

34º Encontro Anual da Anpocs

ST02: Ciberpolítica, ciberativismo e cibercultura

Pode o e-cidadão auxiliar os deputados a fazerem leis melhores?

Autores:
Andréa Sampaio Perna
Cristiano Ferri S. de Faria

2010

Pode o e-cidadão auxiliar os deputados a fazerem leis melhores?

RESUMO

A partir da perspectiva teórica de que o fortalecimento da democracia representativa depende do desenvolvimento da democracia participativa, queremos investigar como uma nova ferramenta de tecnologia de informação e comunicação, o Portal e-Democracia da Câmara dos Deputados, pode auxiliar no desenvolvimento de mecanismos de deliberação como forma de participação no processo legislativo de uma forma mais aprofundada e abrangente em comparação a outras experiências de parlamentos latinos. Por meio da avaliação da fase-piloto do projeto entre o período entre junho de 2009 e junho de 2010, o estudo concluiu que, embora o projeto apresente fragilidades na sua formulação e implementação, levanta aspectos relevantes para o desenvolvimento de experiências participativas digitais em parlamentos.

INTRODUÇÃO

A busca pelo aprofundamento da democracia tem como pontos fundamentais o aumento da transparência das ações governamentais, assim como a partilha de espaços consultivos e deliberativos entre a sociedade e as diferentes instituições do sistema político. Apesar dos empecilhos decorrentes da fratura digital [digital divide], o uso de novas tecnologias de informação e comunicação (NTICs) vem se ampliando em países latino-americanos, gerando altas expectativas quanto à possibilidade de um aumento da qualidade de suas democracias. Experiências em diferentes países demonstram que formas ampliadas de participação política vêm se desenvolvendo através do uso das NTICs, promovendo novas possibilidades de interação entre o sistema político e a sociedade civil (Chadwick; Howard, 2008; Coleman; Kaposi, 2009). Esses espaços de interação através das novas tecnologias permitem uma diminuição da assimetria informacional entre sistema político e sociedade, enriquecendo o

repertório de informações dos atores estatais a respeito dos interesses e das demandas dos cidadãos, contribuindo assim para o aprimoramento das práticas deliberativas e dos processos decisórios.

Dentro desse contexto, procuraremos demonstrar a tese segundo a qual, embora haja uma crescente disposição dos parlamentos latino-americanos em oferecer diversos canais digitais à sociedade, essa preocupação não vem sendo acompanhada de um esforço equivalente em efetuar uma gestão eficiente das informações disponibilizadas pelos cidadãos através de mecanismos de e-participação. Ilustraremos essa proposição através do exame de algumas lições extraídas do Projeto e-Democracia, da Câmara dos Deputados brasileira.

Organizamos nossa exposição da seguinte forma: a) inicialmente, faremos uma pequena revisão da literatura mais relevante sobre o tema de nossa pesquisa e apresentaremos as diretrizes gerais da metodologia utilizada em nossa investigação; b) em seguida, empreenderemos um estudo de caso do Projeto e-Democracia, da Câmara dos Deputados do Brasil, destacando alguns aspectos positivos e negativos relacionados à implantação do projeto, e à sua eficácia.

1. REVISÃO DE LITERATURA E METODOLOGIA

A questão central que deve servir como ponto de partida para uma agenda de pesquisa sobre Internet e Parlamentos não é mais se essas instituições e seus representantes estão ou não estão *on-line*, já que todas as 262 casas legislativas nacionais dos 187 países do mundo estão representadas na rede¹, mas de que forma utilizam as novas tecnologias e quais os seus impactos efetivos sobre as atividades parlamentares (Leston-Bandeira, 2007).

