

UNIVERSIDAD NACIONAL

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES

ESCUELA DE SOCIOLOGÍA

**TESIS PARA OPTAR POR EL GRADO DE LICENCIATURA EN
SOCIOLOGÍA**

DETRÁS DEL SKATEBOARDING

**CONSTRUCCIÓN DE LA IDENTIDAD CULTURAL EN LA
TRIBU URBANA *SKATERS*, QUE CONFLUYEN EN EL
POLIDEPORTIVO LOS LAGOS, DE HEREDIA.**

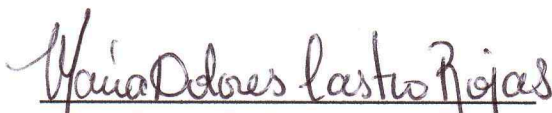
INVESTIGADORA:

CONCEPCIÓN MORALES BALTODANO

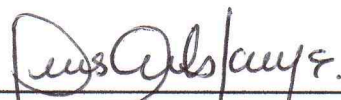
HEREDIA, COSTA RICA

2023

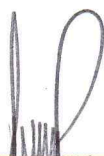
TRIBUNAL EXAMINADOR



Dra. María Dolores Castro Rojas
Representante de Deccanatura



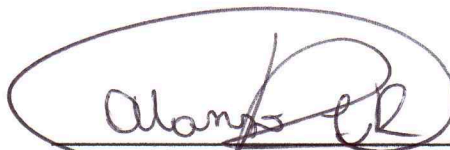
MSc. Yensi Vargas Sandoval
Representante Unidad Académica



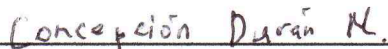
Lic. Roberto Pineda Ibarra
Tutor



M.Sc. Oscar Navarro Rojas
Asesor



M.Sc. Alonso Cabrera Rodríguez
Asesor



Bach. Concepción Morales Baltodano
Sustentante

DEDICATORIA

A mi madre, hermanos y hermanas, quienes siempre han sido el impulso para alcanzar mis metas, agradezco el apoyo y la fe que tienen en mí para seguir adelante. También, agradezco a todas esas personas que estuvieron conmigo en los buenos y malos momentos, porque aprendí a valorar mi tiempo y compañía.

A la M.Sc. Yolanda Pérez Carrillo, por su contribución a mi crecimiento y por creer en mi trabajo.

Por último, a mis colegas y amigos, que me apoyan y siempre ven lo positivo en mi vida.

AGRADECIMIENTOS

Agradezco a todas las personas que creyeron en mí y me dieron fuerzas para seguir adelante. Quiero expresar mi profundo agradecimiento a la Universidad Nacional, una institución extraordinaria que me ha dado la oportunidad de continuar mis estudios y ha fomentado mi desarrollo humano con base a valores humanistas. En este sentido, deseo agradecer también al Departamento de Bienestar Estudiantil, quienes han sido fundamentales para ayudarme a mantenerme firme en mi búsqueda de mejoría personal. Las trabajadoras sociales han sido especialmente atentas, al brindarme su apoyo en todo momento y velar por mi bienestar. Asimismo, quiero agradecer al Departamento de Orientación y Psicología por proporcionarme la valiosa ayuda de la terapia psicológica, la cual ha tenido un impacto significativo en mi vida y me ha permitido mejorar al 100%.

Por último, deseo agradecer al tutor y a los lectores, quienes han sido indispensables para la culminación de este proyecto. Sin su invaluable ayuda, no habría sido posible dedicarme a mejorar este trabajo de la misma manera.

Contenido	
GLOSARIO DE TÉRMINOS Y SIGLAS	7
1. INTRODUCCIÓN	9
2. DELIMITACIÓN DEL TEMA DE ESTUDIO	10
3. JUSTIFICACIÓN	12
CAPÍTULO I: DESCRIPCIÓN E INMERSIÓN EN EL TEMA	14
1. ANTECEDENTES	14
2. ESTADO DE LA CUESTIÓN	22
2.1 Identidad	22
2.2 Cultural	26
2.3 Tribu Urbana	31
CAPÍTULO II: CONSTRUCCIÓN DEL OBJETO SOCIOLOGICO DEL TEMA	39
1. PROBLEMATIZACIÓN	39
1.1 Objeto de estudio sociológico	40
2. OBJETIVOS	40
2.1. General	40
2.2. Específicos	40
CAPÍTULO III: REFERENTE TEÓRICO	41
1. MARCO TEÓRICO	41
1.1 Interacciones	41
1.2 Identidad Cultural	42
1.3 Tribus Urbana	45
CAPÍTULO IV: REFERENTE METODOLÓGICO	49
1. MARCO METODOLÓGICO	49
1.1 Tipo de investigación	49
1.2 Enfoque de investigación	50
1.3 Perspectiva metodológica	50
1.4 Acciones previas	51
1.5 Técnicas de investigación	51
1.6 Caracterización de población en estudio	52
1.7 Operacionalización de los objetivos	53
CAPÍTULO V: ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN Y RESULTADOS	55
1. ANÁLISIS DE INFORMACIÓN	55

1.1	Elementos que permiten la construcción de la identidad cultural en la tribu urbana Skaters que confluyen en el polideportivo de Los Lagos, de Heredia	56
1.2	Distinguir las relaciones establecidas entre hombres y mujeres de la tribu urbana de los y las Skaters que confluyen en el polideportivo de Los Lagos, de Heredia	62
1.3	Describir las prácticas que se construyen en los Skatepark por los y las Skaters como espacio social en el polideportivo de Los Lagos, de Heredia	65
FUENTES BIBLIOGRÁFICAS		76
2.	Referencia Bibliográfica	76
ANEXOS DE LA INVESTIGACIÓN		79
3.	ANEXOS	79
	Anexo 0: Formulario consentimiento informado.	79
	Anexo 1: Guía de preguntas para entrevista a profundidad.	80
	Anexo 2: Estrategia Entrevista Semiestructurada	82
	Anexo 3: Estrategia Grupo focal	84

GLOSARIO DE TÉRMINOS Y SIGLAS¹

- 1. Aborto criminal:** se refiere a la destrucción ilícita del feto mediante el empleo de drogas, instrumentos o manipulaciones.
- 2. Acción Social:** engloba todo gesto de energía realizado por un grupo como tal; representa un esfuerzo colectivo, consciente o inconsciente.
- 3. Anomia:** término de origen francés que se refiere a la ausencia de normas.
- 4. Antropología cultural:** disciplina que se encarga del estudio de la conducta social del ser humano. En su pleno sentido, el término es sinónimo de sociología.
- 5. Beneficencia social:** conjunto de servicios públicos o privados, que tiene por fin la mejora de las situaciones de miseria o enfermedad que se ofrecen en una comunidad.
- 6. Cambio:** implica movimientos, modificaciones y transformaciones, no se limita únicamente a una diferencia en el tiempo o en el objeto al que se aplica.
- 7. Demografía:** se trata del análisis estadístico y la descripción de los grupos de población en términos de distribución, fenómenos vitales, edad, sexo y estado civil, ya sea en un momento específico o sin considerar el factor temporal.
- 8. Disciplina Social:** hace referencia a la dirección y regulación de la conducta individual por medio de elementos externos al individuo, como la familia, la comunidad o la nación.
- 9. Ecología Urbana:** estudio de la distribución espacial de los habitantes e instituciones en las ciudades desde una perspectiva natural y evolucionista, sin emitir juicios de valor.
- 10. Egocentrismo:** se refiere a la tendencia del individuo a colocarse a sí mismo como el centro del universo, con la expectativa de que el mundo gire en torno a su ego e ignorando en gran medida los derechos y necesidades de los demás.
- 11. Estereotipo Personal:** opinión predeterminada y simplificada sobre la personalidad de alguien.
- 12. Fermentación Social:** proceso mediante el cual se induce a un grupo o sociedad a un estado de inquietud e insatisfacción frente a situaciones presentes, con el objetivo de lograr ciertos cambios.
- 13. Fenómenos:** son las unidades básicas, elementos o constantes empleados en los sistemas sociológicos como puntos de partida relativamente estables, observables y objetivos, para el estudio científico de la sociedad.
- 14. Geopolítica:** política derivada de las ciencias de la tierra y del estado de sus recursos en relación con la población de una nación.

¹ Pratt, Henry. Diccionario de Sociología. Fondo de Cultura Económica, 2012

- 15. Grupo local:** grupo social integrado por personas que normalmente residen en la misma localidad y mantienen una asociación de contactos directos.
- 16. Humanista:** caracterizado por una actitud centrada en los intereses humanos, especialmente en las humanidades académicas.
- 17. Ideales Sociales:** tipos de vida y bienestar sociales establecidos de acuerdo con ciertos conceptos éticos.
- 18. Joven:** persona comprendida entre la adolescencia y la plena madurez. Colectivamente, el término comprende al conjunto humano en edad escolar, intermedios y superior.
- 19. Legalización:** se refiere a la acción y el resultado de otorgar carácter legal a determinado acto, objeto o entidad que carecía de validez jurídica. Este proceso implica seguir los procedimientos establecidos por la ley con el fin de conferirle la forma legal requerida.
- 20. Mítico:** referente a una creencia, persona u objeto cuya existencia no está demostrada.
- 21. Pasión:** movimiento violento, persistente y arrollador del alma. Vivo y desordenado sentimiento del ánimo.

1. INTRODUCCIÓN

Esta investigación se enfoca en un acercamiento a la tribu urbana conocida como: *skater*. ¿Qué es tribu urbana? Estos elementos, como tatuajes y las perforaciones, son indicadores de pertenencia al grupo juvenil, al igual que los que se encuentran en las etapas tempranas de la infancia, adolescencia, juventud y adultez (Maffesoli, 2004) Se proporciona una justificación personal y académica, así como el interés de la población por conocer más sobre la identidad cultural. La actividad del *skateboarding* se utiliza como ejemplo para demostrar cómo puede ser considerada un pasatiempo o incluso un deporte extremo, practicado tanto por hombres como mujeres que comparten el gusto por esta actividad.

Se presenta una contextualización de los antecedentes del *skateboarding*, el cual se originó en los años setentas en Estados Unidos y se ha expandido a lo largo de varios países, convirtiéndose en una actividad que ha trascendido fronteras. En ella se indica que las personas se apropian de una identidad cultural basada en el símbolo de la patineta y el espacio social que se brinda a nivel terrestre.

Además, se aborda el estado de la cuestión que resalta las principales categorías que forman dicha tribu urbana. Se problematiza la investigación con el fin de propiciar una exploración aproximada sobre los principales hallazgos encontrados. Asimismo, se desarrolló el marco teórico con las contribuciones y aportes significativos del interaccionismo simbólico. Desde la perspectiva teórica elegida para este trabajo, se define de manera simbólica la construcción de la identidad cultural de las personas y seres sociales que se puedan desarrollar en la construcción de las personas *skaters*.

De acuerdo con el marco metodológico, se utilizan las representaciones sociales para caracterizar el sentido común con el que las personas se involucran en su actuación social, en función de sus prácticas sociales. Además, este trabajo se sustenta en la teoría de equidad de género, es decir, tanto hombres como mujeres se identifican en una práctica que involucra ambos géneros. Por lo tanto, se busca identificar las principales características en las que un hombre o una mujer se desarrolla en la práctica del patinaje, conocer las diferencias y similitudes para describir si existe equidad de género.

Como un colectivo social, la población *skater* constituye una tribu urbana que se diferencia

de las demás formas culturales. La razón de ser del trabajo es la contribución teórica

1. DELIMITACIÓN DEL TEMA DE ESTUDIO

El tema de esta investigación se enfoca en la construcción de la identidad cultural de la tribu urbana *skater* en el Polideportivo Los Lagos de Heredia. El objetivo es mostrar datos actuales sobre la realidad social, en relación con cómo se encuentran las personas en un hecho social y el contexto histórico. Se estudió la población que se encontró en actividad dentro del *skatepark* en edades entre los 13 y 64 años de edad. Se buscó personas que cooperen, para desarrollar la técnica de investigación, tomando en cuenta, principalmente, las técnicas cualitativas, entre las cuales se encuentran entrevistas, un grupo focal o bien taller participativo de las personas involucradas, más la realización de una entrevista semiestructurada —Detrás del Skateboarding—. Las técnicas de investigación, como la entrevista cerrada y abierta, grupo focal, observación participante y no participante, forman parte de los instrumentos de recopilación de la información.

La perspectiva teórica a través de la cual se desarrolló esta investigación involucra al interaccionismo simbólico, la teoría de las representaciones sociales y la teoría sustantiva de la equidad de género. Esta selección de opciones teóricas se fundamentó en la necesidad de encontrar la moderación de actitudes hacia el grupo complementario y la tolerancia en casos de figuras contrapuestas, como lo son las femeninas, masculinas, así como la respectiva equidad de género y tolerancia entre ellas. Se observaron diversos aspectos sociales, económicos, políticos y culturales que evidencian, de alguna manera, la realidad social de los sujetos de estudio. La búsqueda de la construcción identitaria genérica justificó la elección de la observación no participante y la de la observación participante, de manera continua.

Se buscó identificar los elementos de la tribu que brindan a esta una cualificación a nivel cultural, social, económico y ambiental. El aporte por parte del Comité de Deporte sobre cómo justificar la consolidación de espacios sociales para actividades como el *skateboarding*, fue fundamental. Al respecto, la Federación de Skateboarding Costa Rica

se encuentra muy consolidada. El espacio físico se encuentra en el distrito de San Francisco de Heredia, en Los Lagos, en el cantón central de la provincia respectiva.

El ingreso al *skatepark* no garantiza que el lugar de residencia de estas personas fuera ese mismo. Por lo tanto, como espacio de congregación social por excelencia y de las prácticas sociales relevantes y pertinentes. Para efectos de este trabajo, se utilizó el *skatepark* como sitio de referencia para este estudio. La obtención de la información de las personas informantes planteó la necesidad de planear previamente los detalles de la investigación para asegurar la rigurosidad de un estudio científico durante el trabajo de campo. Esto implicó una constante vigilancia en lo que respecta a que el empleo de las técnicas, para mantener una fuerte consistencia con las teorías seleccionadas, la metodología, el estado de la cuestión, los antecedentes y la problematización.

La selección de ese lugar se realizó por criterio de conveniencia: la investigadora reside cerca de la comunidad respectiva. Otra razón por la que se seleccionó dicho sitio fue el gran alcance que tiene como espacio recreativo para diversas poblaciones como la niñez, juventud y adultez. La dificultad experimentada durante el proceso de acceso a la información de manera gratuita se explica por el perfil de las personas informantes de este trabajo: son sujetos de competencia en el ámbito respectivo. En el 2015, se creó el *skatepark* seleccionado para estudio. A partir de dicha apertura, la investigadora ha visitado en repetidas ocasiones dicho sitio para hacer una suerte de inmersión al campo de forma progresiva y entusiasta.

De esta manera, se sigue un orden lógico en el cual se lleva a cabo una investigación de siete años, que abarca el aprendizaje del idioma inglés y la observación no participante y la participante. Se utilizaron diversos recursos, como documentos, que permiten resaltar estas realidades a nivel nacional e internacional. En concreto, el *skatepark* es un espacio social que surge dentro de un contexto histórico y es en Costa Rica un fenómeno relativamente reciente, por lo que se planteó como objetivo principal indagar acerca de la construcción de la identidad cultural de la tribu urbana de los "skaters". La dilucidación del aporte social que implica este deporte es uno de los propósitos de este trabajo. Adicionalmente, se ofrecen recomendaciones y se presenta el consentimiento informado, respaldados por fuentes que contribuyen a mejorar las prácticas socioculturales a nivel geográfico, social y

demográfico. Por lo tanto, se brindan posibles soluciones creativas al ámbito social para las generaciones futuras en el país.

La cantidad de personas con voluntad de ser entrevistadas durante su estadía en el parque en durante el proceso del trabajo de campo fue pequeña, debido al eventual riesgo percibido por parte de las personas informantes de interrumpir sus propias actividades. La utilización de las entrevistas respondió a la naturaleza cualitativa del enfoque teórico y metodológico elegido. Se realizaron entrevistas a profundidad, semiestructuradas y grupos focales. La retroalimentación del comité asesor fue fundamental durante todo el proceso de investigación. Consecuentemente, se enmendaron algunos errores mínimos.

2. JUSTIFICACIÓN

La presente investigación se justifica por la motivación de estudiar la tribu urbana *skaters* y su relación directa con la identidad cultural en la zona de San Francisco de Heredia, en Costa Rica. El interés surge en la población que practica el *skateboarding* a nivel sociocultural y ambiental, como grupo significativo que trasciende lo aparente o inmediato en el mundo social. Se buscó identificar y reconocer el concepto de hecho social en sí mismo, a través de los datos observables derivados de las técnicas de investigación cualitativa como la observación no participante y la participante.

Tanto hombres como mujeres pueden practicar *skateboarding*. Esto genera una gran inquietud por descubrir cómo se relacionan las personas en esta actividad sociocultural. El interés personal surge a partir de la construcción del Skatepark en Los Lagos de Heredia, apoyado por instituciones públicas como la Municipalidad. Se identificó una población con necesidades de espacio social y físico para el patinaje, la cual podría ser

eventualmente una tribu urbana y un grupo de potencial carácter informativo para esta investigación.

