OBSERVATORIO DE BIENES COMUNES

Observatorio de Bienes Comunes: Agua y Tierra

ENTRE LA ELECCIÓN Y LA SIMULACIÓN: UNA INVITACIÓN A PENSAR LAS ELECCIONES 2026 EN COSTA RICA

Documento de Trabajo 14
Setiembre 2025

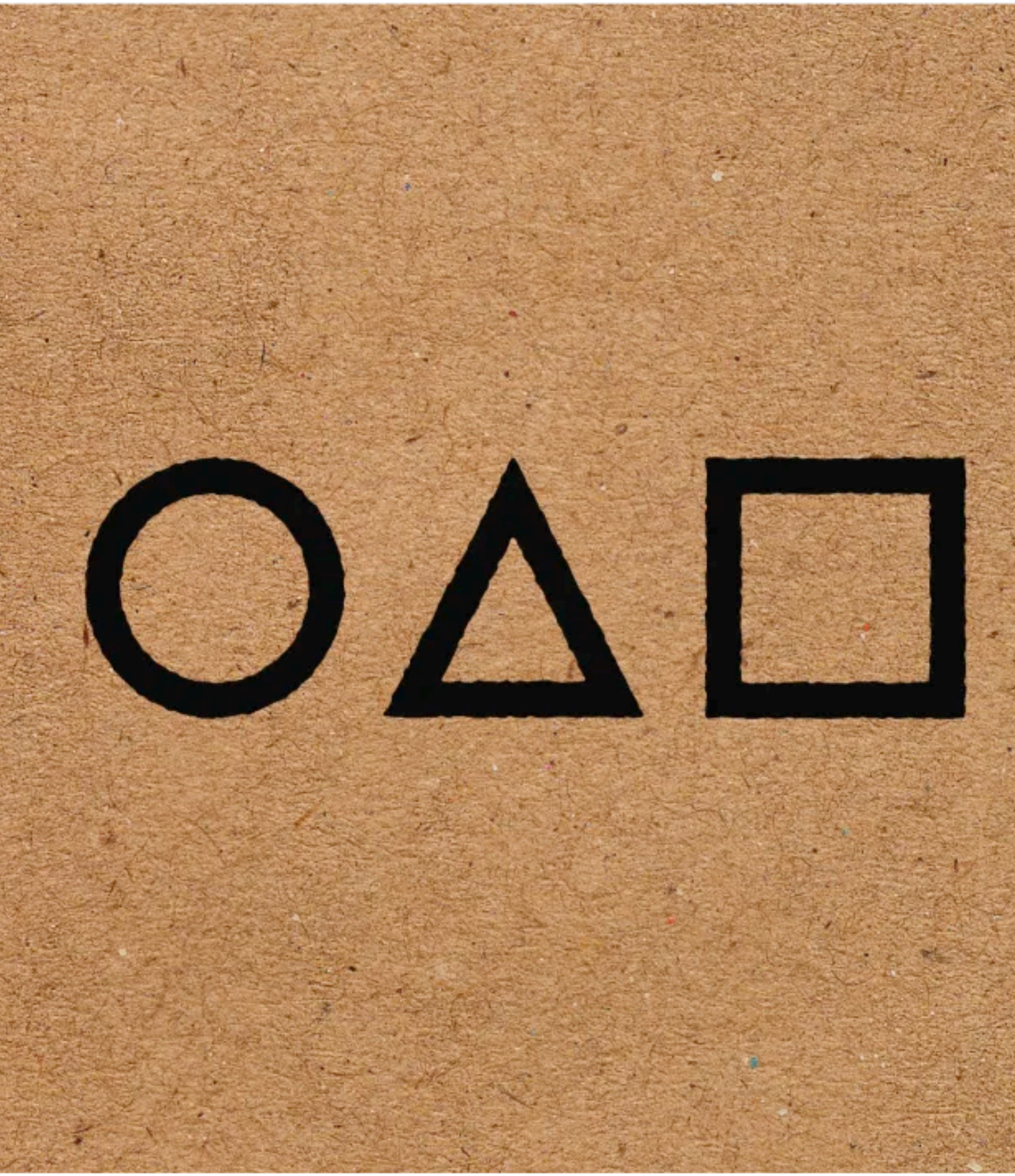
UCR Universidad de Costa Rica
CIEP Centro de Investigación y Estudios Políticos
Kioscos Socioambientales