A esse respeito, podemos afirmar que já existe um estoque relativamente amplo de trabalhos na literatura internacional, embora significativamente menor na literatura latino-americana, que busca refletir sobre esses impactos. Dentro desse contexto mais geral de proliferação de trabalhos em escala internacional dedicados à estudar os impactos das novas tecnologias no trabalho

¹ Dados do "Parline database on national parliaments" da União Inter-Parlamentar - www.ipu.org/parline-e/parlinesearch.asp. Acesso em 15/08/2009.

parlamentar, podemos destacar as contribuições de Cristina Leston-Bandeira que propõem uma estrutura analítica abrangente para investigar o impacto da internet nos parlamentos, que integre fatores institucionais, as diferentes funções desempenhadas pelos parlamentos e as rotinas internas de gestão do corpo de funcionários dos órgãos legislativos (Leston-Bandeira, 2007). Em coletânea de textos mais recente reunindo contribuições tanto de pesquisadores acadêmicos como de gestores dos órgãos legislativos, Leston-Bandeira e Ward (2008) chamaram a atenção para a necessidade das investigações comparadas que enfoquem as novas democracias em processo de consolidação, assim como a abordagem de questões mais voltadas para a dinâmica interna dos órgãos parlamentares (“inside approach”) e sejam mais focadas no desempenho de suas múltiplas funções e não apenas da função de *representação* no sentido estrito.

No tocante aos parlamentos latino-americanos, Frick (2005), por exemplo, avaliou características e potencialidades para a e-democracia de *websites* de parlamentos e de partidos políticos da América Latina, procurando classificar a intensidade do uso da web pelos legislativos através das seguintes dimensões: informação, interatividade bilateral, interatividade multilateral e facilidade de uso. Os resultados do estudo apontaram para um uso mais intenso e eficiente dos *websites* parlamentares dos países da América do Sul em relação às nações da região central, sendo o Brasil o que obteve maior média, seguido do Peru. Observou-se prioridade em prover informação sobre legislação, comissões, informações gerais da instituição e de seus representantes. Os dados demonstraram haver pouca informação sobre os debates legislativos nos portais, exceto no parlamento brasileiro, que já oferecia agenda atualizada dos debates, textos facilmente acessíveis e sessões parlamentares em áudio e vídeo. Ainda segundo Frick, embora de modo incipiente, Brasil e Chile foram os países que mais se destacaram na promoção da interatividade bilateral, ou seja, provendo informações para contato com o parlamento, ouvidoria e formulários para solicitações e sugestões.

Outro estudo dedicado a diagnosticar os avanços dos websites dos poderes legislativos das Américas foi realizado pelo Grupo de Trabalho da *RED-FTiP Américas - Red de Funcionarios de Tecnología de la Información en los*

Parlamentos de las Américas (López et. al., 2008). Os pesquisadores que participaram desse estudo analisaram os avanços dos portais dos parlamentos de 21 países (México, países da América Central, República Dominicana, países do Mercosul, países do Pacto Andino, Estados Unidos, Itália e Espanha), com base na análise de 80 indicadores dos 11 parâmetros definidos como essenciais pela União Interparlamentar para os *websites* de parlamentos. Além disso, avaliaram os serviços de “governo eletrônico parlamentar” disponíveis nos *websites* a partir da aplicação de um modelo de maturidade composto por cinco fases: início (informação limitada e estática), presença (informação básica online e sistema de busca), interação (comunicação simples entre o serviço e o cidadão por meio do correio eletrônico ou formulário de sugestões), transação (inclui interação bidirecional entre o cidadão e o serviço, autenticação, consulta a bases de dados legislativas e formulários), e desenvolvimento de e-Democracia (inclui serviços de participação cidadã) como fóruns de discussão, pesquisas, chats e recursos para portadores de necessidades especiais.

Além disso, podemos mencionar os estudos de Braga (2007, 2009) que analisou as ferramentas de divulgação dos trabalhos legislativos nos portais parlamentares, elaborando um ranking dos legislativos sul-americanos e das unidades subnacionais brasileiras abrangendo 195 variáveis e sete dimensões; e de Marques (2008), que realizou dois estudos de caso dos recursos participativos digitais do Portal da Câmara dos Deputados do Brasil e do Portal da Presidência da República, apontando ainda algumas recomendações para a dinamização dos espaços participativos e deliberativos existentes nos portais legislativos e governamentais brasileiro.