La justificación académica radica en la construcción de la identidad cultural de la población "skater" desde un enfoque sociológico, con el objetivo de caracterizar culturalmente esta colectividad. La aculturación del "skateboarding" representada a través de símbolos y elementos que pertenecen al grupo es una expresión de la globalización. Esto se evidencia como una acción social mediante la necesidad de trabajo o patrocinio para cumplimiento de los sueños propios de las personas *skaters*, como una manifestación de la relevancia social, económica, política y espacial del fenómeno en cuestión. La relevancia sociológica es que se encuentren líneas de investigación que representen los elementos y símbolos cómo las representaciones sociales en la equidad de género, equivale a cierta cantidad de personas que son un grupo interesante por estudiar y encontrar resultados.

La justificación personal es por motivación personal, cercanía del skatepark, la cotidianeidad y el grupo juvenil que llama la atención. Ver más hombres que mujeres practicando este deporte, es una manera fácil de comprender su círculo social.

CAPÍTULO I: DESCRIPCIÓN E INMERSIÓN EN EL TEMA

1. ANTECEDENTES

La agrupación de jóvenes, al margen de la disciplina familiar, ha existido desde la antigüedad hasta la Edad Media, el Renacimiento y la Modernidad (Berzosa, 2000). A lo largo de la historia, se ha evidenciado cómo las poblaciones han evolucionado y desarrollado progresivamente. Por esta razón, el concepto de tribus urbanas tiene una importancia vital para la comprensión de las transformaciones en el espacio-tiempo de las distintas generaciones. Las personas que practican el patinaje forman parte de esta contextualización. El patinaje tiene sus orígenes en Norteamérica. Sin embargo, actualmente, se practica en Costa Rica y ha dado lugar a un grupo social específico que puede catalogarse como una tribu urbana.

El sitio pionero en el *skateboarding* es California, Estados Unidos. Esto ha permitido que la población *skater* participe en distintas partes del mundo, gracias a la globalización, es posible ver reportajes sobre el patinaje, lo cual influye en que las personas se acerquen a conocer este deporte relacionado con el *skateboarding*. Además, permite identificar a la tribu urbana: personas de diferentes edades se involucran en la práctica de esta disciplina. En este apartado se aborda cómo se construye esta particular forma de identidad cultural. El patinaje se practica en diversas zonas geográficas. Esto conlleva a que la tribu urbana represente un mundo cultural en sí mismo.

Los "skaters", patinadores, reyes del asfalto, se caracterizan por usar ropas amplias y largas bermudas, camisetas de colores con marcas de monopatín, gorras de béisbol y playeras de la marca Vans (Berzosa, 2000). Además, comparten un ritmo musical similar, relacionado con el rap. Algunas de las características que involucran a la población estudiada incluyen el reconocimiento del espacio social donde se desarrollan las prácticas de patinaje y la adaptación a la disciplina. Esto se manifiesta en el aspecto material, como la vestimenta y accesorios necesarios para formar parte de la tribu urbana, la cual constituye una identidad cultural y contracultural, al mismo tiempo. De esta manera, se inicia el proceso de definición y teorización de los conceptos que permiten estudiar la realidad social que rodea la práctica del *skateboarding*.

Los *skateboarding* crean una cultura, según la definición clásica de Tylor, —... cultura es todo ese complejo que incluye conocimientos, creencias, arte, moral, leyes, costumbres y cualesquiera otras capacidades y habilidades adquiridas por el hombre como miembro de una sociedad. (Taylor, E. Vol.1. 1871:1) (Ron, s. f.). A partir de esto, se puede explicar cómo la población que practica el *skateboarding* se desarrolla, mediante la adquisición de conocimientos y adopción de formas culturales que les otorgan identidad. Entre estas formas culturales se encuentran las creencias, el arte del patinaje, las normas que rigen la cultura de un grupo social, así como las costumbres relacionadas con la vestimenta y el vocabulario que utilizan en relación con los símbolos de su tribu. Practicar esta disciplina deportiva no se limita a simplemente adquirir una patineta, sino que se requiere demostrar los conocimientos y habilidades necesarios para formar parte de la cultura de la tribu urbana.

Por otra parte, una de las características que abarca el estudio de esta tribu urbana es la identidad cultural y la comprensión de la sociedad. Como apunta Cooper (2007), se ha creado una definición machista y patriarcal que privilegia al hombre y oculta la ética y las normas asociadas a los roles y las interacciones institucionalizadas y diferenciales, lo cual ha llevado a que las mujeres hayan sido marginadas durante siglos en cuanto al acceso a empleos remunerados y a su participación en el poder económico y político. Por lo tanto, es valioso investigar el papel de las mujeres en un mundo con estas características machistas y patriarcales, especialmente en el contexto del *skateboarding*, en el cual su participación es menor en comparación con la representación social masculina. La investigación exploró las prácticas de las mujeres en el espacio social del *skateboarding*, al analizar cómo se relacionan y diferencian según su género. La participación femenina es aceptada en el *skateboarding* y forma parte de la construcción de la identidad cultural de la tribu urbana, ya que las poblaciones relacionadas con los deportes extremos consideran este grupo social como adaptado a las normas de respeto e inclusión hacia las mujeres.

En cuanto al concepto de identidad cultural, la comprensión de las especificidades de la "generación X" y la "generación Y" es imprescindible. Según Berzosa (2000) la generación X abarca edades comprendidas entre los 19 y los 35 años en la actualidad, y se caracteriza por la crisis estructural y el desempleo, la prolongada permanencia en el hogar

paterno y la reducción de la natalidad. Por otro lado, la generación Y se define por el temor hacia los valores morales heredados de generaciones anteriores. En resumen, estos términos se utilizan para describir épocas específicas en las que se desarrollan diferentes características, estableciendo una distinción entre ellas. Por ejemplo, se considera que las personas mayores de 70 años de edad pertenecen a la generación Y.

La complejidad del término identidad cultural se refleja en las múltiples connotaciones del concepto en las ciencias sociales y la filosofía. Para evitar ambigüedades, es necesario hacer algunas precisiones conceptuales. Se ha afirmado con acierto que la identidad es la respuesta a la pregunta, ¿quién soy?, a nivel individual y "¿quiénes somos?", a nivel grupal, étnico, nacional o continental, y esta respuesta siempre es plural. Por lo tanto, se puede concebir la identidad cultural como una agrupación o trama de niveles que no siempre concuerdan entre sí, lo cual puede dar lugar a conflictos de identidad (Vergara & Vergara, 2000, p. 79, como se citó en Gissi; 1982: 158-159).

Con el propósito de desarrollar el concepto de identidad cultural y tribu urbana, se establece una agrupación simbólica en la cual la identidad cultural se transforma en respuesta a las prácticas de las personas, considerando tanto su individualidad como su dinámica con los demás.

En este sentido, el siguiente antecedente busca caracterizar la identidad de un "skateboarder" en el artículo titulado "¿Qué hace a un skater?", escrito por Day & Dague (2017) con estudiantes de secundaria para llevar a cabo una investigación sociológica. El autor expone el caso de Fazila y su familia, para quienes el *skateboarding* representó una oportunidad de escapar de su situación anterior, al brindarle un lugar donde practicar esta actividad en las calles. Esta práctica les ha otorgado oportunidades y ha permitido la realización de sus sueños al convertirse en profesionales, al generarles poder adquisitivo, económico y un estatus social (Day & Dague, 2017, p. 244). Adicionalmente, este autor argumenta que la identidad cultural *skater* está asociada a la creatividad, al riesgo, libertad de expresión, amistad, autenticidad, entre otras características.

A continuación, se procede a definir el concepto de tribu urbana. Para ello, se busca sistematizar los conceptos de identidad cultural de la tribu urbana de los *skaters*. Se parte de la obra —El Tiempo de las Tribus de Maffesoli (2004), la cual explica la existencia de

nuevos grupos juveniles que se reúnen alrededor del nomadismo y de un sentido de pertenencia (Arce, 2008, p. 265). Por lo tanto, el sentido de pertenencia es un factor que une y hace crecer la población de acuerdo con un mismo sentido de identidad y prácticas del grupo juvenil en cuestión, en este caso, el *skateboarding*.

La conciencia de sí, no más la identidad cerrada y encerrada en sí misma, sexual, ideológica y profesionalmente (...) “yo sigo mi propia ley y sí: mi ley es otro quien me la da, quien me la indica” (Maffesoli, 2004b: 38), (Arce, 2008, pp. 266). Esto conduce a una “conciencia de sí”, en la que el individuo forma su “yo” mediante un proceso social, en el cual mediante la identificación con otros refuerza su propia identidad. Esto marca una diferencia de unas agrupaciones con respecto a otras existentes entre las generaciones actuales.

En concordancia con lo anterior, los simbolismos que se observan en la realidad social cotidiana de la población *skater*, se entienden en relación con la conexión que estas tienen con las dinámicas existentes, tanto a nivel nacional como internacional, propias del *skateboarding*. La referencia central en este aspecto es Norteamérica, sin embargo, la tribu urbana *skater* ha adquirido gran relevancia en diversas partes del mundo. Según Maffesoli (2004), “los grupos juveniles gustan de un reencuentro con la corporalidad (hedonismo, tatuajes, perforaciones) y la vitalidad, como si fueran niños eternos.” (Arce, 2008, p. 266). Estos elementos, como los tatuajes y las perforaciones, son indicadores de pertenencia al grupo juvenil, al igual que los que se encuentran en las etapas tempranas de la infancia, adolescencia, juventud y adultez (Maffesoli, 2004). Como resultado, los símbolos asociados con sentirse parte de una tribu, pueden identificarse de acuerdo con los gustos y preferencias del grupo al identificar la propia auto identificación, es decir, “quién soy yo”.

Además, los jóvenes “se encuentran en proceso de individualización donde lo único importante son ellos mismos, pero, a su vez, existe la necesidad de socializar, creándose un narcisismo de grupo que se entiende como la continua adulación grupal y la cotidianidad.” (Arce, 2008, p. 266). Para el individuo, es importante mantener un estado “ideal” dentro del grupo al que pertenece o representa. La conciencia de ser parte de un grupo y la seguridad proporcionada por ese sentido de pertenencia conducen al narcisismo como la culminación del yo dentro de la tribu, un tema que puede ser objeto de futuras investigaciones.

Las tribus urbanas son como aquellas “pandillas, bandas o simplemente agrupaciones de jóvenes y adolescentes que se visten de modo parecido y llamativo, siguen hábitos comunes y se hacen visibles, sobre todo, en las grandes ciudades” (Pere-Oriol Costa, 1996: 11, como se citó en Arce, 2008, p. 266).

En el polideportivo, Los Lagos de Heredia, se congregan jóvenes provenientes de diversas provincias, quienes se identifican como parte de una comunidad de patinadores. Estos jóvenes comparten un hábito común y se hacen visibles en el espacio físico del "skatepark" ubicado en Los Lagos de Heredia, Costa Rica. El concepto de "tribus urbanas" se emplea para dar explicación a las diversas expresiones efímeras que emergen a lo largo del tiempo y que agrupan a culturas juveniles en torno al ocio y al tiempo libre (Feixa, 1998). La tribu urbana de los patinadores se asemeja en su origen a una cultura norteamericana, específicamente de Estados Unidos. Sin embargo, en este país surgió la venta de patinetas, ropa y marcas que evidencian el tribalismo característico del *skateboarding*. Como resultado, se ha desarrollado un sentido de pertenencia que ha tenido un impacto visual significativo en los alrededores de la provincia de Heredia y en otros espacios geográficos desde 2016 hasta 2022.



Fuente: www.heredia.go.cr Municipalidad de Heredia (2015)

El "Skatepark" de Los Lagos de Heredia fue inaugurado el 6 de diciembre de 2015 por la Municipalidad de Heredia, que abrió una nueva plaza para patinaje en el Cantón. El parque, ubicado en el polideportivo de la comunidad de Los Lagos, en San Francisco, mide 900 metros cuadrados y representa una inversión de 125 millones de colones (Municipalidad de Heredia, el día 8 de agosto de 2020). El Skatepark se constituyó a partir de la construcción de losas de concreto, instalación de rampas y pintura de los equipos. Este parque es único en su tipo en Costa Rica, además de ser uno de los parques públicos para patinetas más grandes de Centroamérica. Cuenta con secciones para practicar patinaje tipo calle, rampas tipo "Transición" (Transition) y una rampa tipo Tazón Gigante o "Bowl", lo que lo hace un parque único en su tipo ya que cubre prácticamente todos los estilos de movimiento con la patineta que existen. (Municipalidad de Heredia, el día 8 de agosto de 2020) Las rampas están distribuidas de tal forma que divide el parque en secciones de principiantes, intermedios y avanzados. Además, puede ser utilizado por bicicletas, "scooters" y patines. Las rampas son de la Serie PRO, fabricadas con tecnología láser y sistema anti vandalismo.

En la actividad inaugural hubo exhibiciones de patinadores y ciclistas profesionales, así como competencias y actividades para todo el público presente (Municipalidad de Heredia, el día 8 de agosto de 2020). Este espacio contribuye al deporte y la recreación de las personas en la comunidad de Heredia, promoviendo el sentido de pertenencia en atención a la juventud por medio de espacios físicos. La Municipalidad de Heredia hizo una gran inversión para el paisaje urbano que requieren del grupo en específico a nivel nacional, convirtiendo la economía costarricense en compromiso con la disciplina y la actividad por las personas que lo requieran.

Un *youtuber* llamado Jack Pitman muestra en su video la importancia del "skatepark" alrededor del mundo. Lo retrata como un lugar muy atractivo y sofisticado para la población que comparte ideas, valores y toda una serie de indicadores que conforman ser tribu urbana del "skate". En el video se muestra una competición Adidas en la que 7 u 8 personas estuvieron participando. Para Pitman, es sorprendente que, en el polideportivo de Los Lagos de Heredia, en el *skatepark*, se encuentren niños de alrededor de 3 a 8 años de edad. Por lo tanto, el *youtuber* menciona que deberían ser un poco aparte "para kids". La competición en el "skateboarding" es sustentada de manera motivacional por la práctica y mejoramiento del deporte.

En esa la descripción, se puede apreciar un sentido de pertenencia al grupo en el cual las personas participan con diferentes edades. Asimismo, la juventud se diferencia por tener prácticas que hacen pertenecer, atraer o bien un rechazar, por lo cual las personas deciden su propia cultura en la construcción de la identidad como tribu urbana, en este caso, los *skaters*. El *skateboarding* forma parte de los llamados deportes extremos y gracias a las grandes competencias que se realizan a nivel mundial, estas disciplinas han adoptado carácter formal permitiendo acercarse, en ciertos aspectos, a los deportes tradicionales (Fernández & Zugasti, 2015, p. 15). Esto se evidencia en la realidad social que muestra Pitman.

En resumen, los antecedentes que acercan la problematización del objeto de estudio se muestran al describirse el *Skate Park* Los Lagos de Heredia. Se muestra el gusto por participar y ganar motivaciones que hace a la persona sentir un logro, por ende, sentido de

pertenencia y status. Como parte de la cultura estadounidense, el derecho a mantener una posición similar a un o una *skater* ha sido apropiado por suelo costarricense. La capacidad de una persona para lograr objetivos y valores a una edad temprana dentro del ámbito del *skateboarding*, así como el progresivo crecimiento de dicha cultura, es algo prometedor (Fernández & Zugasti, 2015).

Para finalizar este apartado, se hizo la divulgación por los medios de comunicación masiva con respecto a la construcción del *skatepark* en la zona de Los Lagos, de Heredia. Entre los medios más representativos, "Repretel" y "Teletica", muestran el *skatepark* como un medio en el cual la persona joven se divierte con espacios libres para la ciudadanía y al gusto de la globalización. Por tanto, una ventaja de dicho espacio puede alejar a la juventud en riesgo de problemas sociales que pueden liberar el estrés mediante el deporte. Además, las comunidades cercanas a dicho *skatepark* en estado de zona marginal pueden crear oportunidades. (Rueda, 2017)

Las tribus urbanas crean una identidad que se encuentra en la cultura, la cual puede ser identificada, especialmente con los aportes de Maffesoli, entre otros, que ayudan a identificar y visualizar el tema en estudio. De esta forma, los conceptos que se puedan utilizar deben ser apropiados para investigar y dar resultados confiables. Por tanto, los antecedentes que se muestran en el contexto permiten preguntar y responder interrogantes como: ¿qué es subcultura? Una definición muy general y simple de lo que es una subcultura podría ser esta: es una especie de cultura peculiar dentro de otra cultura dominante. Sin embargo, se debe tomar en cuenta muchos factores distintos que determinan una subcultura, diferenciándose así de una cultura. (Smolík 2010, como se cita en Novoryta, 2011) la describe con las siguientes palabras: "...un sistema cultural relativamente coherente que en el sistema de la cultura original representa un mundo para sí. Estos sistemas desarrollan sus propias particularidades estructurales y funcionales que distinguen en cierta medida a sus miembros de la demás sociedad" (Smolík, 2010, como se cita en Novoryta, 2011, p. 9).

Durante los antecedentes, se permite una regresión lineal de tiempo, espacio y contexto para diferenciar entre "tribu urbana" e "identidad cultural". De esta manera, aparece como gran concepto y raíz, para caracterizar una agrupación, la cultura. En consecuencia, la problematización del tema de indagación tiene varias derivaciones. Es necesario analizar de

tal forma que se convierta en información idónea para la contribución social al grupo en estudio. La mayor aproximación a "tribu urbana" la conceptualiza Michell Maffesolli.