UCR
UNIVERSIDAD DE COSTA RICA

CIEP
Centro de Investigación y Estudios Políticos

KIOSCOS
SOCIOAMBIENTALES

OBSERVATORIO DE BIENES COMUNES



Contenido

¿Qué es El Juego del Calamar? 2

Te están buscando 4

Bienvenidos al Juego 6

La Ilusión de Elegir 9

Opinión bajo vigilancia 15

Participar sin poder 19

Romper el juego 24

Hacia otras formas de democracia 26

Bitácora de resistencias 29

La democracia no siempre fue para todes 31

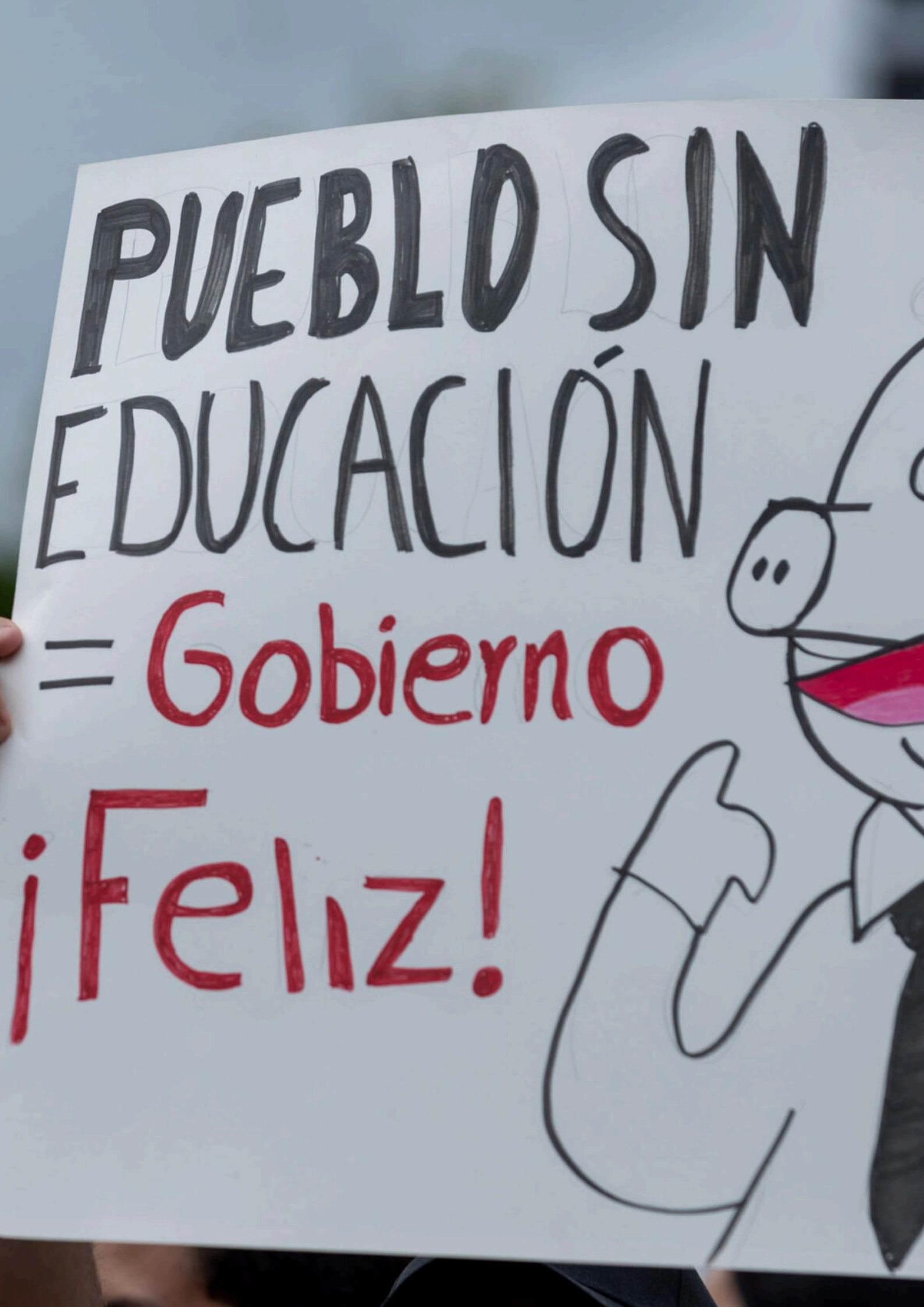
¿Desde cuándo estamos en el juego? 34

¿Qué es El Juego del Calamar? Una ficción que habla de nosotros

El Juego del Calamar (Squid Game) es una serie surcoreana creada por Hwang Dong-hyuk y estrenada en 2021 por Netflix. Su historia gira en torno a un grupo de personas endeudadas, marginadas y desesperadas que aceptan participar en una serie de juegos infantiles con la promesa de ganar una enorme suma de dinero. Lo que no saben al principio es que cada juego tiene consecuencias mortales: si pierden, mueren.

La serie combina violencia, tensión y crítica social. Muestra cómo el sistema explota las necesidades de las personas y convierte la pobreza en entretenimiento para los ricos. A lo largo de sus temporadas, El Juego del Calamar ha sido interpretado como una crítica al capitalismo extremo, a la deshumanización y también, en su segunda y tercera temporada, a formas falsas de libertad y participación colectiva.

En este cuaderno usaremos la narrativa de la serie como espejo de nuestras democracias: aparentes elecciones, estructuras de poder ocultas, reglas impuestas y una ciudadanía que juega sin saber quién realmente controla el tablero.


PUEBLO SIN
EDUCACIÓN
= Gobierno
¡Feliz!

Te están buscando

Recibiste una invitación. Tiene una forma familiar: la de una papeleta electoral. Te dicen que es una decisión libre, personal, crucial. Pero también te advierten: estás entrando a un juego donde las reglas ya fueron escritas. En este cuaderno te proponemos mirar más allá del voto, cuestionar lo que llamamos "democracia" y descubrir si realmente estamos decidiendo o sólo cumpliendo un papel dentro de un sistema que otros diseñaron.

