

# TRIBUS URBANAS



Las tribus urbanas pueden distinguirse por su aspecto, lenguaje o hábitos de consumo.

Una **tribu urbana** es un grupo de individuos generalmente jóvenes que comparten una forma cotidiana de vestir, un lenguaje propio y en general una serie de hábitos y gustos de consumo, propios de un ambiente moderno y citadino. Esta es una de las formas más comunes de agrupación de individuos jóvenes en la sociedad contemporánea.

Son, en esencia, identidades compartidas de manera grupal y expresadas a través de ciertos hábitos y comportamientos. Muchos las entienden como una manera de transitar las complejidades de la adolescencia y juventud, aferrándose a una identidad e ideología grupales, capaces de brindar un sentido de pertenencia, muy importante durante ciertas etapas de la vida.

En términos sociológicos y antropológicos, sin embargo, las tribus urbanas se inscriben en lo que se conoce como "**subcultura**": una expresión sociocultural masiva, pero subyacente a la cultura oficial o hegemónica. Es decir, una cultura que subsiste dentro de otra cultura mayor y más formal, como son las culturas tradicionales de cada país.

De esta manera, un joven perteneciente a una tribu urbana específica puede tener cosas en común con otro proveniente de una cultura y un país muy lejanos y diferentes. Este tipo de experiencias son propias de la sociedad globalizada y son facilitadas por las relaciones a través de Internet.

Se trata de agrupaciones marginales, minoritarias, que resisten a la sociedad tradicional, pero que al mismo tiempo emprenden un modelo de vida urbano, propio del capitalismo global y postindustrial. La música, la tecnología, la moda y el imaginario ficcional (relatos, símbolos, etcétera) son elementos centrales en cada una de las tribus, cuya identidad puede acabar siendo **estereotípica**, o sea, fácilmente reconocible.

Las tribus urbanas cambian con el tiempo, nacen y mueren, como cualquier otro fenómeno colectivo, y se **adaptan** a nuevos escenarios estéticos, sociales y tecnológicos.

Se les considera una expresión antropológica importante que propone determinados modelos de conexión y asociación dentro de la comunidad: muchas de ellas conforman “pandillas”, promueven “congresos” o reuniones masivas y en general movilizan gran cantidad de información digital en redes sociales y otros espacios de intercambio.



Los otakus suelen disfrazarse de sus personajes favoritos en eventos especiales.

Las tribus urbanas tienden a cambiar continuamente y a reinventarse y desaparecer, muchas de ellas son propias de una región geográfica determinada, al menos hasta que se popularizan y globalizan. Las más conocidas, a modo de ejemplo, son las siguientes:

- **Hippies.** Aparecida entre las décadas de 1960 y 1970, esta es probablemente la tribu urbana más antigua que existe. Sus valores de antimilitarismo, pacifismo, anticonsumismo y promoción del amor y sexo libres han sido heredadas a muchas otras tribus urbanas posteriores. Se reconoce a los hippies (o jipis) por su estilo desaliñado o informal, actitud pasiva y hedonista, propensa al uso de drogas y a una visión espiritual new age, que busca conectarse con tradiciones antiguas o de otras culturas.
- **Punks.** Asociada al movimiento musical de la década de 1980, así como a una actitud rebelde y combativa ante la sociedad y la política, es una de las tribus urbanas más antiguas que todavía sobreviven, aunque adaptada a los nuevos tiempos. Son característicos de los punk (o punkis, punketos) sus vestimentas con cuero abundante y botas militares, piercings y tatuajes, crests coloridas y cortes de cabello radicales, así como sus consignas nihilistas (*there is no future*) y una ideología que oscila entre lo apolítico y lo revolucionario.
- **Geeks o frikis.** Inicialmente, estos términos se usaban para cualquier aficionado a la tecnología, ciertos juegos o videojuegos o ciertos temas de aprendizaje (la astronomía, la mitología, etcétera), cuya devoción se consideraba “excesiva” o inusual. Sin embargo, la masificación de estas aficiones dio origen a la tribu urbana de los *geeks* (mayormente fanáticos por la tecnología) o *frikis* (mayormente fanáticos de la fantasía y los cómics). En la actualidad se trata de una tribu urbana de rasgos muy variables, de personas propensas a la introversión y la timidez, al mundo 2.0, los juegos de rol y a los relatos de terror y fantasía.

- **Otakus.** Con este nombre japonés de usos muy puntuales en su lengua madre (es básicamente una forma honorífica de segunda persona), se bautizó a toda una cultura urbana nacida a comienzos de la década de 1990 en Occidente, y caracterizada por la devoción por el mundo asiático, en particular japonés, sobre todo por sus historietas y animaciones. Los *otaku* se reconocen por su vestimenta estrafalaria, futurista y su gusto por las convenciones de cómics y animé, en las que suelen disfrazarse de sus personajes favoritos (*cosplay*).
- **Emos.** Su nombre proviene de “emotional” (“emocional” en inglés), surgieron a comienzos de la década de 1990 en los Estados Unidos, vinculados con ciertos géneros de pop/rock. Sin embargo, su mayor popularización tuvo lugar durante los años 2000, como herederos de la estética depresiva y suicida de otras tribus urbanas posteriores y extintas, como los grunge, los góticos (goths) o los skate (patineteros). Sus vestimentas tienden a los colores oscuros, al uso de maquillaje y pintura de uñas en ambos sexos, a los piercings y tatuajes, a los peinados con flequillo (usualmente cubriendo uno o los dos ojos) y sus conductas suelen ser cínicas y retraídas.
- **Gamers.** Esta es la tribu urbana de los empedernidos jugadores de videojuegos, cuyas vestimentas y códigos de conducta tienden a ser mucho más laxos y variados que en el resto de la lista, aunque siempre con presencia de elementos del mundo de los videojuegos, en especial de aquellos considerados retro o vintage. Sin embargo, los gamers de ambos sexos se reconocen por dedicar gran cantidad de tiempo al videojuego, y por decorar sus hogares con merchandising de la industria, así como tatuarse símbolos de sus videojuegos importante y estar siempre muy enterados de las novedades de la industria, en torno a la cual gira su forma de vivir.

**Referencia:**

Equipo editorial Etecé de Argentina (2022). Tribus urbanas. Recuperado de:

Fuente: <https://concepto.de/tribus-urbanas/#ixzz83t75GJJJ>