En resumen, la construcción del *skatepark* en la zona de Los Lagos de Heredia es una ventaja para la juventud en riesgo de problemas sociales, ya que pueden liberar el estrés mediante el deporte. Además, las comunidades cercanas al *skatepark* en estado de zona marginal pueden crear oportunidades. La mayor aproximación a "tribu urbana" la conceptualiza Michell Maffesolli (2004). La construcción del sentido de pertenencia al grupo se muestra al describir el gusto por participar y ganar motivaciones que hace a la persona sentir un logro, por ende, sentido de pertenencia y status. Los modos de vida que se vinculan con la cultura estadounidense han llegado a suelo costarricense; es decir, el derecho de mantener una postura similar a un o una "skate". Todos estos elementos permiten brindar una aproximación más precisa en cuanto a conocimientos y datos vinculantes, en relación con el tema de interés: la construcción de la identidad de la tribu urbana *skaters* en el polideportivo Los Lagos, de Heredia, Costa Rica.

2. ESTADO DE LA CUESTIÓN

En general, la investigación se enmarca en una discusión académica dentro de una comunidad de investigadores, que se basa en conocimientos e información previamente propuestos (Gallardo, 2008). Este análisis puede ser utilizado para apoyar críticamente o refutar los procedimientos de trabajo propuestos por otros investigadores. En este apartado, se analizan algunos de los estudios nacionales e internacionales disponibles que pueden constituir eventuales aportes para la comprensión de la identidad cultural de la tribu urbana *skater* en el polideportivo Los Lagos de Heredia.

2.1 Identidad

Dentro de las indagaciones, se compone de ciertos conceptos que se vinculan con la identidad cultural, que forma parte del tema problema. Por consiguiente, en primera instancia, el concepto de "imaginario" constituye una definición clave en la interpretación

de la comunicación en la sociedad moderna, en producción de creencias e imágenes colectivas (Castoriadis, Bazcko, G. Durand, Maffesoli, B. Anderson). Lo deseable, lo imaginable y lo pensable de la sociedad actual encuentra una concepción en los medios de comunicación pública, como los medios de entretenimiento en el deporte, como es el caso de esta investigación. (Oña, 2011).

De esta manera, la primera categoría teórica constituye la organización social en el espacio de la construcción, en una identidad cultural, a la manera de “verse, imaginarse y pensarse como”. Por tanto, permite entender los imaginarios sociales de la cultura como la reflexión de la identidad sobre la diversidad (Oña, 2011).

De acuerdo con lo anterior, la diversidad en las tribus urbanas contiene diferentes connotaciones por las cuales las personas se agrupan. Dentro de las tribus urbanas, existe la diversidad, la cual produce la diferenciación entre los grupos. El “verse, imaginarse y pensarse como” es característica de la identidad de los *skaters*. Estos se reconocen a través de símbolos propios como cierto vestuario, en el lenguaje, la manera específica de comunicación, imaginarse como parte de una práctica deportiva o pasatiempo reconocido y pensarse como integrante de un grupo que se diferencia de las demás tribus urbanas. Presentan una identidad reconocida mutuamente marcada por la reciprocidad y la camaradería, a través de la cual, las personas se pueden ir acercando para también formar parte de dicha colectividad, según la atracción que propicie a distintas generaciones en diferentes contextos geográficamente y sociocultural a nivel mundial.

Básicamente, las “significaciones imaginarias sociales” funcionan, en el sentido moderno y en relación con la sociedad, instituyendo y creando, manteniendo y justificando (legitimación, integración y consenso) y cuestionando y criticando un orden social (Cabrera 2020). La categoría se aproxima e implica el origen de la población *skaters* desde los inicios en los años 70s en el país de Estados Unidos. La investigación cualitativa con el tema problema sobre la construcción cultural e identidad de la tribu urbana “*skater*”, en función de las categorías teóricas como acto social y acción sirven de medios y fines en distintos países de Centroamérica como en Suramérica.

Por consiguiente, son también implicadas las interacciones y la experiencia cotidiana. De acuerdo con la sociedad existe “...en tanto plantea la exigencia de la significación como

universal y total, y en tanto postula su mundo de las significaciones como aquello que permite satisfacer esta exigencia”. De manera que toda sociedad para existir necesita “su mundo” de significaciones. Solo es posible pensar una sociedad como esta sociedad particular y no otra cuando se asume la especificidad de la organización de un mundo de significaciones imaginarias sociales como su mundo (Cabrera, 2020). Las interacciones sociales permiten que las significaciones del imaginario social se construyan en la experiencia cotidiana de la realidad social en el mundo. Como consecuencia, la agrupación de la organización social en el acto social de la acción que se vincula con las últimas categorías mencionadas anteriormente (Cabrera, 2020).

El imaginario social es un concepto fundamental para comprender acerca de la construcción de identidades culturales. En este sentido, la identidad cultural de los patinadores que convergen en el polideportivo de los Lagos de Heredia es un elemento clave en el imaginario social consolidado. Consecuentemente, la Municipalidad de Heredia está invirtiendo en la construcción de *skateparks* para proporcionar espacios seguros para la práctica del patinaje y, por ende, fomentar la comunicación y la interacción social entre los patinadores en su vida cotidiana. Se identifican tres categorías metodológicas que influyen en la conciencia colectiva del pensamiento social y las instituciones sociales. Estas categorías son congruentes con la práctica social y transforman la realidad en objetos sociales, lo que permite el descubrimiento y la representación de una tribu urbana.

La historia humana y las diversas formas de sociedad que se conocen están definidas esencialmente por la creación imaginaria. Estas formas creadas por cada sociedad hacen que exista un mundo en el cual esta sociedad se inscribe y se da un lugar. Mediante ellas es cómo se constituye un sistema de normas, de instituciones en el sentido más amplio del término, de valores, de orientaciones y finalidades tanto colectiva como individual. En el núcleo de estas formas se encuentran cada vez las significaciones imaginarias sociales creadas por esta sociedad y que sus instituciones encarnan. (Castoriadis, 1996, como se cita Cabrera, 2020)

Las significaciones imaginarias sociales son creadas por la sociedad e instituciones a través de las cuales se consolidan. El deporte extremo en *skaters* es riesgoso porque se aventuran a jugar con la patineta en diversas acciones peligrosas que pueden dañar el cuerpo.

Sin embargo, estas personas se arriesgan a las significaciones que le dan las interacciones

que se consolidaron, desde los años setenta en los Estados Unidos, y que ahora forman parte en muchos países del mundo.

Según Colubi (2002, p. 17), la dimensión utópica es inherente al acto social, debido a que se encuentra arraigada en la estructura ontológica del ser humano. Esta dimensión utópica se presenta como una aventura del pensamiento que permite vislumbrar un futuro cautivante, representado como una flecha que apunta hacia un lugar lejano, pero que es anhelado por las personas como meta de sus aspiraciones más profundas. A pesar de que su consumación plena no sea posible, se convierte en el punto hacia el cual se proyectan los más profundos deseos.

En relación con lo anterior, se puede observar que las personas que aspiran al patinaje encuentran en esta actividad una utopía de trabajo, en la que se espera acceder a patrocinios y reconocimientos a futuro. El patinaje se está consolidando cada vez más como una identidad cultural del *skateboarding*, gracias a la creación de eventos y *skateparks*. Sin embargo, aún no todos tienen acceso a la remuneración por patinar, aunque existen casos en los que se está brindando el patrocinio y reconocimiento a algunas personas de ese medio que tienen mayor acceso a la información sobre el *skateboarding*.

Desde la perspectiva de las juventudes, en relación con la identidad, se puede apreciar la existencia de innumerables posturas teóricas que abordan el tema de la identidad. Sin embargo, se pueden identificar dos corrientes ontológicas básicas que derivan del pensamiento griego presocrático. En este sentido, de acuerdo con Machín (2004), Heráclito de Éfeso planteó el problema de la identidad a partir de su negación, afirmando que “nunca nos bañamos dos veces en el mismo río”, lo que significa que “las personas se bañan y no se bañan, en los mismos ríos; son y no son”, es decir, la identidad material no existe. Según esta postura, si alguien se baña en un río que considera que es el mismo de ayer y resulta ser otro río, no existe identidad entre el río de hoy y el de ayer, ni entre la persona que era cuando se bañó en un río y la otra persona que se ha bañado en otro río hoy. Para Heráclito, todo fluye y la esencia del universo es el devenir, el cambio, materializado en su elemento: el fuego. “Así, como para Hegel o Sartre, no somos, sino que nos vamos haciendo, nuestra

identidad no nos es dada, sino que es mudable, deviene, se construye” (Machín, 2004, p. 56).

Es un hecho que, tanto la niñez como la juventud, constituyen un devenir histórico que se construye. La influencia de las personas que practican el *skateboarding* construye y forma una identidad en la disciplina. Sin embargo, no siempre fueron eso, sino que se fueron formando y siguen transformándose con el tiempo. Como se mencionó anteriormente, no se puede redondear una identidad si existe una continua transformación en el tiempo. Las juventudes son diversas, pero existe el *skateboarding* que crea en su momento una identidad de la cual la persona se identifica y se caracteriza con el tiempo.

Whitehead adelantó en ese sentido al señalar que ningún elemento puede ser un soporte permanente para las relaciones cambiantes, ya que cada uno recibe su identidad precisamente de sus relaciones con los otros (Machín, 2004, p. 56). En este contexto, cabe destacar que el grupo de la tribu urbana *skater* se sitúa dentro de las relaciones con los otros. Por lo tanto, los grupos de *skateboarding* se caracterizan por formar grupos que comparten el mismo ideal de ser profesionales con la patineta. Así es como comparten anhelos y sueños que llevan a una misma visión a futuro y crean la construcción cultural en la que están inmersos.

2.2 Cultural

Desde una perspectiva sociológica, se puede afirmar que la identidad se encuentra en una relación recursiva con el sistema sociedad, es decir, las identidades son construidas, mantenidas y modificadas por procesos sociales que, a su vez, son construidos, mantenidos y modificados por el complejo rejuego de las identidades (Machín, 2004). En este sentido, es importante reconocer la diversidad de identidades que existen en el ámbito del "skateboarding". Si bien es posible que un grupo de *skaters* de Los Lagos de Heredia sea diferente al grupo de "skateboarding" de Walmart de Heredia, en términos de sus

identidades culturales, es importante reconocer que son complejas y están en constante evolución.

En este contexto, se puede afirmar que el *skateboarding* puede ser un ejemplo de cómo una actividad puede influir en la construcción de la identidad personal y colectiva de una persona. Como señala Machín (2004), si bien los skaters pueden ser iguales en términos generales, no son idénticos y es precisamente este aspecto subjetivo el que constituye el núcleo de la identidad personal. En el caso de la identidad social de un actor colectivo, el aspecto subjetivo se podría referir a la existencia de una cultura común de referencia y el auto-reconocimiento como "nosotros".

La tribu urbana *skater* se reconoce a sí misma como "nosotros". Esto les permite formar y construir su identidad colectiva. Sin embargo, es importante considerar que existe también una identidad personal que no necesariamente coincide con la identidad colectiva del grupo. Es decir, aunque las personas no pueden ser vistas iguales desde un colectivo determinado, pueden ser reconocidos a partir de dichas características identitarias que se comparten. En este sentido, la construcción de la identidad es un proceso complejo e influido por múltiples factores, como la cultura, la historia personal, las experiencias de vida y las relaciones interpersonales.

La identidad cultural es: “una tribu urbana que se constituye en un conjunto de reglas específicas (diferenciadoras) a las que el joven decide confiar su imagen parcial o global, con diferentes, pero siempre bastante altos, niveles de implicación personal” (Oriol, P. Pérez, J. Tropea, F. 1996). Por lo tanto, la identidad cultural se encuentra en la implicación personal y en los estándares de cómo ser visto como un patinador. Además, se crea una imagen representativa de lo que es el *skateboarding*, incluyendo la vestimenta y la música, lo que diferencia a una tribu urbana de otra según su contexto y localidad.

La tribu urbana funciona como una pequeña mitología donde sus miembros pueden construir una imagen y un esquema de actitudes y comportamientos gracias a los cuales salir del anonimato con sentido de la identidad reafirmado y reforzado (Oriol, P. Pérez, J. Tropea, F. 1996). En efecto, aproximarse al descubrimiento de la construcción de la

identidad cultural de los *skaters* implica una observación detallada de su imagen, actitudes y comportamientos, de manera que estos puedan ser considerados como universales. Un ejemplo ilustrativo de esto es la habilidad que tienen los *skaters* para amortiguar el dolor tras una caída en la patineta, lo que no les impide continuar patinando y por consiguiente, se convierte en una característica distintiva de su identidad cultural. En este sentido, se puede afirmar que la imagen juega un papel fundamental en la construcción de la identidad de los *skaters*.

En una tribu urbana, tienen lugar juegos de representación que están vedados a un individuo normal que no pertenece a la tribu (Oriol, P. Pérez, J. Tropea, F. 1996). Por ejemplo, si no se tiene una patineta, no hay acceso al *skatepark*, donde están las personas que patinan. Sin embargo, el símbolo de la patineta y saber manipularla es representativo en el *skateboarding* y *hommies* (miembros de la tribu) que lo practican. Además, las palabras que utilizan para el “juego” de la patineta, son parte del objeto social de estudio, el vocabulario que contiene sus propios conceptos al hacer algún “truco” Por ejemplo, además que al socializar hay interiorizada una manera similar de saludar y conversar con los iguales.

Siguiendo la reflexión anteriormente citada, se puede afirmar que la tribalización constituye una operación contradictoria de la identidad que pretende evadir la uniformidad y no obstante, no vacila en adoptar un atuendo uniforme. Se trata, sin duda alguna, de símbolos insolentes de pertenencia que oscilan entre máscaras y esencias (Oriol, P. Pérez, J. Tropea, F. 1996). De tal suerte, la tribalización refuerza la identidad mediante códigos de vestimenta, y para los practicantes del *skateboarding*, estos códigos suelen ser representados por una serie de marcas que patrocinan dicha actividad. Es mediante este proceso que se manifiestan los símbolos de pertenencia y organización social, donde se pueden observar prendas y calzado con la misma marca. De ahí que se hable de un uniforme, el cual crea una identidad colectiva que se asocia a la conciencia colectiva y al pensamiento social sobre las preferencias en los objetos sociales.

Todas las tribus urbanas inventariadas constituyen un factor potencial de desorden y agitación social, ya que su propio acto de nacimiento representa simbólicamente “desenterrar el hacha de guerra” contra la sociedad adulta de la que, de alguna forma, no se

quiere formar parte. (Oriol, P. Pérez, J. Tropea, F. 1996) La tribu urbana *skater* se caracteriza por disponer de una patineta y hacer uso de las calles para patinar, además de hacer uso de los *skateparks*. En las prácticas realizadas por este grupo se observa mucho los estilos de patinaje, es decir, las acciones que realizan les permite tener mayor captación.

Es absolutamente crucial, en el contexto de los aficionados al patinaje, establecer una interconexión entre la práctica del patinaje y su profundo enlace con la esfera social, incluyendo tanto las instituciones sociales como el entorno sociocultural en general. Es de primordial importancia destacar que dicha relación adquiere un carácter especialmente trascendental cuando se analiza la presencia de espacios designados para el patinaje, comúnmente conocidos como: *skateparks*. En aquellos casos donde la ausencia de tales emplazamientos persiste, la población ávida de deslizarse sobre cuatro ruedas no se coarta en su afán y extiende su actividad a las vías públicas o a parajes naturales sin restricciones explícitas. Por lo tanto, adquiere una dimensión de transgresión respecto a las normas impuestas por una sociedad adulta, cuya percepción del uso de las calles por parte de los practicantes de patinaje se encuentra teñida de desaprobación y desazón. La molestia visual que una patineta representa para una mirada anclada en el pasado o conservadora podría constituir un choque frontal. En un ambiente social centrado en la vida adulta, la presencia de estos elementos rodantes deviene tan desalentadora como amenazante, debido a la cercanía de los peligrosos vehículos motorizados que comparten el espacio carretero. Esto adquiere principal relevancia cuando las personas que practican el *skateboarding* no encuentran un sitio idóneo para realizar dicha actividad.

De acuerdo con estudiosos del tema, tales como Berzosa (2000), se pueden identificar múltiples conceptos arraigados en las categorías de análisis de la tribu urbana denominada "skater". Se constata que la historicidad de estas tribus urbanas se vincula intrínsecamente a la época industrial, según la percepción planteada por Berzosa (2000), mientras que otros exponentes, como Junquera (1995), argumentan que las "tribus urbanas" se manifiestan en un contexto sociocultural propio de un mundo postindustrial.

Diversas teorías sostienen que las tribus urbanas emergen de forma natural como resultado de la evolución juvenil, actuando como un crucial "momento de encaje o puente" entre el

periodo de transición hacia la adultez. El adolescente anhela descubrir su propia identidad, y la integración en la sociedad adulta, que choca con la visión que el joven ha construido de la realidad y sus intereses inmediatos. En este sentido, se suele asegurar que el concepto mismo de tribus urbanas no es aplicable en entornos urbanos de menor envergadura que alberguen menos de un millón de habitantes. En ciudades pequeñas, más bien, se desarrollan agrupaciones de amigos o referentes sociales que exhiben un deseo manifiesto de proyectar una identidad diferenciada del entorno mayoritario, destacando así su autoafirmación personal (Berzosa, 2000, p. 25).