Nos acercamos a un nuevo proceso electoral en Costa Rica (2026), y con él, a una nueva oportunidad para pensar colectivamente. Este cuaderno es una invitación a participar, pero también a desconfiar. A mirar con otros ojos lo que nos han hecho ver como "normal": una democracia rutinaria, de baja intensidad, limitada al acto del voto.

Inspirados en la serie El juego del calamar, usaremos la ficción como espejo crítico. Porque muchas veces, lo que parece exageración revela verdades profundas sobre nuestras realidades. En este juego de la democracia, los participantes votan, opinan, eligen... pero dentro de reglas fijas, narrativas inducidas y mecanismos ocultos que aseguran que el poder siga donde está.

Bienvenidos al Juego

Aceptaste la invitación, conocés el escenario y sabés que algo no encaja del todo. Es hora de mirar más de cerca las piezas del juego: sus reglas, sus actores, sus trampas disfrazadas de participación.

En las próximas secciones exploraremos distintas dimensiones del sistema democrático actual, con especial énfasis en el proceso electoral costarricense. Cada una de estas dimensiones revela cómo, muchas veces, lo que aparenta ser libertad, participación o representación, es en realidad una estructura cuidadosamente diseñada para mantener el poder donde siempre ha estado.

Como en El Juego del Calamar, cada prueba nos invita a mirar de frente lo que no siempre queremos ver: que no basta con seguir jugando... si el tablero está amañado. Que no alcanza con votar... si las decisiones importantes se toman en otra sala. Que no hay democracia real... si solo participamos cuando nos llaman a hacerlo.

Estas dimensiones no son etapas lineales, sino entradas distintas al mismo laberinto. Las recorreremos juntas, con preguntas, actividades y provocaciones que buscan abrir grietas en el guion que se nos impuso.

Porque quizás, si entendemos cómo funciona el juego, podamos empezar a escribir otras reglas.

"Frente a ti, una urna. A tu alrededor, propaganda, encuestas, debates vacíos. Te piden decidir. Pero nadie te dijo quién eligió a los candidatos ni quién financia sus campañas."