Perna (2010) examinou uma outra dimensão dos mecanismos digitais de interação e participação política oferecidos por parlamentos para a sociedade — a gestão da informação. Primeiramente, a autora mapeou as formas de participação política empregadas nos portais legislativos da América Latina, com o objetivo de conhecer as informações que cercam as iniciativas. Em seguida, realizou um estudo de caso da Câmara dos Deputados do Brasil, investigando como a casa legislativa realiza a coleta, a organização, a distribuição, o armazenamento e o uso da informação concernente aos mecanismos de interação e participação política, de caráter multilateral, empregados em seu

Portal. Concluiu que os parlamentos latino-americanos colocam à disposição da sociedade dezenas de canais digitais de interação e participação, como uma tendência irreversível das democracias modernas, mas a gestão da informação inerente às experiências ainda é um desafio a ser superado.

Perna e Braga, em publicação no prelo, procuraram dar continuidade à análise comparada dos recursos de participação presentes nos *websites* legislativos latino-americanos, empreendida por Perna (2010), ainda com foco na gestão da informação dos mecanismos participativos. Para tanto, elaboraram uma metodologia inspirada em trabalhos anteriores (Braga, 2007, 2009; Perna, 2010), e no modelo de interatividade de Ferber et al (2007) sobre os diferentes graus e níveis de interatividades propiciados pelas novas tecnologias, assim como no modelo processual de gestão da informação elaborado por Choo (1998, 2006).

No presente estudo de caso sobre o Projeto e-Democracia foram entrevistados seis parlamentares, quatro desenvolvedores do projeto e oito participantes das discussões virtuais realizadas, utilizando-se formato de entrevista semi-estruturada. Além disso, a análise a seguir toma como base a avaliação direta do portal e-Democracia, assim como acesso à área de administração do portal, permitido pelos desenvolvedores para os fins desta pesquisa, e estudos anteriores dos autores. A análise compreende o período de aplicação do projeto-piloto do portal e-Democracia, de junho de 2009 (quando lançado) até junho de 2010.

2. O CASO DO PORTAL E-DEMOCRACIA DA CAMARA DOS DEPUTADOS BRASILEIRA (<http://www.edemocracia.camara.gov.br>)

Lançado em 3 de junho de 2009, o Portal e-Democracia da Câmara dos Deputados se distingue das demais iniciativas analisadas principalmente por agregar um maior número de funcionalidades, como fóruns, wiki, chats, enquetes e biblioteca virtual, centradas em comunidades virtuais sobre temas em debate no parlamento.

A idéia de desenvolver um programa de democracia eletrônica na Câmara dos Deputados, do qual o Portal e-Democracia configura-se como sua

principal vertente, partiu de um processo “bottom-up”, de servidores públicos, “ativistas” do Estado, e que logo foi respaldada pela administração da Casa e pela área parlamentar. Prevvia-se um efeito “spin off”, com um debate que tivesse interesse do parlamentar e que a participação sensibilizasse os diretores das áreas de informação, tecnologia e consultoria da Casa, que apoiariam o projeto. Em outras palavras, já se visualizava no início dos trabalhos os atores que deveriam estar envolvidos com a iniciativa.

Além de uma área para contribuições livres, denominada Espaço do Cidadão, até agosto de 2010 foram criadas 5 comunidades virtuais temáticas: Mudança do Clima, Simpósio da Amazônia, Estatuto da Juventude, Política Espacial e Lan-Houses. Essas comunidades apresentam possibilidades para que os cidadãos compartilhem informações e participem efetivamente do processo de elaboração de projetos de lei e estudos do Legislativo.