Continuando con la línea de investigación que busca la identificación de la identidad en las tribus urbanas, se hace evidente una fuerza de etiquetado que se ha extendido en la sociedad. Mientras que los sociólogos han ampliado su bibliografía sobre el concepto “neotribal” y los antropólogos se han mostrado dubitativos ante la aplicación de la idea de “tribu”, los medios de comunicación han demostrado, una vez más, su poder en la emisión, aceptación y asimilación de nuevos conceptos, por más vagos e indeterminados que estos sean. (Colubi, 2000, p.125)

Por lo tanto, la sociedad se encuentra en un estado de desconcierto ante las nuevas tribalizaciones que han surgido en parte de la juventud. Por un lado, los medios de comunicación han estigmatizado a los *skaters* como “vagos” que no siguen un orden determinado. Por otro lado, algunos autores han destacado el hecho de que se trata de una revolución identitaria, cuyo desarrollo se basa en ideas distintas sobre cómo actuar en el mundo social y cómo interactuar en la experiencia cotidiana.

Las culturas juveniles son un espacio donde las experiencias sociales de los jóvenes son expresadas colectivamente mediante la construcción de estilos de vida distintivos localizados fundamentalmente en tiempo libre o en estaciones intersticiales de la vida institucional (Feixa, 1998). Los jóvenes van a construir sus identidades en un tiempo determinado y en lugares “desocupados”. Este proceso se encuentra en constante movimiento y la cultura juvenil va cambiando con el tiempo. Por lo tanto, la juventud busca personas que formen parte de su agrupación para entenderse.

2.3 Tribu urbana

Para formar una identidad de tribu urbana se necesita una identidad colectiva, no solo personal. Sin embargo, hay una constante histórica en la que las personas van transformando sus ideales con el tiempo. Con base el libro de Chivers (2010), se complementarán las características del *skateboarding*.

En el primer capítulo, la autora menciona que:

El único hijo de artistas divorciados, Braden vio el mundo como un lugar de posibilidad, pero también se frustró fácilmente consigo mismo y a veces expresó disgusto con sus compañeros y su aparentemente perezoso y único interés en la fiesta. (Chivers, 2010, p. 10)

Es importante resaltar el hecho de la estructura de clases en Estados Unidos, donde se ejemplifica una clase social media y alta en cuanto a la caracterización de los sujetos de investigación. Además, la práctica del *skateboarding* ha sido leída de diversas maneras como un pasatiempo infantil inocuo, una búsqueda perezosa de vagabundos/drogadictos adolescentes, rebelión destructiva y crítica cultural (Chivers, 2010, p. 10). Por lo tanto, se crea una cultura anticultural a las formas y maneras en las que las personas ocupan su tiempo.

La estructura económica y social tiene un cierto nivel en las clases sociales, en tanto que las clases junto a un sistema anticultural de la emancipación cotidiana, se rompe a un estado en que las poblaciones son vistas de diferente subjetivismo. Tal como se identifican con los medios de comunicación la tribu urbana skaters como “vagos” y “drogadictos”. Además, la autora agrega que: “Los medios de *skate* y los *skaters*, como demostraré, con frecuencia centran estas correspondencias en críticas incipientes de masculinidades dominantes que logran, al mismo tiempo, mantener el poder de los hombres estadounidenses blancos, de clase media y heterosexuales.” (Chivers, 2010, p. 11)

Algo análogo acontece con respecto al pasaje: "Como adolescente blanca, me enamoré, debo admitir, de un grupo de patinadores blancos que se posicionaron como diferentes y superiores a los "típicos" chicos de secundaria" (Chivers, 2010, p. 12). Aquí, se destacan

los cambios en los modelos juveniles estructurados, en los cuales se ejemplifica un estereotipo relacionado con el *skateboard*, así como las personas que conforman tal grupo. Surge un subjetivismo en el que el tiempo histórico refleja la brecha cultural entre ciclos pasados. Es importante reconocer que las mujeres no son del todo agrupadas al estilo, aunque la representación femenina sí está presente.

Según Chivers (2010, p. 14), “Tony Hawk, quien ya era ampliamente reconocido por los patinadores en la década de 1980, se convirtió en la figura emblemática del *skateboard* y su práctica”. Como parte del fenómeno de la globalización, la influencia y el éxito que esta celebridad obtuvo en el ámbito del *skateboarding* se ve reforzada por la difusión en medios como los videojuegos y los videos de *skate*.



Fuente: <https://kslsports.com/>

De acuerdo con el autor Chivers (2010), los patinadores son un elemento significativo tanto de la cultura popular como de la vida cotidiana. Su cultura y estilo se han convertido en elementos principales de una mayor presencia en la vida cotidiana, lo que ha llevado al desarrollo del deporte y los espacios sancionados para su práctica. La ubicación cambiante de los patinadores dentro de la cultura juvenil convencional los posiciona como indicadores de la situación contemporánea de los jóvenes estadounidenses y sus encuentros con los medios de comunicación.

En el mismo instante, la juventud se encuentra identificada con diversas subjetividades de índole heterogénea, las cuales pueden manifestarse tanto en la elección de vestimenta como en la preferencia musical. En efecto, se trata de una figura artística que concentra a la población juvenil en una identidad cultural, a través de la cual se forman las denominadas tribus urbanas, cuyo objetivo es pertenecer a la identidad del “otro” y establecer una

relación entre un estilo de vida y una población que sea “aceptada”. En consecuencia, las tribus urbanas se desvinculan del orden cronológico, tal como se evidencia. Sin embargo, la similitud entre las ideas y gustos se aglutina en la aprobación de los medios y la subjetividad del “otro” en la cultura.

Por otra parte, en términos generales:

Al rastrear el movimiento de las ideas clave, héroes e innovaciones del *skateboarding* dentro y fuera de los medios convencionales, destacó las maneras en que las ideas perdurables asociadas con el *skateboarding* —empresa, innovación, individualidad y creatividad— se corresponden con valores arraigados en los mitos de origen americano y asociados con la masculinidad blanca. (Chivers, 2010, pp.28-29).

Los individuos en cuestión forman parte de una sociedad hegemónica, en la cual los individuos procesan y asimilan la información de forma tal que conlleva a una actuación reglamentada dentro de la realidad social, la cual engloba la imagen del *skateboarding* en la conciencia colectiva. Esta visión del deporte, que ha evolucionado en múltiples geografías, ha llevado a que los integrantes de la tribu urbana del *skate* sean considerados como emuladores de un modelo de vida. En este sentido, la patineta y todo lo que concierne al *skateboarding* se erigen como elementos fundamentales en el mundo social. “A pesar de estas asociaciones, sin embargo, el *skateboarding* mantiene su estatus como cultura en los bordes de la vida estadounidense.” (Chivers, 2010, p. 29)

De acuerdo con Chivers (2010), Estados Unidos, como una nación “desarrollada”, vincula una práctica, el *skateboarding*, con una supremacía blanca masculina. Es vital recalcar cómo este hecho incide en la relación de poder entre el dominio y el no dominio. En consecuencia, el *skateboarding* se caracteriza por una cultura, un estatus cultural en la vida del país estadounidense; esto ha implicado la aculturación en zonas de diferentes lugares del mundo. Sin embargo, las evidencias precedentes son solamente pertinentes a una realidad social estudiada y las distintas interpretaciones que puedan darse de la cultura en un lugar con población diferente al masculino blanco estadounidense.

En relación con la historia discursiva, la autora anteriormente mencionada plantea que, en términos generales, “...debería mostrar las formas en que las instituciones imbuidas de poder económico y discursivo abren y cierran espacios en los que individuos e instituciones

con menos poder formulan ideas sobre la blancura, la masculinidad y la juventud.”(Chivers, 2010, p. 31). Sucede, en general, que los países dominantes ejercen fuerza sobre los países menos “desarrollados”. No obstante, es una ilusión por la cual la juventud muestra deseos de crear un ideal en la personalidad a nivel social, mostrando un porvenir y una marca signo distintivo en diferencia de quien les permita ser un gran personaje envuelto en la realidad social convergente.

Algunas de sus manifestaciones se han desplegado de la siguiente manera:

Mientras que la historia más temprana del *skateboarding* como un juguete casero se puede ubicar en vecindarios urbanos, su historia comercial y más convencional se encuentra en un espacio explícitamente negado a los afroamericanos a través de prácticas de redlining: el suburbio. (Chivers, 2010, p. 32).

Dentro de este marco, surge la situación geográfica y social en la que los individuos residen, con muchos de estos suburbios resonando en lugares como Costa Rica. Parte de esta identidad se ve influenciada por el reconocimiento de las características inherentes a la tribu urbana. Se hace evidente las motivaciones y los accesos a los puntos de encuentro para intentar patinar, por lo que en los suburbios se busca mejorar la infraestructura relacionada con la educación vial. En esta perspectiva, el grupo de *skaters* que participa en el polideportivo Los Lagos de Heredia genera una necesidad de mejoramiento e intenta ser reconocido por aquellos participantes que acuden al *skatepark* de forma continua o esporádica.

En este sentido, se puede afirmar que el patinaje sobre ruedas representa una forma de libertad para quienes lo practican, tal como se ha mencionado: “Patinar es libertad en cuatro ruedas”. Asimismo, se hace referencia a un campamento donde se reúnen los grupos que conforman la cultura o subcultura del *skateboarding*, donde se desarrollan y articulan las normas y valores primarios de dicha cultura. En este espacio, los participantes se instruyen mutuamente sobre las normas de su cultura de masculinidad y los valores del *skateboarding*, mediante los medios de vida del *skate*, como videos y revistas especializadas en *skateboarding*. Además, exploran la variedad de maneras en que sus sensibilidades se corresponden con imágenes mediadas para consolidar su identidad cultural. Todo ello, contribuye a la formación y consolidación de una comunidad fuertemente cohesionada en torno a la práctica del *skateboarding* (Chivers, 2010).

En este contexto, se puede plantear una interrogante en torno a la identidad de género, la cual se aborda en este documento como un ejemplo de los constructos sociales que la juventud enfrenta. En este sentido, se hace mención de un niño que se ofreció voluntariamente a jugar en los equipos de las niñas y participó en un baile escolar sin importarle las críticas. Al respecto, Chivers (2010) como se citó en Thorne (1993) señala que la masculinidad incuestionable del niño, evidenciada en su destacado desempeño deportivo y su popularidad en la escuela, era como el dinero en el banco. Es decir, el niño logró desafiar las normas de género dominantes al jugar con ellas sin ser objeto de burlas o discriminación. Este ejemplo muestra cómo los jóvenes pueden resistirse a las expectativas sociales de género y encontrar formas de expresión que les permitan ser auténticos consigo mismos (Chivers, 2010, p. 81). Se pueden identificar ciertos elementos que contribuyen a la construcción de la masculinidad en el género masculino. Dentro de ellos se encuentra el *skateboarding*, el cual se asocia con características como la brillantez y el deportivismo. No obstante, los medios de comunicación han tendido a estereotipar a la población *skater* como vaga y drogadicta, lo cual no se ajusta a la realidad. De hecho, los *skaters* alteran algunas normas de género, como la competencia, sin cuestionar la dominancia de la masculinidad en su cultura. (Chivers, 2010).

Como indica Chivers (2010):

La cultura altamente mediática del skateboarding ha desempeñado un papel clave en los atractivos masivos dirigidos a los adolescentes varones desde la introducción de The Extreme Games por parte de ESPN en 1995, pero fue en 2000 cuando MTV lanzó Jackass, una serie de televisión que sirvió no solo como contrapunto al atletismo limpio de Tony Hawk y el enfoque competitivo de los X Games, pero también como una representación consolidada de la construcción irreverente de masculinidades alternativas de la cultura *skate*. Ubicando sus raíces en la popular revista Big Brother de la cultura del skateboarding, la serie de videos Big Brother (amorosamente titulada Shit, Number Two, Poop, and Crap) y CKY de Bam Margera (dentro de la cultura, se sabe que "CKY" significa "Camp Kill Yourself"), Jackass mostró a un ex empleado de Big Brother, Johnny Knoxville, sometiéndose a sí mismo y a otros miembros del elenco a una serie de bromas que

provocan dolor y exhibiendo una gran preocupación por los fluidos corporales.” (Chivers, 2010, p.111).

En suma, las personas interactúan con los medios de comunicación e influyen a convertir la esfera en la globalización de ideas, que han sido de gran relevancia para la relación entre las personas que tienen gusto por la innovación y alejarse del adultocentrismo. Con respecto a la práctica social, del pensamiento y la conciencia colectiva:

“Las versiones de la cultura del skate que se exhiben en MTV no son los únicos textos mediáticos en los que los *skaters* dependen de su blancura como lugar de poder. Como demuestra David J. Leonard, los videojuegos de deportes extremos, en particular la serie de videojuegos Tony Hawk producida por Activision, muestran a patinadores blancos jugando en “guetos” urbanos sin gente de color. Las incursiones de los patinadores virtuales en estos espacios supuestamente peligrosos los construyen como geniales e hipermasculinos. Lo que es más, argumenta Leonard, la construcción del *skateboarding* como una práctica blanca significa que la mala conducta de los adolescentes a menudo asociada con el *skateboarding* (la destrucción de la propiedad, el grafiti, etc.) “no solo se convierte en un 'atributo positivo' dentro de las culturas deportivas extremas, sino en uno sin el potencial de represión y violencia que a menudo experimentan los jóvenes de color que desafían las expectativas sociales” (Chivers, 2010, p. 115).

En los albores del patinaje, se constata una realidad que evidencia la existencia de etiquetas que permiten distinguir a los individuos por su género, color de piel y estatus socioeconómico. Adicionalmente, se describe el contexto en el que se desenvuelve el *skateboarding* en sus inicios, lo cual imprime una serie de características que se asocian con la identidad cultural de la tribu urbana de los *Skaters*. Los medios de comunicación, por su parte, forman parte del sistema que ha contribuido a la difusión de los deportes extremos en distintas latitudes del mundo.

En el marco de la adolescencia y la desestabilización del poder masculino blanco en MTV, se plantea la posibilidad de imaginar masculinidades alternativas y actuar como un hombre blanco. “Pero al mismo tiempo, esta frase sugiere irónicamente la fragilidad” incluso, quizás, la feminidad “de una identidad de género por la que hay que luchar una y otra vez.” Chivers, 2010, p. 115). Estas reflexiones ponen de manifiesto la permisión de la

masculinidad como una fuerza dominante ante diversas formas de discriminación social. En este contexto, el género se percibe mayormente como una manifestación de masculinidad imperante, lo que implica una superioridad frente al sistema existente y un modelo de vida diferente.



Fuente: <https://www.nacion.com>.

El *skatepark* es de suma importancia para la comunidad de *skaters*. Por lo tanto, la Municipalidad de Heredia busca mejorar su infraestructura y realizar mejoras para el beneficio de la comunidad. Este espacio contribuye al deporte de manera significativa, incluso desde edades tempranas. Con el propósito de fomentar esto, la comunidad *skater* busca controlar su identidad cultural, destacando su masculinidad. Esto implica que se debe tener en cuenta las categorías necesarias para comprender los conceptos sociales presentes en su pensamiento y mundo social. Asimismo, es importante considerar la comunicación social en representación de la

provincia de Heredia, investigando la conciencia colectiva que influye en la vida cotidiana y en las instituciones sociales. Un ejemplo de estas instituciones es la Municipalidad de Heredia, la cual juega un rol fundamental en la práctica social y en la consolidación de la organización social a través de las interacciones que ocurren en la experiencia cotidiana. Esto fue abordado en esta investigación.

CAPÍTULO II: CONSTRUCCIÓN DEL OBJETO SOCIOLOGICO DEL TEMA

1. PROBLEMATIZACIÓN

En este apartado se aborda la problemática de la tribu urbana *skater*. Se utiliza como punto de partida de la identidad que se construye con la práctica de este deporte-pasatiempo y su amplitud según el género. Se buscó comprender cómo las mujeres también participan en el deporte y cómo se diferencian de los hombres en términos de cuidados, vestimenta, implementos y relaciones sociales. Asimismo, se indaga sobre los elementos que permiten la construcción identitaria de la tribu urbana relevante para este estudio y cómo se caracteriza la población *skater*, consiguientemente. La indagación de la construcción de la identidad cultural se realiza mediante una mirada de género, mediante el reconocimiento de posibles similitudes o diferencias.

En este sentido, se plantea la problemática de los elementos que contribuyen a la conformación de la tribu urbana, así como las relaciones establecidas entre hombres y mujeres dentro de la tribu *skater* y las características que identifican a la población *skater* en su construcción de la identidad cultural. En resumen, se busca visibilizar cómo se desarrolla la identidad cultural en aquellas personas que practican el deporte del patinaje en ambos géneros, y distinguir las principales características que identifican a los representantes de la cultura *skater*. Todo lo anterior conduce a lo siguiente.

Preguntas Generadoras

- ¿Cuáles son los elementos que permiten la construcción de la tribu urbana?
- ¿Cómo se distinguen las relaciones establecidas entre hombres y mujeres de la tribu urbana *skater*?
- ¿Cómo se caracteriza la población de *skaters* en la construcción de la identidad cultural?
- ¿Responden los *skaters* a la definición de tribu urbana?

Por consiguiente, a la formulación del problema de investigación, se plantea lo siguiente, de acuerdo con el abordaje principal de la pregunta problema.

- ¿Cuáles son los elementos que inciden en la construcción de la identidad cultural de los *skaters*, con la perspectiva de género, en el grupo *skater* de los Lagos, de Heredia, Costa Rica?

1.1 Objeto de estudio sociológico

El objeto de estudio se encuentra en la identidad cultural de la tribu urbana *skaters*, a través de estudios realizados e historia documentada; además imágenes y videos que se reproducen en las zonas y latitudes del mundo dentro de lo que se teoriza como identidad cultural, tribu urbana y equidad de género como teoría sustantiva para identificar y describir la realidad social de la tribu urbana *skater* en el polideportivo Los Lagos, de Heredia.