La Ilusión de Elegir

En las democracias contemporáneas se nos dice que votar es la máxima expresión de libertad. Sin embargo, cada vez más personas sienten que votan sin elegir realmente. Esto no es casual: muchas veces las alternativas ya están prediseñadas, los candidatos vienen de las mismas élites, y los programas apenas varían en forma, no en fondo.

Elegir entre opciones limitadas, preaprobadas por lógicas partidarias, empresariales o mediáticas, no es ejercer una libertad plena. Como en El juego del calamar, donde los jugadores "aceptan" participar, pero lo hacen porque sus condiciones de vida son tan precarias que no tienen otra salida, también en nuestras democracias muchas decisiones ocurren bajo presión, manipulación o desesperanza.

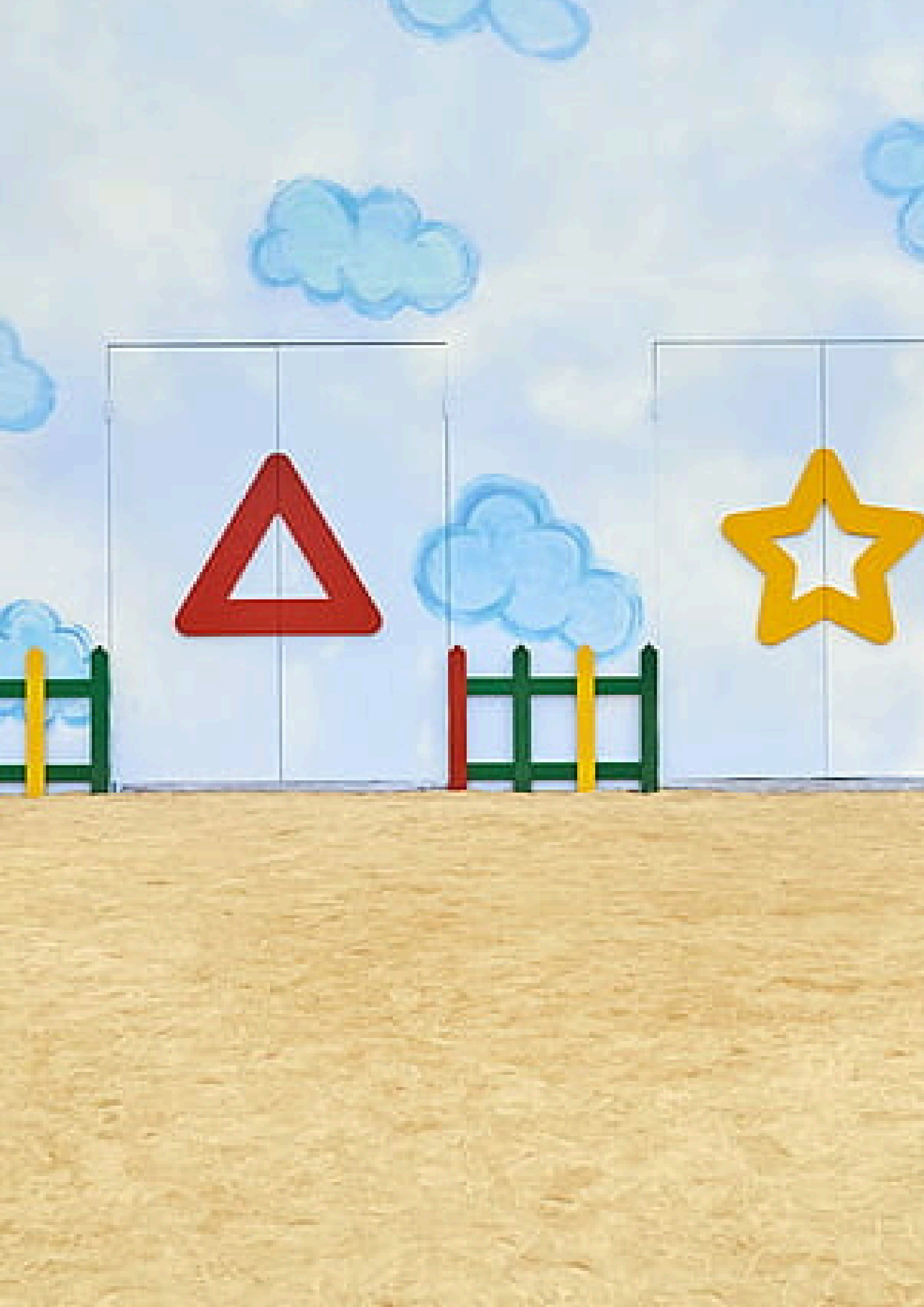
Conceptos clave: libertad condicionada, opciones predefinidas, representación limitada.