A primeira comunidade lançada no Portal pretendia encampar a discussão sobre a Política Nacional sobre Mudança do Clima, tema de 21 projetos de lei em tramitação na Casa. Apesar do esforço da equipe do Portal e-Democracia, observado por meio de postagens na comunidade e da intervenção de alguns deputados para incentivar o envio de comentários aos fóruns, o projeto foi aprovado, mas a participação não ocorreu. O tema e o cenário político não favoreceram a discussão da matéria.

A Comunidade Simpósio da Amazônia foi criada para aprofundar o debate sobre a Amazônia, por meio de fóruns de discussão. No entanto, a iniciativa funcionou apenas como um repositório de documentos do III Simpósio da Amazônia, ocorrido em 2009.

A Comunidade do Estatuto da Juventude resultou no primeiro projeto de lei construído de forma digital com informações postadas pelos participantes nos fóruns de discussão, incorporadas ao texto do relatório da Comissão Especial que analisa a matéria. Por outro lado, o mesmo grau de participação e sucesso da iniciativa não foi alcançado com o uso de dois outros instrumentos disponibilizados na comunidade: uma enquete com informações precárias e o Wikilégis, uma ferramenta de construção colaborativa de texto, que proporcionou alguns raros comentários sobre os artigos do relatório da Comissão.

Além dessas duas, foram criadas em novembro de 2009 a Comunidade Política Espacial Brasileira, para apoiar o desenvolvimento de um estudo do Conselho de Altos Estudos e Avaliação Tecnológica da Câmara dos Deputados, e a Comunidade Lan Houses, para promover o debate sobre os projetos de lei que regulamentarão o funcionamento das mais de cem mil lan houses existentes no Brasil.

Todas as comunidades mantêm contatos dos membros, sites relacionados, notícias, eventos, arquivos em formato texto das audiências públicas, artigos e publicações, vídeos, programas da TV Câmara e da Rádio Câmara.

O Portal e-Democracia partiu de uma pesquisa de informações, por meio do *Observatório de Práticas Legislativas Internacionais* da Casa, sobre temas relacionados à Legística e à democracia eletrônica, com a finalidade de levantar o estado da arte dessas áreas. As necessidades de informação do público-alvo, cidadãos usuários da Internet, não necessariamente conhecedores de sites de redes sociais, e o próprio parlamento, foram formatadas com base em reuniões com os envolvidos - pessoas ligadas à questão ambiental (a primeira comunidade tratava sobre “mudança do clima”), especialistas, ativistas e parlamentares atuantes no assunto. Além desse procedimento, procurou-se contatar pessoas-chaves que conheciam o funcionamento de comunidades de prática e identificar premissas básicas de requisitos.

Segundo os desenvolvedores do e-Democracia, o objetivo do Portal e-Democracia é “permitir ampla discussão, com grande inclusão, de projetos de lei específicos em trâmite na Câmara dos Deputados”, possibilitando que pessoas não residentes no centro dos poderes públicos ou que tenham dificuldade em acessá-los, possam “interagir de forma direta com os parlamentares e auxiliar na formulação das leis, partindo da ideia de que tal participação pode gerar leis melhores, mais justas, elaboradas de forma democrática” (PERNA, 2010, p. 211).

O objetivo traçado não é facilmente entendido a partir da consulta ao Portal, o que nos leva a crer que os mecanismos de democracia eletrônica devem investir na tradução da informação para públicos com necessidades de informação distintas, o que pressupõe considerar como um dos pilares dos

processos de interação com a sociedade um projeto mais amplo de educação legislativa para a cidadania. Em resumo, é imprescindível em um processo de participação suprir o cidadão com informações suficientes, em formato amigável, *design* convidativo e linguagens adequadas a cada público acerca daquela oportunidade de participação e do próprio processo de criação das leis. É igualmente necessário esclarecer como se dará a sua participação e quais os resultados que poderão advir de sua atuação e, após o fechamento do processo participativo, informar sobre os efeitos reais da participação, inclusive transparecendo os porquês da mobilização não ter alcançado o êxito desejado (feedback).