2. OBJETIVOS

2.1. General:

Caracterizar la construcción de la identidad cultural en la tribu urbana de los y las *skaters* que frecuentan el polideportivo de Los Lagos, de Heredia.

2.2. Específicos:

- Identificar los elementos que permiten la construcción de la identidad cultural en la tribu urbana de los y las *Skaters* que confluyen en el polideportivo de Los Lagos, de Heredia
- Distinguir las relaciones establecidas entre hombres y mujeres de la tribu urbana de los y las *Skaters* que confluyen en el polideportivo de Los Lagos, de Heredia.
- Describir las prácticas que se construyen en los *Skatepark* por los y las *Skaters* como espacio social en el polideportivo de Los Lagos, de Heredia.

CAPÍTULO III: REFERENTE TEÓRICO

1. MARCO TEÓRICO

La teoría utilizada en esta investigación es el interaccionismo simbólico. A lo largo del estudio, se vincula con la metodología que examina las representaciones sociales y la equidad de género, centrándose en las interacciones, la identidad cultural y la tribu urbana. En este sentido, se busca comprender las categorías teóricas y los conceptos utilizados para identificar los significados y símbolos a través de los cuales la población se siente parte de una tribu urbana. Algunos de los conceptos mencionados incluyen identidad cultural, tribu urbana, relaciones de género, prácticas de género, *skatepark* y espacio social. Estos conceptos se fundamentan en los principios básicos del interaccionismo simbólico, donde se reconoce la capacidad de pensamiento de las personas (Ritzer, 2002).

1.1 Interacciones

Las interacciones sociales se llevan a cabo a través de actos sociales y acciones, y están vinculadas a la capacidad de pensamiento de las personas. En estas interacciones sociales, las personas aprenden significados y símbolos que les permiten ejercer su capacidad de pensamiento de forma distintivamente humana. Los significados y símbolos permiten a las personas actuar e interactuar de manera propia. Además, las personas son capaces de modificar y alterar los significados y símbolos que utilizan en sus acciones e interacciones, de acuerdo con su interpretación de la situación.

Es relevante destacar que las personas son capaces de introducir modificaciones y alteraciones gracias a su capacidad de interactuar con ellas mismas. Esto les permite examinar diferentes cursos de acción, evaluar sus ventajas y desventajas, y luego tomar una decisión. Las pautas de acción e interacción tejidas conforman la realidad de los grupos y las sociedades (Ritzer, 2002). Por lo tanto, se puede caracterizar el grupo de estudio, la tribu urbana, a través de la acción e interacción que constituyen un grupo social dentro de la sociedad en diferentes países. Por ejemplo, las interacciones en un *skatepark* en California, Estados Unidos, o en Heredia, Costa Rica, en el *skatepark* de Los Lagos. Estas descripciones ayudan a caracterizar a la población objeto de estudio en investigaciones sociológicas.

Según Mead, el acto es la “...unidad más primitiva” de su teoría, ya que es la base de todas las demás manifestaciones”. En otras palabras, el acto es la base a partir de la cual emergen todos los demás aspectos analizados por Mead (Ritzer, 2002). Por lo tanto, el acto de interactuar adquiere importancia como un fenómeno en el cual se producen diferentes actos que dan sentido a la tribu urbana. Las personas *skaters* se destacan en las actividades que realizan y crean una imagen de lo que representan para ellos, tanto en un espacio social como en un espacio físico, como lo es el *skatepark*. Las interacciones son el punto de partida para la construcción de la identidad cultural y la tribu urbana, y representan algo más que la individualidad, debido a que están mediadas por un contexto social y simbólico donde se representa la realidad en la que las personas pueden convivir disfrutando de sus facultades y recursos necesarios. Es importante tener en cuenta las siguientes relaciones vinculadas al *skateboarding*.

1.2 Identidad cultural

Etapa del deporte. En el deporte, cada individuo debe estar dispuesto a adoptar el papel de cualquier otro. Según Mead, esto implica estar atento al papel de los demás deportistas (Ritzer, 2002, como se citó en Mead (1962)). El *skateboarding* ilustra las relaciones en el deporte, donde los actos de otros pueden ser comprendidos y analizados. En esta disciplina deportiva, se respeta la singularidad de cada individuo, lo cual genera un mayor “reconocimiento” y contribuye a definir la identidad cultural en términos de género para los miembros clave de la tribu urbana. El *skateboarding* es un deporte que ilustra perfectamente las relaciones que ocurren en el ámbito deportivo, en el cual el otro generalizado tiende a tener actos en los que se puedan comprender y analizar dichas relaciones. La práctica fluye como un juego y las personas respetan cualquier tipo de singularidad que se presente. Esta disciplina deportiva tiene un gran peso en cuanto a su reconocimiento y define los elementos de la identidad cultural en las relaciones de género de la tribu urbana, adquiriendo matices específicos según los espacios sociales que se visiten.

Capacidad de pensamiento. La capacidad de pensamiento es la característica que los seres humanos tienen para interactuar de manera social. Las personas aprenden significados y símbolos, lo cual puede contribuir a diferenciarse de las demás personas (Ritzer, 2002). Las personas son capaces de modificar o alterar los significados y símbolos, lo cual cambia las

acciones y las interacciones que se dan en la humanidad. Por lo tanto, las personas se diferencian de los animales por su compleja capacidad de razonar.

La suposición de que los seres humanos poseen la capacidad de pensar diferencia al interaccionismo simbólico de sus raíces conductistas. Esta suposición también constituye la base de la orientación teórica del interaccionismo simbólico (Ritzer, 2002). Las personas tienen la capacidad de pensar, y a través de la identidad cultural se reconoce y diferencia al ser humano de los animales, gracias al sentido común de adherirse y percibir la concepción de sus pensamientos. Se produce una aprehensión de signos y símbolos que generan la capacidad de pensamiento en la búsqueda del conocimiento. Esto lleva a la decodificación de diferentes tipos de situaciones en la sociedad humana.

Pensamiento e interacción. La facultad cognitiva de los seres humanos constituye la distinción fundamental entre el enfoque del interaccionismo simbólico y sus fundamentos conductistas (Ritzer, 2002; 272). En este sentido, se reconoce que dicha facultad se desarrolla y perfecciona a través del proceso de interacción social, lo que lleva al interaccionismo simbólico a focalizarse específicamente en la dinámica de la socialización. Por consiguiente, es posible identificar una forma particular de socialización en el contexto de la tribu urbana de los *skaters*, donde se pone de manifiesto la interacción y el pensamiento que determinan la participación en actividades que definen la identidad cultural, particularmente en el ámbito del *skateboarding*. En este sentido, las personas que forman parte de esta tribu se involucran en acciones que están directamente relacionadas con el deporte del *skateboarding* y establecen lazos en función de esta actividad, generando así una construcción de identidad cultural. Ejemplos de elementos que contribuyen a esta identidad cultural tribal incluyen la presencia de patinetas, gorras, tenis, *skateparks* y eventos relacionados, entre otros.

Aprendizaje de significados y símbolos. Según los interaccionistas simbólicos, influidos por Mead, se otorga un significado causal a la interacción social. En este enfoque, el significado no se origina en los procesos mentales, sino en el propio proceso de interacción. Este planteamiento deriva del pragmatismo de Mead, quien se centró en la acción y la interacción humana, en lugar de los procesos mentales aislados. Los interaccionistas

simbólicos, en general, han mantenido esta perspectiva. Su interés principal no radica en cómo las personas crean mentalmente los significados y los símbolos, sino en cómo los aprenden a través de la interacción en general y la socialización en particular (Ritzer, 2002).

La comprensión de estos elementos implica la adquisición y reproducción de información. Al examinar la lista de elementos que contribuyen a la construcción de conceptos dentro de las relaciones y prácticas de género, se puede analizar cómo se manifiesta el lenguaje de la tribu urbana y cómo el espacio social refleja un fenómeno de la realidad que tiene implicaciones sociales en la formación de la identidad cultural dentro de la tribu urbana.

Acción e interacción. El enfoque central de los interaccionistas simbólicos se enfoca en cómo los significados y los símbolos influyen en la acción y la interacción humana. Mead distingue entre la conducta encubierta y la conducta descubierta. La conducta encubierta se refiere al proceso de pensamiento que involucra símbolos y significados, mientras que la conducta descubierta se refiere a la conducta real del actor (Ritzer, 2002, p. 275). En el caso de los *skaters*, la conducta encubierta se manifiesta en la conducta descubierta, debido a que representa cómo se conforman en relación con el deporte del *skateboarding*.

La conducta encubierta está presente en el proceso de pensamiento, que se desarrolla en función de la identidad cultural.

Además, la elección desempeña un papel fundamental, ya que permite a las personas seleccionar acciones que diferencien los significados y los símbolos que se aceptan o se rechazan en los diferentes grupos de interacción. En el caso de la tribu urbana de las personas *skaters*, se construyen elementos de identidad cultural que los distinguen en la

práctica deportiva. Como resultado, se forjan diferencias con otros grupos sociales presentes en el espacio social, como los rastafaris, hippies, metaleros, entre otros.

Es importante destacar que la identidad cultural es una elección en términos de sociabilidad, a nivel macro, y se manifiesta a través de la individualidad en las interacciones. Los elementos resultantes son las relaciones y prácticas de género presentes en el espacio social de la tribu urbana, las cuales se expresan especialmente en el *skatepark* junto a una serie de significados y símbolos (Ritzer, 2002).

1.3 Tribus urbana

La investigación se basa en la teoría sustantiva de género, que busca comprender las prácticas y la interacción entre ambos sexos en la tribu urbana *skater*. Desde esta perspectiva, se buscó identificar las características principales que conforman la identidad cultural de los skaters como tribu urbana, según el propuesto por el sociólogo francés Maffesoli (2004).

La teoría de género, en su enfoque sobre la identidad y características de tribus urbanas, se basa en la obra de Marcela Lagarde. Esta teoría sostiene que hombres y mujeres poseen una condición de género diferenciada, la cual se compone de deberes, obligaciones y derechos específicos para cada uno. Esta condición es una construcción teórica que surge del análisis de las similitudes entre mujeres o entre hombres, y se compone de características históricas asignadas a cada género en su sociedad, época y cultura específica. Por lo tanto, una dimensión clave de la condición genérica es su carácter cambiante, el cual evoluciona según las épocas, culturas y dinámicas sociales (Lagarde, 1996). Sin embargo, este fenómeno también refleja un cambio más amplio en el papel de la mujer en diversos ámbitos sociales.

Lagarde (1996) también explica la dimensión subjetiva de la persona o del grupo, que se refiere a la forma en que cada individuo o grupo asume conscientemente su identidad. Esto se conoce como autoidentidad, que es la percepción que una persona tiene sobre sí misma.

Sin embargo, la auto identidad no agota totalmente lo que es la persona o el grupo, sino que es solamente aquello que internaliza a nivel consciente. Todo cuanto reconoce de sí mismo o lo que en un grupo reconoce como rasgo que lo identifica, forma parte de la auto identidad. Esta auto identidad no es excluyente de la identidad asignada: aquel referente identitario elaborado por las demás personas y transferido a una persona o a un grupo (Lagarde, 1996).

Las tribus urbanas inciden en la reflexión con la capacidad de auto reconocerse como una persona desde la subjetividad, en la cual también se adhiere la auto identidad, que se reconocen por los valores que le dan a la conducta de las personas (Lagarde, 1996). En la identidad de quienes patinan nace esa identidad cultural. Se abren espacios para que estas personas se vean como practicantes del *skateboarding* y se respete su actividad. Parte de su identidad asignada está en el hecho de ser hombre o mujer, pero ocurre una auto identidad que es ser llamados *skaters* o formar parte de una cultura de tribu urbana, desde una cosmovisión más moderna. Existe, por tanto, una diferencia por sexo, donde la auto identidad está conformada por la sociedad de manera cultural, y con ello se resignifica cualquier práctica social, como lo es en el patinaje.

Las mujeres aprenden lo genérico femenino porque es enseñado y las referencias de lo que significa ser mujer son aprendidas. Después de aprendidas o resignificadas, cada persona tiene su auto identidad en un proceso constante de cambio, porque esta es dinámica y cambia conforme la persona vive y va construyendo otros referentes de identidad (Lagarde, 1996). De acuerdo con esto, la identidad de género se modifica y evoluciona a lo largo del tiempo, ya que muchas de las significaciones relacionadas con las posiciones de género tienen un impacto en las conductas de las personas. Tanto hombres como mujeres están en constante cambio en sus acciones y comportamientos. Estas tres categorías (teoría de género, auto identidad e identidad asignada) se vinculan entre sí y proporcionan un contexto teórico para comprender la realidad de estudio sobre la caracterización de la tribu urbana.

En resumen, en esta investigación, se vincularon estas tres categorías para analizar las interacciones y las experiencias compartidas en la identidad cultural y la tribu urbana: identidad cultural, auto identidad e identidad asignada. Las técnicas de investigación

utilizadas tienen el objetivo de relacionar los resultados, de la información recopilada, con los conceptos. Además, se considera a las personas informantes clave como una fuente de información necesaria para abordar las características en la construcción social del espacio social que surge en el *skatepark* para los practicantes de esta disciplina deportiva. El enfoque del interaccionismo simbólico nos permite visualizar los elementos que se adhieren a la descripción de la tribu urbana, como los significados y los símbolos que están relacionados con la identidad cultural de los *skaters*. En este sentido, los resultados obtenidos se leyeron a través de la óptica de estos conceptos y en relación con los objetivos generales y específicos establecidos en la investigación.

CAPÍTULO IV: REFERENTE METODOLÓGICO

1. MARCO METODOLÓGICO

1.1 Tipo de investigación

La investigación realizada es de tipo descriptivo de la identidad cultural, la cual se enfoca en la actividad del patinaje y cómo esta genera una serie de acciones individuales y colectivas que propician la constitución de una identidad, llegando a catalogarse como tribu urbana de *skaters*. Es importante destacar la diferencia entre la investigación descriptiva y explicativa.

Descriptiva: tiene como objetivo principal la descripción de fenómenos. Se encuentra en el primer nivel de conocimiento científico. Utiliza observación, estudios correlacionales y de desarrollo. (Barrantes, 2002)

Explicativa: tiene como objetivo principal hacer una correlación causa-efecto, mediante la cual se establecen los orígenes de los fenómenos estudiados. Como técnicas se utilizan la experimentación y la medición, es una opción cuantitativa.

1.2 Enfoque de investigación

Para llevar a cabo el trabajo de campo, se realizó un estudio teórico basado en el interaccionismo simbólico y se adoptó un enfoque metodológico de representaciones sociales, que incluye objetivos y herramientas de medición en el marco metodológico. En un principio, se realizó una observación no participante, visitando el polideportivo Los Lagos de Heredia y observando las relaciones sociales sin entablar conversaciones y paseando a la mascota como una señal de no participación. Luego se realizaron entrevistas en profundidad, logrando obtener un total de 10 entrevistas en profundidad, una entrevista semiestructurada, y un grupo focal de trece personas. Esto fue difícil, ya que las personas acuden al lugar a patinar y no para ser entrevistadas. La entrevista semiestructurada fue exitosa gracias a la colaboración de Ricardo Vega Torres (alias Kako), un apasionado del patinaje, así como la participación del grupo focal y Gloriana Valverde de la Organización Internacional de Migraciones.

1.3 Perspectiva metodológica

Las representaciones sociales se enlazan con la observación no participante y participante. En algunos resultados, se concluye que el *skatepark* es para toda persona que patine, incluyendo patines, *skateboarding* y bicicletas. En el capítulo V se exponen los resultados de la investigación. El grupo de *skaters* se compone tanto de principiantes como de profesionales o veteranos, son personas que se diferencian en la manera de compartir sus experiencias.

Las entrevistas en profundidad se realizaron utilizando inicialmente una *tablet* con un formulario en línea, pero debido a problemas tecnológicos, se optó por utilizar preguntas impresas en papel. Muchas personas evaden la entrevista, debido a que solo asistían con el objetivo de patinar durante su tiempo libre. Sin embargo, se logró realizar diez entrevistas con hombres en esta ocasión.

Para la entrevista semiestructurada, se contó con la colaboración de Ricardo Vega Torres, un profesor de *skateboarding* en el Centro Cívico para la Paz de Guararí, quien aportó su experiencia y conocimientos sobre la tribu urbana de las personas *skaters*. Esta entrevista fue muy enriquecedora, debido a que se abordó tanto la perspectiva masculina como

femenina en su propia experiencia como entrenador y practicante en esta área. Además, se exploró la práctica del skate en espacios urbanos.

El grupo focal se llevó a cabo de acuerdo con el plan metodológico, aunque el lugar de participación para el *skate* no estaba establecido. Sin embargo, se logró establecer una colaboración con Ricardo Vega Torres y se utilizó el Centro Cívico para la Paz de Guararí como lugar de encuentro. Además, se contó con la participación de Gloriana Valverde de la Organización Internacional de las Migraciones (OIM), quien aportó una perspectiva relevante.

En esta investigación, se realizó el grupo focal con trece personas, con edades comprendidas entre los 11 y 13 años, compuesto por dos mujeres y once hombres.