Actividad: Mapa de actores En grupos, identifiquen:

- ¿Quién elige realmente a los candidatos?
- ¿Qué intereses hay detrás de las principales campañas?
- ¿Qué tipo de temas dominan el debate público y cuáles se ocultan?

Haber votado no significa haber decidido. El juego sigue, y ahora te toca otra tarea. Esta vez, no solo elegís: también opinás. O eso creés.

DESPIERTA,
¡ESCAZÚ!



"Ahora, tu tarea es opinar. Pero el juego filtra, edita y amplifica lo que conviene. El algoritmo decide a quién escuchan. ¿Cuánto de tu voz es realmente tuya?"

Opinión bajo vigilancia

La libertad de expresión es otro de los pilares de la democracia liberal. Pero ¿es posible expresarse realmente si el entorno está mediado por lógicas de consumo, algoritmos invisibles y plataformas que priorizan el escándalo sobre el debate? En el juego de la democracia actual, la opinión se convierte en un producto más: se mide, se explota, se redirige.

Los medios de comunicación, las redes sociales, incluso las encuestas, construyen una percepción del mundo que muchas veces poco tiene que ver con la realidad. Las emociones se vuelven combustible de campañas vacías, mientras el pensamiento crítico se disuelve entre likes y titulares alarmistas.

Has opinado, has votado. Pero algo no cambia. Las reglas siguen favoreciendo a los mismos. Te dan espacios para participar, pero poco cambia en lo esencial. Es hora de mirar de cerca esa supuesta participación.

"Te ofrecen participar: consultas, cabildos, encuestas. Pero no hay poder real detrás. Jugás en serio, pero el tablero ya está armado."

Participar sin poder

Las democracias liberales han multiplicado los mecanismos de participación: audiencias, referendos, presupuestos participativos. Pero si estas instancias no están vinculadas al poder real de decidir, se convierten en ejercicios simbólicos, decorativos. Una participación sin poder es una forma sofisticada de neutralización.

Como en la serie, donde algunos jugadores intentan cambiar las reglas y son descartados, también en la vida democrática muchas voces son escuchadas solo para ser archivadas. La participación no es real si no transforma. Y no transforma si no disputa poder.

Conceptos clave: participación simbólica, ciudadanía pasiva, neutralización política.

Actividad: Investigación de campo

- Identificá algún proceso participativo reciente en tu comunidad.
- ¿Tuvo efecto real?
- ¿Quién tomó las decisiones finales? Compartí los resultados con el grupo y debatí: ¿Qué necesitaría cambiar para que valiera la pena participar?

Has llegado al final del juego. O eso parece. Pero ahora surge la verdadera pregunta: ¿querés volver a jugar, o querés cambiar las reglas?

El tajo contamina
el ambiente y
afecta la salud
de la comunidad
NO MAS TAJO

"Algunos jugadores se rebelan. Buscan otras formas de decidir. Quieren reglas nuevas, justas, transparentes. Pero eso significa salirse del guión. ¿Estás dispuesto a construir otra forma de jugar?"

Romper el juego

La verdadera democracia no se reduce a votar cada cuatro años. Supone construir poder colectivo, desde abajo, con otros. Implica desafiar la lógica de la representación pasiva y sustituirla por procesos de organización territorial, autogestión, deliberación crítica y acción directa.

Romper el juego no es destruirlo todo sin más. Es reconocer que el tablero está amañado y que necesitamos nuevas reglas, nacidas de la experiencia popular, los saberes colectivos y el deseo de una vida digna para todos y todas.

Conceptos clave: organización popular, democracia radical, poder constituyente, autogestión.

Actividad: Imaginá otra democracia

- En grupos, diseñen una propuesta para tomar decisiones colectivas sin partidos políticos.
- Imaginen mecanismos participativos que funcionen desde el barrio o la comunidad.
- Reflexionen: ¿Qué tan realista es? ¿Qué desafíos enfrenta? ¿Cómo podrían empezar desde ya?

