las impertinencias, de los malos modales o de la mala educación) se le atribuye, tradicionalmente, el denominado comportamiento antisocial o comportamiento negativo. Algunos de esos comportamientos están relacionados con el desorden, la indisciplina, los excesos, la excentricidad ruidosa, la falta e respeto, etc. Ello es consecuencia de: a) la necesidad que tiene el adolescente de autoafirmarse como persona mayor; b) de la potenciación de la autoafirmación individual y la radicalización de la autoafirmación grupal; c) la inadaptación y el desequilibrio emocional generados por la rapidez de las transformaciones físicas, por la incertidumbre ante el desarrollo sexual y por las frustraciones de la edad que favorecen los comportamientos de simple descarga y desahogo, desprovistos de moderación; d) la postergación de la cultura familiar y escolar en beneficio de la subcultura del grupo de iguales.

A los doce o trece años se sienten inclinados a buscar un espacio de relación social extrafamiliar, sobre todo el formado por personas de la misma edad. Esto le conduce a un distanciamiento de la familia, que se puede manifestar, en algunos casos, de varios modos: considerable disminución de su presencia en casa, descenso de la interacción con los padres, dificultades de comunicación y conflictos entre padres e hijos. El adolescente apenas aparece por casa y cuando aparece se encierra en su habitación; cuando sale de la habitación permanece callado. Si le hacen algunas preguntas se limita a contestar con monosílabos. Si se insiste se enfada y contesta con alguna impertinencia.

El adolescente con esa actitud pretende escapar de la tutela ejercida por los padres, de la sumisión propia de la infancia, y busca un nuevo marco social, el grupo de iguales, que le permita actuar con mayor autonomía. Pero ¿es el atractivo del grupo de iguales lo que hace que él se distancie de la familia o, por el contrario, es el deterioro de los vínculos familiares lo que le hace recurrir al grupo?

Las opiniones de los autores, que han estudiado este problema, están divididas entre las dos posibilidades. Inicialmente suele estar presente la necesidad psicológica que tiene

de pertenecer a un grupo de iguales. Lo confirma el hecho de que los adolescentes que tienen una buena adaptación familiar también se enrolan en este tipo de grupos. Naturalmente, en los casos en los que el adolescente esté afectado por una desvinculación familiar (por ejemplo, cuando tenga un enfrentamiento habitual con sus padres), se reforzará el interés inicial por integrarse en un grupo extrafamiliar, como un refugio.

#### EL TIEMPO LIBRE, EL OCIO Y LA INTEGRACIÓN EN GRUPOS

Esa convivencia en el seno del grupo de amigos confiere al adolescente un estatus adaptado a su nueva edad. Le ayuda a actualizar el autoconcepto y a configurar su identidad personal. El tiempo libre es, además, un recurso y un bálsamo necesario para que el adolescente se libere y se recupere de las tensiones y frustraciones típicas de su edad. El tiempo libre es visto por el adolescente como una situación que le permite actuar más libremente y estrenar la libertad que acaba de descubrir. El principal interés de ahora es conseguir más tiempo libre (todo lo que obtiene le parece siempre poco); pasárselo bien -cada vez mejor- en ese tiempo; ser aceptado y tener éxito en el grupo de amigos.

La vida en el grupo de iguales es el principal medio de socialización en esta etapa: hace posible aprender y experimentar nuevos papeles; probarse a sí mismo; desarrollar actitudes positivas para la convivencia (cooperación, solidaridad, etc.). En ese grupo homogéneo (integrado inicialmente por personas del mismo sexo) suele existir una conciencia de grupo muy fuerte. Se desarrolla una marcada identificación con el grupo con su líder, junto con una abierta hostilidad hacia quienes quedan fuera del mismo.

En este ambiente grupal hay, entre otras, dos conductas habituales de tipo negativo. Una de ellas, es el conformismo: se acatan ciegamente los gustos y modos de vida que rigen en el grupo. La segunda, es el gregarismo: las experiencias de vida colectiva dificultan mucho el estilo de vida personal; los miembros del grupo están unidos entre sí por medio de vínculos de tipo emocional que predisponen a seguir servilmente las conductas previstas. Pero el grupo típico de la adolescencia cumple su función a pesar de tales limitaciones. Lo que se espera de él en ese momento es tan

sólo una solución provisional para algunas necesidades y problemas del adolescente. Ya llegará más adelante otro tipo de recursos que favorecerán una conducta más personalizada (sobre todo en el ámbito de la amistad y del amor).