1.4 Acciones previas

Para adquirir los conocimientos necesarios sobre las técnicas de investigación, se estudiaron tanto métodos cuantitativos como cualitativos, así como el interaccionismo simbólico y las representaciones sociales en conjunto con la teoría sustantiva de género. Asimismo, se recibió el valioso apoyo *ad honorem* del tutor y de los lectores. Se formuló una serie de preguntas y se diseñó la dinámica del grupo focal, para lo cual se consultó bibliografía pertinente con el objetivo de tener una orientación precisa y establecer un vínculo sólido con la investigación. Además, se mantuvo un gran entusiasmo por conocer la tribu urbana *skater* de Heredia.

1.5 Técnicas de investigación

1.5.1 Entrevista en profundidad

La entrevista en profundidad se deriva de la metodología cualitativa, es de veinte preguntas, tanto cortas como largas y consta del consentimiento informado. Como medio para acceder a la población, se utilizó la herramienta tecnológica de una *tablet* con acceso a internet y un formulario de Google. Sin embargo, se tuvo que optar por preguntas físicas en papel, debido a que se consideró que utilizar las dos modalidades para aumentar la facilidad de obtención de la información. Fue un requisito indispensable para ser parte de la muestra, ser mayor de edad, estar interesado y disponible para ser entrevistado. Las preguntas iniciales tienen la

finalidad de familiarizarse con el sujeto, mientras que las siguientes profundizan acerca de la tribu urbana *skater* y la tercera parte involucra el género como parte de la teoría sustantiva utilizada en este estudio.

1.5.2 Entrevista semiestructurada

La entrevista semiestructurada también forma parte de la metodología cualitativa y se combinó con observación no participante con quince preguntas profundas que requieren una gran pertinencia para garantizar la valía de la información. Se encontró una persona idónea que cumple con todos los requisitos, debido a que tiene una profesión y gran experiencia en el patinaje. Dicha entrevista se desarrolló sin interrupciones, asegurando así la sinceridad y fluidez de las respuestas provenientes del sujeto de estudio. A fin de tener acceso a dicho experto, fue menester establecer contacto con dos individuos previos, cuya amabilidad y disposición permitieron el establecimiento del vínculo con el aclamado Ricardo Vega Torres, cuya colaboración fue absolutamente imprescindible para el logro definitivo de los objetivos de este estudio.

1.5.3 Grupo focal

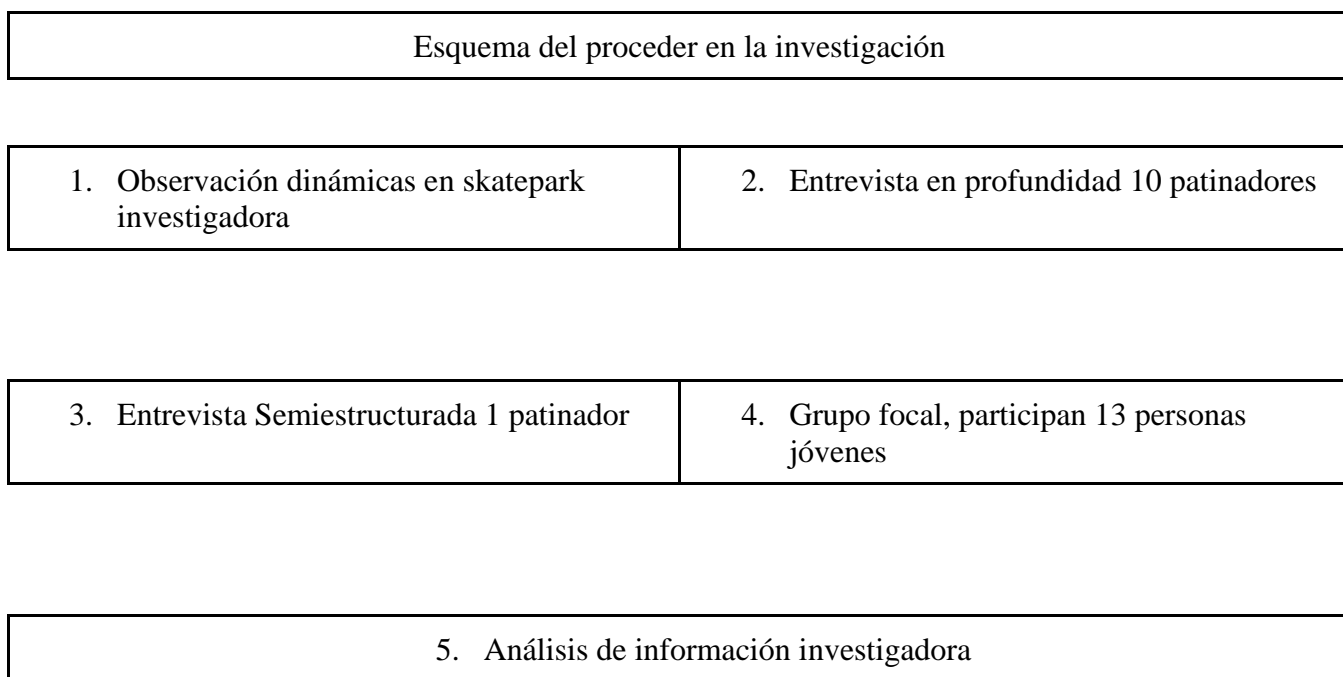
Para el grupo focal también se necesitó del instrumento de manera cualitativa y fue un éxito involucrarse con las personas, ya que estuvo presente la Organización Internacional de Migraciones. Debido a que la mayoría eran menores de edad, se necesitó mantener el anonimato y se eligió el Centro Cívico para la Paz de Guararí como lugar de encuentro. Se presentó el tutor Ad Honorem y se coordinó con el profesor del *skatepark* Ricardo Vega Torres. De esta manera, hubo una gran participación en este taller participativo.

1.6 Caracterización de población en estudio

Para el *Skatepark* Los Lagos, en Heredia, resulta un auténtico privilegio contar con las magníficas instalaciones provistas de imponentes rampas y un espléndido *bowl*, donde los entusiastas patinadores dedican sus esfuerzos para mejorar sus habilidades. Tales esfuerzos no distinguen género, pues tanto mujeres como hombres se entregan con igual dedicación en esta pasión compartida. Aunque tal compromiso no se ve necesariamente reflejado en las entrevistas, la participación en eventos con la campeona de la Federación de *Skateboarding* es prueba suficiente de su implicación. Estas personas encuentran en el acto de patinar una

forma de expresión en sí misma, alejada de la necesidad de conceder entrevistas. Por tanto, su solidaridad demostrada durante el trabajo de campo fue recibida con gratitud. Cabe destacar que la destreza con la que manejan su patineta va mucho más allá del peso que pudieran tener, lo cual demuestra su habilidad y adaptabilidad física destacada.

A continuación el esquema ilustra el proceso seguido y la cantidad de personas participantes:



1.7 Operacionalización de los objetivos

Objetivos	Dimensiones	Definición Conceptual	Categorías Teóricas	Categorías Metodológicas	Descripción Operativa	Técnicas	Instrumento
<p>El:</p> <p>Identificar los elementos que permiten la construcción de la identidad cultural en la tribu urbana Skaters que confluyen en el polideportivos de Los Lagos, de Heredia</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Identidad Cultural • Tribu Urbana • Elementos 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Se define por un conjunto de prácticas sociales en donde las personas interactúan de una misma forma identitaria 2. Es una serie de características que conforman a un grupo con los mismos intereses. 3. Son las características que rodean el skateboarding para identificarte como tribu urbana 	<ul style="list-style-type: none"> • Interacciones 	<ul style="list-style-type: none"> • Comunicación Social • Mundo Social 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Se reúnen en un medio articulador de prácticas sociales, y sus diferentes características como identidad cultural. 2. Es una tribu urbana las que tienen en común: Un lenguaje propio, manejo de simbología y vestimenta que impactan en la identidad cultural. 3. Los elementos que se conforman son: Las prácticas, el lenguaje y la simbología en común, dado que no todas las personas pertenecen a 	<p>Entrevistas en profundidad</p> <p>Observación participante</p> <p>Observación no participante</p>	<p>Guía de preguntas</p> <p>OIM</p>

					la tribu urbana.		
E2: Distinguir las relaciones establecidas entre hombres y mujeres de la tribu urbana de los y las Skaters que confluyen en el polideportivo de Los Lagos, de Heredia	<ul style="list-style-type: none"> • Relaciones de Género. • Prácticas de Género 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Relaciones sociales en donde el hombre y la mujer interactúan. 2. Movimientos sociales que pugnan por la eliminación de prácticas discriminatorias por la condición de género. 	<ul style="list-style-type: none"> • Identidad Cultural 	<ul style="list-style-type: none"> • Conciencia Colectiva • Pensamiento Social 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Elementos que construyen a un Skater como: (Indumentaria, símbolos y objetos que utilizan para patinar, lenguaje), Diferencias por sexo, formas de convivencia, vínculos fuera del parque, con quién se patina y si existen practicas diferenciadas por sexo. 2. Existe diferenciación por género. 	<p>Entrevista semiestructurada</p> <p>Entrevista virtual</p> <p>Observación participante</p> <p>Observación no participante</p>	<p>Guía de preguntas</p> <p>OIM</p>
E3: Describir las prácticas que se construyen en los Skatepark por los y las Skaters como espacio social en el polideportivo de Los	<ul style="list-style-type: none"> • Skatepark • Espacio Social 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Espacio social; donde las personas se reúnen para practicar el patinaje. 2. Entiéndase como el área donde se reúnen las personas a patinar. 	<ul style="list-style-type: none"> • Tribu Urbana 	<ul style="list-style-type: none"> • Práctica Social 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Son los Skatepark los espacios sociales adecuados para patinar, donde se prefiere patinar en los skatepark o vía libre. 2. Qué tipo de instituciones se pueden 	<p>Grupo Focal</p> <p>Observación participante</p> <p>Observación no participante</p>	<p>Guía de preguntas</p> <p>Consentimiento Informado</p> <p>OIM</p>

Lagos, de Heredia.					nombrar que ayudan al patinaje en los espacios libres.		
--------------------	--	--	--	--	--	--	--

CAPÍTULO V: ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN Y RESULTADOS

1. ANÁLISIS DE INFORMACIÓN

En este apartado, se abarcaron los objetivos específicos, los cuales se derivan del objetivo general. La aplicación conjunta de las técnicas de estudio como entrevista en profundidad, entrevista semiestructurada, y el grupo focal, conformó el trabajo de campo de este estudio. Esto permitió un acercamiento cualitativo a la población *skater* con consentimiento informado.

Mediante la colaboración de uno de los lectores, Alonso Cabrera, se logró contactar a un informante que fue clave para el trabajo posterior. Este sujeto fue un joven adulto llamado Mariano Alfaro Navarro, quien cuenta con experiencia en la disciplina del *skateboarding* y es instructor de esta y actual campeón en dicho deporte. Por lo tanto, él resultó clave durante el proceso de inmersión al campo. Se realizó una observación participante con el deportista, quien se destaca como patinador y también como improvisador de rap. Entre sus patrocinadores se encuentran la empresa de CBD y Nomad Skateboarding. Mariano es

campeón nivel nacional por parte de la Federación de Skateboarding y ha competido a nivel internacional en países como Brasil, Portugal y España, clasificando en el séptimo lugar de ocho clasificaciones.

También se ha llevado a cabo una entrevista en profundidad con Luis Fernando Retana, cuya identidad se muestra considerada con generaciones y su modo actual de vida en el rango de mayor a 50 años de edad (<https://www.facebook.com/investigiar90/videos/1019630202017140>). Su nivel es mantenerse en un estado físico y mental saludable junto a su pasión con la patineta. Es importante reconocer la pasión por el arte, la cultura y el deporte por estas personas históricas que marcan un antes y un después de las décadas dónde inicia el skateboarding en California, y ahora en varias latitudes del mundo sin discriminación de ambos sexos.

1.1 Elementos que permiten la construcción de la identidad cultural en la tribu urbana *Skaters* que confluyen en el polideportivo de Los Lagos, de Heredia

Para el primer objetivo específico, se utilizaron entrevistas en profundidad, las cuales se han llevado a cabo de manera dinámica, recurriendo a varias formas de realizarlas, como la presencial, tecnológica y virtual con telefonía. La muestra seleccionada fue de diez personas que han contribuido con la recopilación de datos de información fidedigna. Los participantes *skaters* han manifestado que la libertad es sumamente importante para ellos, lo cual se constituye en un símbolo. Esto se refleja en la vestimenta que utilizan, así como en el uso de un estilo de vida globalizado en el mundo social de las marcas del monopatín o patineta, como, por ejemplo, Element, Vans, Nomad Skateboarding, Nike, entre otras.

La práctica del skateboarding sigue construyéndose y brindando a los aprendices un gran apoyo social y deportivo (Comunicación personal: Ricardo, Juleisy, Vilán, Luis, Alejandro, Logan, Kevin, Daniel, Carlos, 6 de mayo 2023). El acercamiento a los entrevistados ha sido muy bien manejado, con mucha empatía y alegría por parte de ellos al

abordar el tema de la investigación, debido a que les parece necesario para muchas más investigaciones como símbolo del deporte. Este trabajo puede ser una dirección para que futuros estudiantes tomen como ejemplo las tribus urbanas, como en este caso ha sido el grupo *skate*.

1.1.1 Identidad Cultural

En el año 2017, la Federación de Skateboarding de Costa Rica comenzó a organizar, fomentar, capacitar y supervisar el desarrollo del deporte del *skateboarding* en todas sus modalidades a nivel nacional. Esta iniciativa ha creado espacios para la práctica del deporte desde edades tempranas hasta la participación en alto rendimiento, alcanzando un reconocimiento nacional e internacional. Las entrevistas en profundidad han sido seleccionadas cuidadosamente para abordar parte del primer objetivo. Cada entrevista fue realizada mediante un consentimiento informado, y se plantearon preguntas básicas para obtener información relevante. Los entrevistados compartieron sus opiniones sobre la imagen que se da del *skateboarding*, la infraestructura disponible, la identidad cultural y las pautas, normas y medios de comunicación relacionados con este deporte.

El presente estudio se enfocó en la identidad cultural del *skateboarding* en Costa Rica, a través de entrevistas en profundidad con diez practicantes de este deporte. Las interacciones con los entrevistados permitieron abordar aspectos relevantes para comprender la cultura del *skateboarding* en el país.

La identidad cultural del *skateboarding* se caracteriza por la pasión, la música, la pertenencia a un grupo, el *skatepark*, la disciplina, el amor al deporte, la moda, la vestimenta, el deporte en sí mismo, la promoción del deporte, el respeto, la cultura y la euforia (Federación de Skateboarding de Costa Rica, 2023). Los entrevistados destacaron que el *skateboarding* es un movimiento o deporte que ayuda y motiva a los jóvenes en esta cultura, y que les permite reforzar, crear o adquirir competencias y habilidades que otros deportes no les generan (Federico).

En cuanto al género, los entrevistados coinciden en que las mujeres también practican *skateboarding* y que hay un trato igualitario y respetuoso hacia ellas.

Las pautas culturales, normas y demás aspectos reguladores del *skateboarding* se

han establecido principalmente a través de los medios de comunicación y las instituciones estatales (Axel, Rochua).

En resumen, se evidencia que el *skateboarding* es un deporte que representa una identidad cultural en Costa Rica. Los elementos simbólicos que lo caracterizan son el deporte en sí mismo, el *skatepark* y la pertenencia a un grupo. La cultura del *skateboarding* se enfoca en la promoción del deporte, el respeto, la cultura y la euforia. En cuanto al género, se reconoce que las mujeres también practican *skateboarding* y que existe un trato igualitario y respetuoso hacia ellas.

1.1.2 Tribu urbana

Este estudio se enfoca en la tribu urbana y elementos del *skateboarding* en Costa Rica, a través de entrevistas en profundidad con practicantes de este deporte. Las interacciones con los entrevistados permitieron abordar aspectos relevantes para comprender la cultura del *skateboarding* en el país.

En cuanto a la tribu urbana, se evidencia que la mayoría de los practicantes sienten pertenencia al grupo y no lo consideran anticultural. Las relaciones que se dan entre ellos también involucran a las mujeres, como es el caso de Margaret Ugalde y la campeona Jasohara en la Federación de Skateboarding. Los símbolos que caracterizan a esta tribu son la libertad, la ropa de marca o un estilo casual aflojado para lograr los trucos y una mejor perfección en el dominio de la patineta. Para los trucos, se utiliza un lenguaje particular, sobre todo, en inglés. En el *skatepark* llegan tanto individual como en grupo, sin embargo, no hay conflictos y se turnan para practicar el patinaje. Algunos se golpean en los trucos, no obstante, continúan hasta lograr la pasión por la patineta, el truco (Federación de Skateboarding de Costa Rica, 2023).



Fuente: [https://theboardr.com/profile/41755/Margaret Ugalde](https://theboardr.com/profile/41755/Margaret_Ugalde)

Margaret Ugalde es un ejemplo de empoderamiento femenino en el deporte del *skateboarding*. Ella es patrocinada por la marca Vans y ha logrado importantes reconocimientos en su carrera deportiva. Detrás del hecho de buscar *skaters*, ella fue una de las personas con las cuales se contactó para las entrevistas. Su deporte lo manejaba sobre todo en el *skatepark* del Centro Cívico por la Paz, sin embargo, también era partícipe en el skatepark Los Lagos, de Heredia. Para la investigación, es un icono que representa la

participación de las mujeres (Federación de Skateboarding de Costa Rica, 2023).



Fuente: <https://www.facebook.com/federacionskateboardingcr/photos/4407156289383722>

Jasohara es otro ejemplo de empoderamiento femenino en el *skateboarding*. Ella es la campeona en la Federación de Skateboarding y ha sido retribuida por su trabajo con una suma de dinero (Federación de Skateboarding de Costa Rica, 2023).