Hacia otras formas de democracia

Salir del juego no es rendirse: es construir una cancha nueva, con reglas distintas, donde el objetivo no sea sobrevivir sino vivir dignamente. En esta sección queremos explorar caminos reales, concretos, desde donde podemos desafiar la lógica de la democracia liberal y avanzar hacia formas más profundas de participación y decisión colectiva.

Muchas veces se nos hace creer que fuera del sistema no hay nada, que lo único que podemos hacer es votar cada cuatro años y esperar. Pero en los márgenes, en los barrios, en las luchas populares, han nacido formas de democracia directa, de autogestión, de deliberación comunitaria. Caminos que no son perfectos ni fáciles, pero que ofrecen alternativas posibles a un modelo que excluye, desgasta y simula participación.

Conceptos clave: autonomía, autogestión, democracia directa, acción colectiva, soberanía territorial, procesos constituyentes.

Algunas rutas para caminar hacia otra democracia:

- Informarse de manera crítica: aprender a leer los medios con distancia, identificar fuentes populares, buscar lo que se quiere ocultar.
- Participar organizadamente: formar parte de colectivos, sindicatos, asambleas vecinales o plataformas ciudadanas.
- Ejercer el poder desde abajo: construir alternativas desde el barrio, la escuela, el trabajo, con autonomía y solidaridad.
- Impulsar procesos constituyentes: reclamar nuevas reglas del juego, escritas desde las comunidades y sus necesidades-aspiraciones.
- Educar políticamente: hacer del conocimiento un bien común, crear espacios de formación crítica y emancipadora.
- Practicar la democracia todos los días: en lo cotidiano, en cómo decidimos con otros, en cómo compartimos el poder.

Actividad: Construcción de propuestas

- ¿Qué podés hacer vos, desde tu barrio, universidad o trabajo?
- ¿Con quiénes te podrías organizar?
- ¿Qué pequeñas acciones pueden generar grandes cambios?

Recordá: nadie viene a salvarnos. Pero nadie puede quitarnos la posibilidad de construir otros mundos si lo hacemos en común. Salir del juego no es huir: es empezar a vivir con dignidad y decisión colectiva.

Esta sección final propone formas de acción concreta y cotidiana para quienes no quieren volver al juego amañado:

- Informarse de manera crítica: reconocer fuentes confiables, buscar medios alternativos.
- Participar organizadamente: integrarse en colectivos, redes comunitarias, asambleas.
- Cuestionar el voto como única forma de acción política.
- Promover procesos constituyentes, territoriales y desde abajo.
- Crear espacios de educación popular y formación política independiente.

Bitácora de resistencias

Llegamos al final de este recorrido, pero no al final del camino. Este cuaderno no busca dar respuestas definitivas, sino abrir preguntas incómodas, despertar inquietudes, generar debate y, sobre todo, invitar a actuar. Si algo nos mostró El juego del calamar es que seguir las reglas impuestas no siempre nos lleva a un lugar mejor. De hecho, muchas veces perpetúa la injusticia, la desigualdad y la exclusión.

En el juego de la democracia liberal actual, las decisiones se nos presentan como libres, pero están condicionadas por estructuras de poder profundas, por intereses económicos, por narrativas que limitan nuestra imaginación política. Hemos explorado cómo la ilusión de elegir, la opinión manipulada, la participación vacía y la exclusión de la acción colectiva nos empujan a jugar en un sistema amañado. Pero también hemos visto que existen grietas. Y por esas grietas entra la posibilidad de organizarse, de resistir, de proponer, de transformar.

Este cuaderno es una herramienta para quienes no quieren resignarse. Para quienes creen que otra democracia es posible: más profunda, más directa, más cercana, más justa. Una democracia que no se limite al voto, sino que se teja en la vida cotidiana, en los vínculos, en los territorios.

Te invitamos a cerrar esta lectura escribiendo tres cosas:

- Algo que ahora ves distinto.
- Algo que te preocupa y no querés normalizar.
- Algo que estás dispuesto/a a hacer (aunque sea pequeño, aunque sea con otros).

Porque el juego puede cambiar si dejamos de ser piezas y empezamos a ser parte del nuevo tablero.
¡La democracia no es un juego, pero puede ser el terreno donde empecemos a imaginar otra forma de vivir y decidir!