Junto con estos efectos, el tiempo libre y su integración en grupos tiene en la adolescencia algunos riesgos importantes. Siempre existe el peligro de que el adolescente plantee ese tiempo como liberación y evasión sin medida, al margen de los principios éticos aprendidos en la familia y en la escuela, dando lugar así a todo tipo de conductas permisivas. Es especialmente peligroso y preocupante que esta solución provisional pretenda ser permanente. En ese caso el grupo se convertirá en un medio para evitar las responsabilidades propias de la vida adulta, lo que le mantendrá en muchas ocasiones en un estado de inmadurez permanente.

En ninguna otra época histórica tuvieron los adolescentes tantos medios y tantas oportunidades para pasarlo bien y divertirse como hoy: nuevos deportes; nuevos juegos (videojuegos); oportunidades de viajar y de realizar nuevos aprendizajes (idiomas, informática, Internet, etc.) Y, a pesar de todo eso, muchos de ellos no se divierten, se aburren.

Es conveniente conocer las causas. En primer lugar está el exceso de oferta. En segundo lugar es el ritmo tan trepidante que dan a la vida diaria, viviendo de forma acelerada y con desasosiego. En tercer lugar cuando se divierten, huyen de su propia realidad personal para perseguir cosas que están fuera de ella. Esta fuga deja al adolescente desvalido de identidad y, por ello, a las puertas del aburrimiento. En conjunto podemos decir que no se aburren de ninguna cosa en concreto, sino, posiblemente, de sí mismos. El fondo del problema es que no se ven a sí mismos como seres interesantes.

A los adolescentes de hoy, a menudo, no se les da la oportunidad de divertirse libremente, aportando su imaginación y creatividad personal. La industria del tiempo libre, con la ayuda de la publicidad, piensa por ellos; les vende una diversión comercializada totalmente hecha, y se la sirve en los bares, discotecas y salas de juegos con máquinas electrónicas. Los adolescentes de la movida se convierten así en un rentable mercado para el gran negocio de la diversión.

La movida, también llamada, botellón, disco, taquilla, rumba, etc. es la diversión nocturna de los adolescentes, tan de moda en los países industrializados del mundo occidental, en la que se confunde el ocio con la ociosidad. Es indu-

dable que hay que descansar y divertirse, pero sin abandonarse, ya que la vida ociosa anquilosa tanto el cuerpo como el espíritu. Por ello en la movida suele ser muy difícil alcanzar los fines que, en principio, tiene el tiempo libre: el descanso físico, el descanso psíquico y contemplación festiva.

La movida consiste en vagar muchas horas durante la noche, igual para todos, con el propósito de disfrutar a tope de experiencias relacionadas con los sentidos externos, en un ambiente de gran aglomeración de personas que se desconocen entre sí, haciendo siempre lo mismo, de forma impersonal, pues en los bares y discotecas la música a todo volumen no deja margen para la conversación.

En la movida no sólo no se descansa física, ni psíquicamente, se acaba agotado, ya que generalmente el cuerpo acusa la inversión del ritmo sueño y vigilia y se crea tensión, ansiedad y en muchas ocasiones aburrimiento, lo que condiciona que cada vez se busquen diversiones más excitantes, aumentando aún más el cansancio.

En la movida no hay posibilidad para la fiesta. Falta silencio, sosiego, diálogo, actitud contemplativa y sobra ruido, bullicio, alboroto y trepidación. A ello se suma el consumo de alcohol, cada día más intenso en los adolescentes (en España la edad de la primera borrachera es, en bastantes casos, alrededor de los trece años), con las ulteriores consecuencias: accidentes de tráfico, comas etílicos, participar en una batalla campal a la salida de un bar o de una discoteca, etc.

Las causas de este fenómeno en relación con el alcohol son muy variadas. He aquí algunas de ellas: problemas familiares serios (malos tratos, padres divorciados, etc.); padres y hermanos mayores alcohólicos; carencias afectivas en la familia; tolerancia social en el consumo de alcohol, incluida la de no sancionar a los establecimientos que venden bebidas alcohólicas a menores; inducción de los adolescentes al consumo de alcohol, con la publicidad. Hay otro tipo de causas que están estrechamente relacionadas con la psicología del adolescente, pues el consumo de bebidas alcohólicas tiene para muchos adolescentes de hoy un simbolismo cultural: es un rito colectivo de iniciación en la vida adulta; es un medio para liberarse de condicionamientos internos (miedos, timidez, ansiedad, etc.) y reformular la personalidad; es la llave que abre la puerta de la alegría y de la felicidad; es un recurso para ponerse en la misma onda que los demás.

## LAS TRIBUS URBANAS

Las tribus urbanas son pandillas, bandas o grupos de adolescentes y jóvenes que se visten de modo parecido, siguen hábitos comunes y se hacen visibles sobre todo en las grandes ciudades, poblándose los centros y la periferia de las ciudades de lo que muchos denominan jóvenes diferentes a los normales.