1.1.3 Elementos



Fuente: <https://www.facebook.com/federacionskateboardingcr/photos/4914671491965530>

En cuanto a los elementos del *skateboarding*, se destaca la figura de Mariano Alfaro, quien representa muchos elementos de dicho deporte, como la afición por el rap. Además de ser un exponente trascendental, al ser el campeón en la Federación de Skateboarding, él mostró ser habilidoso con las rimas. Además, es profesor de skate y tuvo el lujo de ser el campeón en la Federación de Skateboarding, además de tener sus patrocinios (Federación de Skateboarding de Costa Rica, 2023). Su participación en el estudio permitió una observación participante y una cita no planeada que resultó de gran provecho para la investigación.

En resumen, se evidencia que la tribu urbana del *skateboarding* en Costa Rica tiene un fuerte sentido de pertenencia al grupo y no lo considera anticultural. Las mujeres tienen una participación activa y relevante en este deporte. Los elementos simbólicos que caracterizan al *skateboarding* son la libertad, la ropa de marca o un estilo casual aflojado para lograr los trucos y una mejor perfección en el dominio de la patineta. La figura de Mariano Alfaro representa muchos elementos relevantes para comprender el *skateboarding* en Costa Rica.

1.2 Distinguir las relaciones establecidas entre hombres y mujeres de la tribu urbana de los y las *Skaters* que confluyen en el polideportivo de Los Lagos, de Heredia

En relación con el segundo objetivo, se exploraron las relaciones interpersonales entre los géneros en una tribu urbana. Para tal efecto, se utilizó la técnica de entrevista semiestructurada, la cual constó de 15 preguntas destinadas a recabar información. La labor de investigación es llevada a cabo por un colaborador del Centro Cívico para la Paz de Heredia. Se contó con la participación de Ricardo, conocido como “Kako”, un experimentado deportista en la disciplina del *skateboarding*, quien contribuye al proyecto impartiendo clases sobre el uso de la patineta. Asimismo, se fomenta un ambiente organizacional de camaradería para aquellos que deseen aprovechar los recursos públicos, en colaboración con la Organización Internacional de Migración.

1.2.1 Relaciones de género

En lo que respecta a las relaciones de género, no se observa discriminación alguna. Desde los 4 años de edad, tanto hombres como mujeres descubren su pasión por el patinaje, y cuando "Ricardo" estaba en la escuela, solía prestar sus patinetas a otros. Siempre se ha sentido impulsado por la adrenalina que este deporte le ofrece. Se ha convertido en un veterano de la tribu y planea seguir practicando el *skateboarding* todo el tiempo que pueda. Los elementos principales que definen esta actividad son el tenis y la tabla. "Ricardo" apoya activamente la participación de mujeres en competencias de *skate*. Él es un profesional que recibe remuneración por su deporte, además de fungir como juez y ser patrocinado por diversas marcas.

1.2.2 Prácticas de género

En primer lugar, las prácticas de género se refieren a los movimientos sociales que luchan por erradicar prácticas discriminatorias basadas en el género. "Ricardo" cree firmemente que no existe discriminación en este ámbito y no ve ningún inconveniente en la participación de manera igualitaria de las mujeres en la tribu skate. Desde los 15 años, cuando comenzó a practicar este deporte, fue visto como un símbolo de rebeldía, una actividad llena de adrenalina y actitud desafiante. Se reconocen las diferencias que existen en beneficio de las mujeres, pero estas no son aisladas ni discriminadas. Como profesor, "Ricardo" promueve el deporte y alienta a cualquier persona interesada a aprender y tener paciencia para desarrollar esta afición o deporte. Es importante destacar que él es profesor en el Centro Cívico para la Paz, donde se proporcionan los materiales necesarios para practicar, y se enfatiza que no se discrimina a nadie, siempre y cuando haya un acuerdo mutuo de respeto, convivencia, interacción y uso de la patineta, permitiendo que los aprendices se beneficien de los conocimientos y experiencia del veterano, quien brinda numerosas ideas para mejorar las habilidades y aumentar la confianza.

Aztillaz Sk8



TEAM AZTILLAZ 4EVA

CASI 20 AÑOS RODANDO

Hung

@KAKO_HURACAN

WOON

@FABVEGAT

UN CHINO CON DREAMS



Fuente: Foto propiedad de @KAKO_HURACAN

1.3 Describir las prácticas que se construyen en los Skatepark por los y las Skaters como espacio social en el polideportivo de Los Lagos, de Heredia

1.3.1 “Skatepark”

La realización del grupo focal contó con la participación de individuos pertenecientes a ambos géneros, aunque se observó una escasa representación femenina. A continuación, se brinda una descripción exhaustiva de las instalaciones del parque Paz Heredia, la cual abarca tanto su estructura física como su administración.

El grupo focal resultó sumamente enriquecedor. Se logró identificar similitudes significativas en cuanto al símbolo de la libertad. Además, se destacó la valentía de arriesgar el propio cuerpo, principalmente en cuestiones físicas, con el propósito de alcanzar la excelencia y convertirse en profesionales cada día. En este sentido, se enfatizó en la importancia de perseverar y disfrutar acompañados de las capacidades individuales, con el propósito de mantener el Centro Cívico de Paz Heredia como una excelente opción para el esparcimiento. Asimismo, se subrayó la relevancia de promover una postura negativa hacia las drogas, especialmente considerando la vulnerabilidad de zonas como Guararí, La Milpa y el área de Los Lagos. El centro ofreció un recibimiento excepcional a los participantes, y se les insta a continuar con los entrenamientos bajo la dirección del profesor “Kako”, quien es politólogo.

Figura N° Centro Cívico para Paz de Heredia



NOTA: El centro brindó un recibimiento excepcional y se insta a todos los participantes a seguir cumpliendo con los entrenamientos bajo la dirección del profesor "KAKO", quien, cabe destacar, también posee conocimientos en el ámbito de la política.



Fuente. <https://www.facebook.com/CentroCivicoPorlaPazHeredia/photos/707071999785137>)

1.3.2 Espacio Social

El análisis teórico de la investigación permite visualizar la relación entre la sociología del deporte y el espacio social en el contexto de Los Lagos, comunidad perteneciente a la Municipalidad de Heredia. En el año 2015, la Municipalidad tomó la iniciativa de inaugurar un *skatepark* en el área deportiva, brindando así las mejores condiciones para la práctica del *skateboarding*, un deporte extremo cada vez más popular. Este *skatepark* se ha convertido en un espacio social importante, donde los patinadores y patinadoras se reúnen, interactúan y desarrollan relaciones. Además, les ofrece la oportunidad de expresarse individual y colectivamente, mostrando sus habilidades y estilo únicos desde generaciones anteriores.



Fuente: <https://www.nacion.com/viva/entretenimiento/parque-publico-de-patinaje-abre-sus-puertas-este-domingo-en-los-lagos-de-heredia/HSSQRSJM7RC5RAHGI7B235IX4Y/story/>

El objetivo fue comprender las relaciones de género presentes en la práctica del *skateboarding*. A continuación, se presenta un resumen de las respuestas obtenidas del grupo focal:

1. Primera pregunta: sobre relaciones entre hombres y mujeres en la práctica del *skateboarding*. Durante el trabajo de campo, se observó que las relaciones entre hombres y mujeres en la práctica del *skateboarding* se caracterizan por la socialización y la igualdad de género. Los participantes mencionaron que el *skateboarding* es un espacio donde ambos géneros pueden interactuar de manera igualitaria.
2. Segunda pregunta: sobre pautas culturales y roles de género en las relaciones de género. Al abordar la cuestión sobre quién determina las pautas culturales, expectativas y roles de la identidad en las relaciones de género, los participantes expresaron que el deporte del *skateboarding* puede servir como una salida de las drogas y un espacio de recreación, distracción y seguridad. Además, mencionaron que es positivo que las chicas se involucren en este deporte, debido a que no está exclusivamente dirigido a hombres. Los participantes también señalaron la timidez manifestada por las mujeres, mientras que los hombres mostraron mayor confianza y facilidad para expresarse. Sin embargo, afirmaron que los hombres motivan a las mujeres a expresarse y las invitan a participar activamente en la comunidad del *skateboarding*.
3. Tercera pregunta: perspectiva sobre las relaciones de género. En cuanto a la perspectiva de los participantes sobre las relaciones de género, mencionaron que estas deben basarse en la libertad, la hermandad y el apoyo mutuo. Indicaron que en la comunidad del *skateboarding* se sienten como una familia y consideran que este deporte representa un espacio seguro, propio y de distracción. Aunque reconocen que existen personas amables y otras más negativas o arrogantes, señalaron que esto es algo que se presenta en todos los ámbitos y no solo en el *skateboarding*. Además, destacaron que les importa más cómo se relacionan con una persona en particular, independientemente de su género.
4. Cuarta pregunta. Concepción de las relaciones de género en la práctica del *skateboarding*. Los participantes manifestaron que las relaciones de género en la práctica del *skateboarding* deben ser caracterizadas por la igualdad y la ayuda

mutua. Además, expresaron su interés en contar con más espacios y clases de *skateboarding*, mencionando el Skate Park de Lagos como una ubicación preferida, aunque estaba cerrado debido a la pandemia. Además, desearían tener su propia tabla de skate, debido a que les resulta difícil conseguir prestadas.

En resumen, según las observaciones y las respuestas de los participantes, se puede inferir que las relaciones de género en la práctica del *skateboarding* se caracterizan por la socialización, la equidad de género y la solidaridad. Los participantes consideran el *skateboarding* como un espacio de distracción y apoyo mutuo, en el cual la amistad y el interés por el deporte son más relevantes que el género. Sin embargo, reconocen que existen desafíos y obstáculos, como la falta de acceso a material propio, que podrían ser abordados para promover aún más la equidad de género en este deporte.

5. CONCLUSIONES

A partir de la información recopilada en las entrevistas, el grupo focal y la observación no participante y participante, podemos concluir que:

1. Los *skaters* crean símbolos y significados a través de su forma de patinar, su indumentaria y las interacciones dentro del grupo, con lo cual logran construir una identidad cultural de acuerdo con sus características particulares y, sobre todo, influida por el grupo líder que promueve ciertas formas de pensamiento. De esta manera, la tribu urbana de los *skaters* puede definirse como un grupo en el que se manifiestan interacciones mediadas por un imaginario colectivo construido a partir de la práctica del skate y que, a través del reconocimiento del otro, es posible visualizar las expresiones de la interacción.

2. La identidad cultural de los *skaters*, reunidos en el polideportivo de Los Lagos en Heredia, contribuye al desarrollo de una disciplina deportiva y mejora las prácticas sociales en igualdad de derechos y deberes para mantener el área como una zona recreativa. Fomenta el aprendizaje de una mejor distribución del tiempo en términos de alimentación y uso del equipo necesario para el *skatepark*.

3. La municipalidad de Heredia da espacio a las personas que quieren formar parte de la disciplina, ya que tienen un lugar donde practicar los trucos y no arriesgarse en las calles, además de no ser etiquetados como “vagos, vagabundos que no tienen nada que hacer”. Es de gran mérito que la Municipalidad haya pensado en los derechos a la recreación de la población practicante del *skater*.

4. En cuanto al segundo objetivo específico, la situación actual del *skateboarding* como tribu urbana refleja la presencia activa de mujeres en este ámbito. Es importante destacar que esta participación femenina ocurre en un momento histórico y cultural específico que permite la apropiación de prácticas sociales propias de la tribu urbana *skater* por parte de las mujeres. Sin embargo, la participación es mayoritaria por parte de hombres, con menor presencia de mujeres.

5. En relación con el segundo objetivo, la información recopilada a través de entrevistas semiestructuradas contribuye a la visualización y reconocimiento del *skateboarding* como deporte.

Entre los elementos distintivos que se encuentran, en el *skatepark*, tenemos las patinetas, la camaradería, el apoyo en el inicio de la práctica, la percepción de libertad, el deporte, la disciplina, el estilo de vida y el sentido de pertenencia al grupo.

6. Por último, en relación con el tercer objetivo, se destaca el espacio social de la comunidad de Los Lagos como apoyo material para la práctica del *skateboarding*, y se mencionan otros *skateparks* en la provincia y a nivel nacional. Dentro de la práctica del skater se distinguen, los distintos movimientos que se realizan con la patineta, que son establecidos como rutinas, donde se definen diferentes usos de las rampas, bowls del skatepark, así como la utilización de ropa holgada, zapatos tenis, rodilleras, coderas y cascos, además del lenguaje utilizado para distinguir cada uno de los movimientos. La identidad cultural de la tribu urbana *skater* se caracteriza por destacar en habilidades y destrezas y potenciar aspectos importantes como la autoestima, la disciplina y el respeto por los demás.

7. En conclusión, el enfoque sociológico utilizado ha revelado las diferentes condiciones de vida de las personas practicantes del skateboarding, lo cual ha permitido un nuevo conocimiento y exploración de áreas de investigación que buscan mejorar la calidad de vida. Hay una validez del proceso metodológico, a partir de la utilización de técnicas de recopilación de información, tales como: las entrevistas y observación con entrevista coloquial, por ejemplo, con Josohara, Margaret y Mariano Alfaro N. Queremos destacar que el contacto previo, con un informante tan relevante en el ámbito como Mariano Alfaro, fue fundamental para este estudio, él es representante de la Federación de *Skateboarding* en competencias de la disciplina a nivel nacional e internacional, por lo que permitió el contacto con otras personas y para el acceso a conocimiento especializado al respecto. La información recopilada permitió encontrar los elementos que definen a un grupo como tribu urbana, por lo que para el grupo de personas que practican el skateboarding en el Polideportivo de los Lagos de Heredia podríamos indicar que conforman una pequeña tribu urbana. Dejamos abierta la posibilidad de nuevas investigaciones en otros sitios, para ver si se cumplen las mismas condiciones para otros grupos practicantes de este deporte.

RECOMENDACIONES

- La tribu urbana *skater* exhibe elementos que deberían conservarse y perpetuarse en la medida en que los cambios en la temporalidad lo permitan, debido a que mediante la práctica del skateboarding las personas construyen un ideario positivo para sus ellas, según las características de sus condiciones de vida. Por consiguiente, se recomienda a la Municipalidad de Heredia que promover en la comunidad del parque en el polideportivo Los Lagos en Heredia, la participación activa de las personas jóvenes y en la niñez, así como que preserve los espacios y mejoren las instalaciones, en caso de ser necesario, dentro de las posibilidades de presupuesto e impacto ambiental.
- Se recomienda fomentar la participación de la población que usa instalaciones de *skatepark*, para fomentar las relaciones de género mediante el deporte y eliminar brechas de cualquier índole que ataquen al bienestar humano y el medio ambiente. Se necesita una educación continua en valores éticos y morales para lograr dicho propósito.
- En términos de prácticas sociales, se recomienda proteger la privacidad de las personas en mayor riesgo, incluyendo a los más jóvenes, y garantizar un mayor control de la imagen para salvaguardar los derechos y deberes de los ciudadanos a nivel nacional e internacional. Esto aplica especialmente en todos aquellos casos de individuos vulnerables en edades tempranas y para grupos etarios que requieren protección pública.
- En comparación con otras actividades, la tribu urbana *skater* se distingue por sus variados rasgos de personalidad. Sin embargo, comparte similitudes con otras tribus urbanas en cuanto a la afición por escuchar *hip hop*, la fraternidad, el mantenimiento de una ideología personal que se corresponde con la pertenencia de grupo y su relación con la realidad social de la provincia de Heredia (Berzosa, 2000). Se recomienda reconocer y comprender las similitudes y diferencias con otras actividades en relación con el desarrollo de la dinámica deportiva y el sentido de pertenencia grupal.

- Estudiar la identidad cultural de la tribu urbana *skater* en el *skatepark* Los Lagos de Heredia ha sido una experiencia sorprendentemente curiosa y enriquecedora. Es recomendable seguir investigando y entrevistando a las personas de manera amable para obtener un conocimiento aún más profundo. Es notable el interés tanto de hombres como de mujeres en participar en la investigación sobre este tema. Hay ciertas diferencias con el uso de alcohol, droga psicotrópica que se deberían trabajar en investigaciones futuras.

LIMITACIONES PRESENTADAS DURANTE EL PROCESO INVESTIGATIVO

4.1 El tiempo

El período de investigación se inició aproximadamente durante las vacaciones finales de 2015, cuando se inauguró el *skatepark* Los Lagos en Heredia. La investigación se basó en observación no participante, y se realizaron investigaciones esporádicas con hombres y mujeres. Es importante destacar que se centró en dos jóvenes atletas femeninas, hijas de un entusiasta del *skateboarding*, con un rango de edad promedio de entre 55 y 60 años.

En relación con la realidad social en Costa Rica, donde se busca mejorar el nivel académico en el sector público, el Instituto Nacional de Aprendizaje (INA) brinda la oportunidad de aprender el idioma inglés (estadounidense). Por lo tanto, se exploró la relevancia del dominio del idioma en la investigación, debido a que el *skateboarding* tiene sus orígenes en Estados Unidos.

4.2 Recurso económico

Se presentó escasez de recursos económicos, lo cual afectó el acceso a servicios de Internet. Se utilizó la compañía Liberty para ese propósito. El uso de internet se realizó a través de una *tablet* con un chip.