Te invitamos a cerrar este cuaderno escribiendo tres cosas:

- Algo que ahora ves distinto
- Algo que te preocupa
- Algo que estás dispuesto/a a hacer (aunque sea pequeño)

Porque romper el juego empieza con mirar distinto, preguntar en voz alta y, sobre todo, organizarse.
¡El juego de la democracia está en marcha! Pero las reglas pueden cambiar si vos también jugás distinto.

La democracia no siempre fue para todes

Aunque hoy el voto es presentado como un derecho universal, su historia está marcada por la exclusión. La democracia liberal no nació siendo inclusiva: fue una conquista paulatina, a menudo forzada por movilizaciones sociales que empujaron los límites del sistema.

En sus inicios, muchas democracias solo permitían votar a hombres con propiedades, bajo la lógica de que solo quienes tenían riqueza eran ciudadanos responsables. Poco a poco, esa lógica fue desafiada. El sufragio se amplió a los hombres sin propiedad, luego a las mujeres, más tarde a personas racializadas, indígenas o jóvenes. Pero cada ampliación fue una lucha, no una concesión generosa del poder.

Incluso hoy, donde el voto puede ser legalmente universal, siguen existiendo barreras de facto: personas migrantes sin ciudadanía, pueblos indígenas sin acceso a información ni representación, sectores empobrecidos sin medios para participar efectivamente. La democracia representativa ha avanzado, sí, pero no ha cumplido aún con su promesa de igualdad real.

Actividad: Línea de tiempo crítica

Conceptos clave: sufragio censitario, exclusión estructural, universalidad limitada, ciudadanía desigual.

- Investigá en grupos cómo fue el proceso de ampliación del sufragio en Costa Rica y otros países de América Latina.
- ¿Quiénes quedaron fuera al inicio? ¿Qué argumentos se usaban para justificar su exclusión?
- ¿Qué luchas permitieron que hoy el voto sea más amplio?
- ¿Quiénes siguen hoy en día sin poder participar plenamente?

Esta mirada histórica nos ayuda a entender que la democracia no es algo estático ni garantizado: es un proceso en disputa permanente.

La democracia, tal como la conocemos hoy, es el resultado de múltiples luchas y transformaciones sociales. El derecho al voto ha sido históricamente limitado por condiciones económicas, de género, educación o clase social. Comprender ese recorrido nos permite valorar las conquistas democráticas, pero también reconocer sus límites y desafíos actuales.

Como en El Juego del Calamar, donde no todos los jugadores empiezan en igualdad de condiciones, la historia de la democracia también ha estado marcada por la exclusión. El derecho al voto ha sido una conquista progresiva, no un punto de partida. Reconocer quiénes quedaron fuera del juego durante siglos nos ayuda a entender por qué hoy el juego sigue siendo desigual.

¿Desde cuándo estamos en el juego?

🔴 Nivel 1: El voto censitario (1821–1880s)

"Solo juegan los que tienen plata, letras y tierras"

Las primeras rondas del juego eran privadas. Solo podían participar hombres adultos que supieran leer y tuvieran propiedades o ingresos suficientes. El resto: observaba desde fuera. Era un juego hecho por y para las élites, donde decidir sobre el país era un privilegio, no un derecho.

"Los demás no entraban ni como público. Eran invisibles en el tablero."

🔵 Nivel 2: Las elecciones de 1889

"Primera ronda pacífica, mismos jugadores"

En 1889 se jugó una partida distinta: por primera vez, se respetó el resultado de una elección. Fue un momento clave, donde la presión social evitó un golpe de Estado. Pero no nos engañemos: el juego seguía siendo cerrado. Solo votaban varones alfabetizados con cierto ingreso.

"Se pintó de democrático, pero los dados seguían cargados."

🟢 Nivel 3: El ingreso de las mujeres (1949)

"Por fin las jugadoras entran a la arena"

Con la nueva Constitución de 1949, las mujeres lograron el derecho al voto. Fue gracias a una larga lucha feminista y a los cambios generados por la guerra civil. Se abrió la puerta, pero no se cambió el juego: participación simbólica, estructuras patriarcales, violencia política. Jugaban, sí. Pero en desventaja.