Las tribus urbanas se hacen notorias, en nuestro país, a partir de los años 70-80 en los medios de comunicación y en las calles, adquiriendo un relieve especial, con sensacionalismo a los desmanes de los grupos violentos -como los skins- o a los efectos del gamberrismo sobre el mobiliario urbano. Las ciudades se pueblan de jóvenes que expresan su rebeldía, o simplemente su diferencia, ocupando espacios y tiempos -especialmente, las noches- u otros eventos (conciertos, etc.), que hasta el momento habían estado reservados a la población juvenil que podemos llamar como normales.

La neotribalización es una respuesta, social y simbólica, frente a la excesiva racionalidad burocrática de la vida actual, al aislamiento individualista a que nos someten las grandes ciudades, y a la finalidad de una sociedad extremadamente competitiva, como la posibilidad de encontrar una nueva vía de expresión, un modo de alejarse de la normalidad que no les satisface y, ante todo, la ocasión de intensificar sus vivencias personales y encontrar un núcleo gratificante de afectividad. Se trata, desde muchos puntos de vista, de una especie de cobijo emotivo por oposición a la intemperie urbana contemporánea que, paradójicamente, les lleva a la calle.

Son consecuencia, en parte de la ambigüedad con que la sociedad adulta trata a los jóvenes. Estos son, generalmente, objeto de pasiones contradictorias. De un lado, se presentan como promesa de futuro, los que han de mantener la continuidad de una civilización, pero, de otro, son vistos como una amenaza en la medida en que pueden traicionar los valores de sus padres. De aquí que los movimientos juveniles -sobre todo si son rebeldes- tiendan a satanizarse por la propia sociedad en que surgen. Esa satanización es la que nos ha permitido poner de relieve, de modo bien preciso, algunas claves del entramado cultural de nuestras propias sociedades que combina la idolatría aparente de lo juvenil con una exclusión aterrorizada de lo que suponga participación de los jóvenes en la toma de decisiones; en definitiva, un síndrome que revela la propia debilidad de ciertos planteamientos.

Parece claro que los adolescentes y los jóvenes son especialmente sensibles a su situación en el mundo. Por eso dependen estrechamente -aunque a veces no lo parezca- de la consideración de los otros y buscan, por infinidad de medios, construir su propio estatus relacional. De aquí su trabajo incansable sobre la apariencia, la ropa, los modos y modas, y su habitual tendencia a significarse. En este contexto, las tribus suelen proporcionarles claves, métodos accesibles, y una especie de manuales no escritos para determinar su propia expresividad.

La otra clave de las tribus urbanas es la afectividad grupal que son capaces de dispensar. Sus miembros acuden a ellas, entre otras cosas, para sentir la cohesión con los otros, para encontrar apoyo sentimental y para compartir experiencias y actitudes con quienes consideran iguales. Todo ello encuentra en la tacticidad -el contacto material- una buena vía de existencia.

Las tribus son un ámbito de contacto físico, una oportunidad para la cercanía de los cuerpos y de los sentidos, una ocasión para la evasión de un mundo demasiado frío y tecnologizado que ha hecho de la distancia y el aislamiento su naturaleza propia.

Pero búsqueda de reputación y afectividad se combinan en las tribus con el espíritu de rebeldía y de marginación que la mayoría de ellas tienden a exaltar y que constituye la tercera clave de la neotribalización. Los jóvenes y adolescentes que se alistan a las tribus tienen, en general, actitudes de contestación a la sociedad adulta o sus instituciones. De alguna manera, se sienten minusvalorados o desplazados por el sistema -la escuela, la familia, los adultos, etc.- y quieren conducirse de un modo que expresa que se resisten a ese desplazamiento.

De esta manera, cuando se visten, se adornan o se comportan siguiendo ritos, ritmos y costumbres que no pertenecen a la normalidad adulta, están manifestando su rebeldía y buscando, a través de ella, la construcción de una nueva identidad y de una nueva reputación.

Los elementos tribales son, en este sentido, una oportunidad para provocar o distanciarse de las instituciones, tanto como un mecanismo a través del cual crear una nueva socialidad, una nueva agrupación capaz de conferir a los jóvenes un nuevo estatus. Se trata, pues, de elementos que tienen que combinar una cierta agresividad hacia el entorno adulto con un estímulo positivo para el miembro del grupo.

La agresividad, en este sentido, es extragrupal -muchas veces dirigida contra la normalidad y, otras veces, se desplaza hacia otras tribus que son vistas como el enemigo- mientras que los elementos de incentivación positiva son intragrupal. Un skin, por ejemplo, buscará combatir a los que considera sucios -mendigos, homosexuales, gentes de otras razas, punks- alardeando de su capacidad de violencia... pero, al mismo tiempo, alentará y mimará cariñosamente a los miembros recién llegados a su grupo.