4.3 Complicaciones durante la documentación de actividades

Se presentaron problemas tecnológicos y demoras prolongadas en el servicio de Liberty. Escasez de recurso humano (apoyo logístico)

Se recomienda una mayor participación del género femenino en la disciplina o cualquier otra índole cultural o deportiva. Además, se necesita una guía necesaria en la educación del Ministerio de Educación Pública y Privada para eliminar las brechas sociales a nivel de género y una mayor conciencia en la conservación humanística que caracteriza a la Universidad Nacional de Costa Rica en la Sede Omar Dengo.

4.4 Referentes previos: Se destaca la importancia de considerar los referentes previos en la Provincia de Heredia para enriquecer la investigación y comprender el contexto local.

FUENTES BIBLIOGRÁFICAS

Referencia bibliográfica

Arce Cortés, T. (2008). Subcultura, contracultura, tribus urbanas y culturas juveniles: ¿homogenización o diferenciación? *Revista Argentina de Sociología*, 6(11), 257–271.

ASL Social Media Inc. (2017, September 7). PLX Ghost Contest || Skatepark Los Lagos, Heredia [Video]. Vimeo. <https://vimeo.com/118539312>

Berzosa Martínez, R. (2000). —¿Qué es eso de las tribus urbanas?!. Bilbao: Desclée de Brouwer, Bilbao.

Cabrera, D. (2020) Imaginario social, comunicación e identidad colectiva (Imaginario, identidad y el imperativo de la significación). (2014, March 7). *Psicopsi*. <https://www.psicopsi.com/imaginario-social-comunicacion-identidad-colectivo-imperativo-significacion/>

Camino Vallhonrat, X. (2012). *Estudio cultural del skateboarding en Barcelona (1975-2010)*. <https://www.tdx.cat/handle/10803/81714?locale-attribute=es>

Chivers Yochim, E. (2010). *Skate Life: Re-Imagining White Masculinity*. Ann Arbor: University of Michigan Press.

Coller, X. (2007). *Canon Sociológico*. Madrid, España. Editorial: Tecnos

Colubi, Pepe. (2000). *Tribus Urbanas o la fuerza del etiquetado*. Editorial Ábaco.

Pratt, H. (2012) *Diccionario de Sociología*. Fondo de cultura económica.

Comunicación Institucional. Municipalidad de Heredia.... Municipalidad construye nueva plaza para patinaje en Los Lagos. (2015, December 8). Portal Municipalidad de Heredia. <https://www.heredia.go.cr/es/bienestar-social/noticias/obra-publica/municipalidad-construye-nueva-plaza-para-patinaje-en-los>

Cooper, D. (2007). *Ideologías y tribus urbanas*. Santiago de Chile: LDM Ediciones.

Day S. & Dague C. (2017). What makes a skateboarder? teaching high school students how to conduct sociological inquiry. *Social Education* 244–249.

Feixa, C. (2012 [1998]) *De jóvenes, bandas y tribus*. 5a ed. Barcelona: Ariel.

Fernández, E. & Zugasti, A. (2015) *Progresión: un documental sobre la subcultura del skateboarding en Caracas*. Trabajo de Grado. Venezuela (2015).

Gallardo Martínez, H. (2008) *Elementos de investigación académica*. San José: EUNED

Giménez, G. (2005), —La concepción simbólica de la cultura, en *Teoría y análisis de la cultura*, México, Conaculta, pp. 67-87.

- González Molohua, Y. F. (2019). *Skateboarding* y jóvenes en las calles de la ciudad de Xalapa, Veracruz. *Kult-Ur*, 6(11), 157–180. <https://doi.org/10.6035/Kult-ur.2019.6.11.7>
- González Rodríguez, S. (2000), —Alternar siempre enriquece—, en Martínez Rentería, C., *Cultura Contracultura: diez años de contracultura en México*, México, Plaza Janés Crónica.
- Hernández Sampieri, R. & Mendoza Torres, C. P. (2018) *Metodología de la investigación: las rutas cuantitativa, cualitativa y mixtas*. México, D.F.: McGraw-Hill Interamericana.
- Junquera, C. (1995). Las Tribus Urbanas: una realidad socio-cultural que hace presente el mundo post-industrial. En: Cuadernos de realidades sociales. No. 45-46. Editorial Salamanca, España. <https://fundacionjuans.org/wp-content/uploads/2016/08/En-la-calle-4.pdf>
- Lagarde, M. (1996) *Género y feminismo: desarrollo humano y democracia*. Madrid: Horas y Horas.
- Lefineau, Marcelle. (2011). *Tribus urbanas: la indumentaria desde una perspectiva multicultural*. Buenos Aires, Argentina: Editorial Nobuka.
- Machin, Juan. (2004) *Identidades juveniles Prolegómeno de un modelo heurístico*. Jóvenes, Revista de Estudios sobre juventud. México.
- Maidana, S. (2002) *Ideología y Utopía, dos ejes para pensar el mundo contemporáneo*. Universidad de Jujuy. San Salvador de Jujuy, (15), 15–19.
- Martínez, N. (2013). *Identidad cultural y educación*. <http://www.redicces.org.sv/jspui/handle/10972/2055?mode=full>
- Maffesoli, M. (2004). "El tiempo de las tribus". México: Siglo XXI editores, s.a. de cv. Extraído en: <http://www.um.es/tic/LIBROS%20FCI-II/Maffesoli%20Michel%20-%20El%20Tiempo%20De%20Las%20Tribus.pdf>
- Miguel Angel Sicilia Urbán.(1995), Cuadernos de Realidades Sociales. No45/46. Las tribus Urbanas en España. Instituto de Sociología Aplicada en Madrid.Pp.181-202.
- Novoryta, P. (2020) *Cultura y subcultura en España: Un estudio de caso de una tribu urbana de Sevilla*. España: 2011 https://theses.cz/id/tl1vap/Para_poder_entender_debidamente_el_concepto_de_kultura.pdf
- Oña, G. (2011). *Imágenes colectivas*. Blogspot.com. <http://publmailgabbyona.blogspot.com/2011/09/imagenes-colectivas.html>
- Pere-Oriol, Costa; Pérez tornero, José Manuel; Tropea, Fabio. (1996). *Tribus Urbanas. El ansia de identidad juvenil: entre el culto a la imagen y la autoafirmación a través de la violencia*. Ediciones Paidós Ibérica, S. A.
- Pitman, J. Check Out Los Lagos Skatepark in Heredia, Costa Rica_Youtuber, Estados Unidos, 2019 <https://www.youtube.com/watch?v=PKjVL7JIHj4>
- Ramírez Caro, Jorge. (2011). *Como diseñar una investigación académica*. Heredia, Costa Rica: Montes de María Editores.

Ron, J. (n.d.). Sobre el concepto de cultura. Cuadernos culturales 0.
<https://biblio.flacsoandes.edu.ec/libros/digital/48111.pdf>

Rueda A. Buenas noticias. 2017 [https://www.ameliarueda.com/nota/El-skate-baile-teatro-contra-la-violencia](https://www.ameliarueda.com/nota/El-skate-baile-teatro-<u>contra-la-violencia</u>)

Rueda A. Buenas noticias. 2017 [https://www.ameliarueda.com/nota/El-skate-baile-teatro-contra-la-violencia](https://www.ameliarueda.com/nota/El-skate-baile-teatro-<u>contra-la-violencia</u>)

Salas Flores, J. *Ride on*. Universidad Autónoma de Puebla, 2014

Vergara Estévez, J. & Vergara, D. J. (2002) Cuatro tesis sobre la identidad cultural latinoamericana una reflexión sociológica. *Revista de Ciencias Sociales (CI)*, (12), 77–92.

ANEXOS DE LA INVESTIGACIÓN

2. ANEXOS

Anexo 0: Formulario consentimiento informado.

Yo, _____, cédula _____, doy mi consentimiento, para que **Concepción Morales Baltodano**, cédula **1 1433 0371**, haga uso, documentación y publicación (audio, video y fotografía), la investigadora se encuentra autorizada a difundir información personal, con el fin de contribuir a la elaboración de tesis de grado para optar por el título de Licenciada en Sociología: *“Construcción de la identidad cultural de la tribu urbana skater en el polideportivo Los Lagos, de Heredia”*. Esta investigación tiene como objetivo: *“Caracterizar la construcción de la identidad cultural en la tribu urbana de los y las skaters que frecuentan el polideportivo de Los Lagos, de Heredia.”*

De esta manera, hago constar que soy una persona voluntaria en el proceso de la investigación en función de informante clave, durante la aplicación de las siguientes técnicas de investigación social, tales como: —entrevista a profundidad, —historia de vida, y —grupo focal con observación participante y no participante. Por ello, hago constar que conozco y soy consciente de los fines para los cuales se emplea la información clave que mi persona facilite.

Según lo expuesto líneas atrás, acepto y doy aprobación para las siguientes condiciones:

- Toma y publicación de fotografías en las que se capture imagen de mi persona.
- Grabación, reproducción y publicación de material en formato de audio y video, en los que se capture mi testimonio, voz e imagen.
- La transcripción, publicación y uso de citas textuales, en el cuerpo del presente estudio, que contengan de forma escrita las palabras e ideas expresadas durante la entrevista a profundidad.

(Nombre, cédula y firma de la investigadora)

(Nombre, cédula y Firma del Testigo/a)

Todas las personas firmamos el día _____ del mes _____ del año _____.

Anexo 1: Guía de preguntas para entrevista a profundidad.

Entrevista a profundidad

Descripción:

Se realiza con base en las inquietudes de la investigadora y las experiencias de las personas informantes. Esta es una entrevista estructurada, a las personas se les formularon las preguntas en términos idénticos para asegurar que los resultados sean comparables. La entrevistadora fungió como un cuidadoso recolector de datos. Para más detalles, se puede observar el capítulo 4 de este documento, principalmente, en el apartado —La entrevista en profundidad—.

Por consiguiente, las siguientes preguntas se generaron con base en las dimensiones de la investigación.

Preguntas generadoras
Instrucciones preliminares:
1. ¿Cuál es su correo en Gmail?
2. ¿Cuál es su nombre, apellido y cédula de identidad?
3. ¿Cuál es su edad en años cumplidos?
4. ¿Cuál es su género?
5. ¿Cuál es su edad en años cumplidos?
6. ¿Cuál es su estado civil?

7.¿Cuál es su nivel educativo?

8. En esta época, ¿cómo describe el elemento simbólico que interactúa en el mundo social en comunicación sobre el *Skateboarding*?

9. ¿Qué estaba pensando usted, cuando la figura pública interactúa en la comunicación social de la identidad cultural en América, sobre la disciplina deportiva del *Skateboarding*?

10. ¿Cómo se sintió entonces, si a usted, le atribuyen su "identidad cultural" con la tribu urbana *skaters*?

11. ¿Qué clase de elementos representan la identidad cultural de la tribu urbana, en disciplina con el deporte de *Skateboarding*?

II Parte

1. ¿Qué perspectiva se encuentra entre las relaciones de hombre y mujer en la identidad cultural del *Skateboarding*?

2. ¿Cómo son las condiciones para mujer y hombre en las prácticas de género en el espacio social del *Skateboarding*?

3. ¿Quién tiene las pautas culturales, normas, expectativas y roles de la identidad cultural de las relaciones de *género*?

4. ¿Me puede decir, qué pensamiento social interpreta en las relaciones de género?

5. ¿Cuál es su conciencia colectiva en las relaciones de género en el espacio social del *Skateboarding*?

Anexo 2: Estrategia Entrevista Semiestructurada

Descripción:

Su finalidad es construir un sentido social de la conducta individual o grupal de referencia del sujeto cuestionado a través de la recopilación de diversos conocimientos personales. De esta forma, se posibilita el acceso al campo real de la comunicación donde las palabras son el principal medio del hombre. Se trata de una experiencia personalizada, biográfica e intransferible (Alonso, 1999).

1- ¿A qué edad conoció el <i>skateboarding</i> ?
2- ¿Cómo fue su primer acercamiento con el <i>skate</i> (medios de comunicación, personas allegadas)?
3- ¿A qué edad inició su práctica en el <i>skate</i> ?
4- ¿Cuál fue el atractivo inicial que encontró, lo que le gustó desde un inicio en el <i>skateboarding</i> ?
5- En la actualidad, ¿cuál es el atractivo que usted encuentra o qué le gusta en el <i>skate</i> ?
6- ¿Cómo se define usted como <i>skate</i> ?
7- ¿Cuáles son sus proyecciones como <i>skate</i> ?

8- ¿Qué tipos de elementos (indumentaria, símbolos, objetos que utilizan para patinar y el lenguaje) son básicos en la práctica del *skateboarding*?

9- ¿Cuénteme acerca de su experiencia en formas de convivencia y vínculos fuera del parque, con quién se patina?

10- ¿A quiénes estaría interesado en involucrar en la cultura del *skate*?

11- ¿A quiénes no desearía involucrar o excluiría (familiares, amistades, compañeros de estudio o de trabajo, etc.)?

12- Desde su perspectiva, ¿cómo cree que son vistas las relaciones de género, en la práctica del *skateboarding*?

13- ¿Cómo han sido las interacciones en las relaciones sociales del hombre y la mujer?

14- Desde una conciencia colectiva, ¿existen prácticas diferenciadas por sexo?

15- A partir del pensamiento social, ¿existe diferenciación por género?

Anexo 3: Estrategia Grupo focal

Descripción:

- 1) Selección de los participantes: Para los siguientes papeles.
 - a) Moderadora: Estudiante Concepción Morales para optar por el grado de Licenciatura. Su rol consiste en utilizar una guía de discusión para dirigir el grupo, presentar adecuadamente las preguntas, responder neutralmente a los comentarios y estimular la participación del grupo.
 - b) Relator: este rol consiste en anota las respuestas y observa las reacciones de los participantes.
 - c) Observadores: apoyan al relator anotando las respuestas, pero principalmente observando las reacciones y los mensajes encubiertos de los mensajes.
 - d) Participantes: Características del grupo. Se recomienda que los participantes sean de ambos géneros, pertenezcan al mismo grupo étnico, tengan aproximadamente la misma edad y que sean de estado civil y nivel educacional similares.
 - Selección de los participantes La selección de informantes clave, en estudio de la moderadora estudiante de la investigación, por ende la observación en los relatos del participante. El diseño de la guía de discusión en propuesta del (a) objetivo, (b) el preámbulo y el (c) cuestionario de discusión. La reunión del grupo focal se solicita el 2 de julio de 2022.
- 2) Diseño de la guía de discusión:
 - a) Objetivo: Describir las prácticas que se construyen en los *Skatepark* por los y las Skaters como espacio social en el polideportivo de Los Lagos, de Heredia.
 - b) Preámbulo sugerido: El grupo focal es un instrumento que valora las experiencias, fortaleza y esperanza, con el fin de descubrir las prácticas en la representación social que muestra, la identidad cultural en el espacio conocido como: *skatepark* de Los Lagos, de Heredia.

—La sociología es una ciencia ontológica y epistemológica, por tanto, se requiere encontrar la validez científica mediante el método de la investigación. Se persigue la indagación, en resultado con el objetivo general, sobre la construcción de la

identidad cultural de la tribu urbana skater en el polideportivo Los Lagos, de Heredia.

c) Cuestionario: Preguntas de discusión.

1-¿Qué tipo de relaciones se dan entre hombres y mujeres en la práctica del *skateboarding* en Los Lagos de Heredia?

2-¿Quién define las pautas culturales, normas, expectativas y roles de la identidad en las relaciones de género?

3-¿Me puede decir cuál es su perspectiva sobre las relaciones de género?

4- ¿Cómo concibe que deben ser las relaciones de género en la práctica del *skateboarding*?

3) Reunión: Grupo focal


a) Horario: 11:00 a.m. a 1:00 p.m.

b) Lugar: Centro Cívico para la Paz de Heredia.

c) Reunión abierta al público.

Anexo 4. Consentimiento informado

CENTRO CÍVICO POR LA PAZ
REGISTRO DE ASISTENCIA PROCESOS FORMATIVOS



NOMBRE CURSO/TALLER: _____ PERÍODO: VERANO I REGULAR II REGULAR

LUGAR: _____ HORARIO (día, hora): _____

NOMBRE DE FACILITADOR/A: _____ INSTITUCIÓN/ORGANIZACIÓN RESPONSABLE: _____

Mes: _____ Año: _____

Nombre y apellidos	Edad	Género	REGISTRO DE FIRMAS			
			Sesión N° Fecha: _____	Sesión N° Fecha: _____	Sesión N° Fecha: _____	Sesión N° Fecha: _____
Julian Nicaragua Mora	13	Hombre				
Diana Solis	13	M				
Grethel Maria Ortega	11	Hombre				
Taylor Caled	11	Hombre				
Samuel Viana	11	M				
Bruno Carrero	10	H				
John Cruz Esquivel	11					
Andrey Frigueras Miranda	24	H				
Emanuel Messeri Frigueras	11	H				
Christian Molina	13	H				
Heider Roman	11	H				

Nomenclatura para el registro de asistencia de usuarios: las personas presentes deben firmar, en caso contrario el facilitador/a indica: A= Ausente, J= Justificado.
Nota: de registrarse dos ausencias consecutivas o participación intermitente, quien facilita el curso o taller se contactará con la persona usuaria, a fin de obtener la información correspondiente para facilitar su continuidad en el proceso. Mensualmente, se reportará a la Coordinación Programática la participación para valorar las condiciones de permanencia existentes en el CCP o nuevas medidas que se requieran.

Se hace un consentimiento informado, ya que en su mayoría son menores de edad y su debida imagen se protege, según términos de la Organización Internacional de Migraciones.