"Les dieron acceso... sin joystick ni instrucciones."

🟡 Nivel 4: El voto hoy: universal pero desigual

"Todos pueden entrar... pero no todos tienen cómo jugar"

Hoy el juego parece abierto: cualquier persona mayor de 18 años tiene derecho al voto. Pero eso no significa que todos jueguen en condiciones justas. ¿Qué pasa con quienes no tienen información, acceso, representación, ni confianza en el sistema? ¿Con los que solo eligen entre lo mismo de siempre?

"Sí, el acceso es universal. Pero el laberinto sigue teniendo trampas invisibles."

Actividad: Línea de tiempo crítica del juego

- Identificá las reglas de cada “nivel” del voto en Costa Rica. ¿Quién quedaba fuera? ¿Por qué?

- ¿Qué luchas sociales permitieron ampliar el acceso?

- ¿Qué tipo de exclusiones siguen presentes hoy? ¿Quién no está realmente jugando?

Referencias:

Araya Alpízar, Carlomagno. (2015). Análisis estadístico del abstencionismo en las elecciones presidenciales de Costa Rica, 2014. Revista de Ciencias Económicas, 33(1). Universidad de Costa Rica. Recuperado de https://archivo.revistas.ucr.ac.cr/index.php/economicas/article/view/19972

Bonilla Carrión, Róger Enrique & Rosero Bixby, Luis. (2006). Accesibilidad a los lugares de votación y abstencionismo en Costa Rica. Proyecto Estado de la Nación / Centro Centroamericano de Población, Universidad de Costa Rica. Recuperado de https://repositorio.conare.ac.cr/items/360ee2e4-f1c3-4cdd-857b-fd9d62a48986

Hernández Rodríguez, Óscar. (2023). El abstencionismo en las elecciones presidenciales de Costa Rica (1953-2002). Revista de Ciencias Sociales, Núm. 98. Universidad de Costa Rica. Recuperado de https://revistas.ucr.ac.cr/index.php/sociales/article/view/56310

Jiménez Fonseca, Paula & Navarro Castillo, Ayleen. (2023). Análisis de la Participación Ciudadana del enfoque de Gobierno Abierto en la implementación de los compromisos del Poder Ejecutivo de Costa Rica en el Plan de Acción de Estado Abierto (2019-2022) [Tesis de licenciatura]. Universidad de Costa Rica. Recuperado de https://repositorio.sibdi.ucr.ac.cr/items/6d5a9678-0dd9-47c8-93ea-42f293ad6279/full

Quirós Jara, Maribelle; Vallejo Esquivel, Gustavo. (2021). Y la mujer votó: Retos político-electorales de las mujeres a 70 años del voto femenino en Costa Rica. Revista Estudios, Núm. 42, Dossier: Mujeres y migración. Universidad Nacional de Costa Rica. Recuperado de https://revistas.ucr.ac.cr/index.php/estudios/article/view/47173

Rojas Bolaños, Manuel. (s.f.). La representación política: ¿en crisis o en transición? FLACSO Costa Rica. Recuperado de https://www.flacso.cr/es/publicaciones/otras-publicaciones/138-la-representacion-politica-en-crisis-o-en-transicion

¿Qué es el Observatorio de Bienes Comunes: Agua y Tierra?

El Observatorio de Bienes Comunes: Agua y Tierra es un esfuerzo más de articulación entre el Programa Kioscos Socioambientales y el CIEP que tiene como propósito contribuir en la problematización del contexto que nos interpela a todos y todas desde esta perspectiva, a través de la generación de información y espacios de diálogo sobre las dimensiones y relaciones presentes en los conflictos socioambientales relacionados al origen, propiedad y gestión de los bienes comunes.

Pretende a través de monitoreos, campañas, talleres en comunidades, articulación con proyectos similares de acción social e investigación, generar información oportuna y vínculos de articulación para evidenciar el estado de los bienes comunes en Costa Rica, y favorecer una mayor conciencia sobre los desafíos que representa la gestión democrática de estos bienes para nuestra sociedad.

CONTACTO
observatoriobienescomunes@gmaii.com

NUESTRO SITIO WEB

Este documento fue elaborado por el Equipo del Observatorio de Bienes Comunes

SÍGUENOS

OBSERVATORIODEBIENESCOMUNES