*En una tribu urbana se dan las siguientes características:*

1. Hay un conjunto de reglas a las que decide confiar su imagen.
2. Le permite salir del anonimato.
3. Tiene lugar juegos vedados a un individuo normal.
4. Se reafirma su identidad.
5. Constituye un factor potencial de desorden y agitación social, no queriendo formar parte de la sociedad adulta.
6. El "look" revela una actitud, pudiendo ser agresiva.
7. La relación al grupo es intensa y aporta un sentido existencial.
8. Los punks y los skins son los que mejor responden a las subculturas.
9. La música y los deportes son los canales y fuentes de inspiración más frecuentes.
10. Las actitudes más violentas se acompañan de una imagen de marca.

Finalmente, hay que hacer mención a los medios de comunicación, la cuarta clave. Ellos son coparticipes en la propagación y desarrollo de los fenómenos tribales entre la juventud. La música, el cine, pero también el periodismo han servido para difundir modas y estilos propios de las tribus, para aportar, en definitiva, los elementos esenciales de un imaginario grupal que sin su apoyo encontraría escasa resonancia.

Y esto no se debe sólo a que los medios son los difusores básicos de modelos de conducta y valores en nuestra sociedad. Los medios encuentran en las tribus un objeto noticioso de un atractivo tal que, literalmente, quedan seducidos en su lógica. Ello indica que las tribus urbanas -especialmente la de los skins- han encontrado, conscientemente o no, un sistema muy eficaz de hacer marketing de sí mismas.

En muchos casos, sus modas, estilos y costumbres han trascendido a los circuitos normalizados de la industria cultural contemporánea: su música se difunde a través de

audiencias masivas, sus modas son recreadas por modistos de alta costura, los cineastas mimetizan sus escenarios y sus estéticas, y los periodistas alientan la información sobre sus gestas.

Hay, pues, como una especie de alianza táctica entre medios y tribus. Ambigua, como muchas alianzas: de un lado, los medios, en muchas ocasiones, demonizan a las tribus al tiempo que contribuyen a su desarrollo; de otro, las tribus, que dicen rebelarse contra los propios medios, en realidad, y muy a menudo, parecen plegarse a sus dictados.

Los argumentos se convierten a menudo en eslóganes, los temas sociales en consignas claras y concisas. La palabra cede espacio a la persuasión violenta, y paralelamente se manifiesta una desconfianza instintiva hacia el discurso social oficial, por ejemplo, y en especial, al discurso político. El enemigo, queda descalificado no por lo que dice o hace en realidad, sino en función de lo que parece representar o ser: un diferente, un otro al que hay que oponer acción (represión) y no argumentos.

Para completar esta visión panorámica se hace un comentario de las características principales de las más importantes tribus urbanas, desde los Rockabillyes, los Teddys boys y sus sucesores, los Rockers (Hell's angels) caracterizados por tupé, patillas, cazadoras cortas, tejanos, grandes hebillas, insignias dibujadas a mano, botas camperas o con punteras, las chicas con los cabellos teñidos bambas y minifal-

das, a los que les gusta el rock&roll, con una ideología tradicional, sólo son violentos como consecuencia del alcohol y sus enemigos los Mods., pasando por el movimiento Hippy, los Skins, los Skindheads, los Hooligans, los Punkys, los góticos y atracciones perversas, los Tecknos y los Okupas, etc. Por último y en relación a las nuevas tribus urbanas no podremos olvidar otros que podríamos incluir dentro del amplio concepto de tribus urbanas, como son: los Clubbers, el clásico y/o adicto a la moda, el deportista, el trotero o viajero, el informático, los Hackers, y el solidario.

#### BIBLIOGRAFÍA

1. Pere Oriol, Pérez Tornero JM, Tropea F. Tribus urbanas. Barcelona: Paidós; 1996.
2. Castell P, Silber TS. Guía práctica de la salud y psicología del adolescente. Barcelona: Ed. Planeta; 1998.
3. F.Ph. Rice. Adolescencia. Desarrollo, relaciones, cultura. Ed. Prentice Halla. Madrid, 1999.
4. McAnarney ER, Kreipe RE, Orr DP, Comerci GD. Medicina del adolescente. Buenos Aires: Ed. Medica Panamericana; 1994.
5. Paka Díaz. El semanal, 23 julio 2000.
6. Olalla C. El Semanal, 24 septiembre 2000.
7. El Semanal, 17 diciembre 2000.
8. Página de internet: [www.tribus.com.ar](http://www.tribus.com.ar)