Quanto ao aspecto tecnológico, o planejamento inicial do Portal contemplou o exame de algumas ferramentas desenvolvidas em software livre, considerando navegação, usabilidade, interface, perfil de usuário, entre outros requisitos, com o propósito de alcançar uma *interface* amigável e de simples navegação.

Encontra-se em desenvolvimento (segundo semestre de 2010) a segunda versão do e-Democracia, que se valerá de uma nova plataforma, mais adequada à interação com a sociedade, e uma série de outras ações e funcionalidades que facilitarão a participação dos cidadãos nas questões que tramitam no parlamento, tais como: a) Guia de Discussão - tutorial que guiará o cidadão nas fases da discussão da matéria em termos do processo legislativo em si e apontará os respectivos instrumentos participativos adequados para aquele momento do debate; b) Mapa da Discussão – procurará sistematizar os argumentos prós e contra da discussão; c) Produtos de Informação, como relatórios periódicos executivos e sínteses estatísticas, que deverão ser construídos com o apoio de especialistas nas áreas em debate, de profissionais da informação e da própria sociedade; d) Criação de um Comitê Executivo multidisciplinar para definir atores envolvidos das áreas administrativa e legislativa, processos de trabalho e papéis; e) Implantação de um modelo de governança do Portal e-Democracia; f) Compartilhamento automático em redes sociais. Embora o e-Democracia mantenha perfis em redes sociais como Twitter, Facebook, Ning, Orkut, Flickr e MySpace, a versão atual do site não

possibilita o intercâmbio de informações entre essas redes e a rede social e-Democracia.

As fontes de informação coletadas para dar suporte à iniciativa fornecem informações sobre o tema tratado em cada comunidade acerca de notícias, proposições em tramitação na Casa, legislação, artigos, matérias e programas divulgados nos veículos da Casa, links para redes sociais e links relacionados. Observa-se, no entanto, a necessidade de organizar essas informações nas comunidades, de modo a obedecer uma padronização de termos, design e navegabilidade e facilitar o uso das fontes de informação.

Ainda em relação à gestão da informação, nota-se que não há uma metodologia que possa tratar as informações que trafegam pelo Portal e-Democracia. A única comunidade que valeu-se de um método para auxiliar nessa tarefa foi a comunidade Estatuto da Juventude. O consultor legislativo responsável por analisar a matéria adaptou métodos científicos de análise de conteúdo utilizados para pesquisa em Psicologia de forma que fosse possível o seu emprego simplificado no processo legislativo. Essa adaptação resultou em um método composto de quatro etapas: (a) a pré-análise; (b) a devolução sistematizada; (c) a análise dos novos debates e (d) a redação legislativa. Seu objetivo principal foi sistematizar as contribuições da sociedade que o auxiliassem na elaboração do texto preliminar do Estatuto da Juventude.

A pré-análise consistiu em recolher dados já existentes sobre juventude. Foram reunidos conteúdos provenientes de vinte sites eletrônicos na Internet que versavam sobre o assunto. Devido à grande quantidade de informação foi utilizada uma ferramenta informatizada de apoio à análise de conteúdo conhecida como “TextSTAT - Simple Text Analyse Tool”, desenvolvida pela Universidade de Berlim para levantar as categorias relevantes ao tema escolhido. O objetivo dessa fase foi identificar o que havia sido discutido na Internet sobre juventude. Além disso, e sob o ponto de vista do processo legislativo, interessavam também os temas que não haviam sido até então discutidos pelas comunidades, mas que eram pertinentes e relevantes para a proposição legislativa em questão. Tais elementos proveem de outras fontes como a contribuição de especialistas, da literatura técnica e da própria experiência dos consultores legislativos.

Essa categorização inicial serviu, portanto, para orientar a construção de dois grandes fóruns de discussão no Portal e-Democracia, os quais foram propostos da seguinte forma: (a) Políticas Públicas de Juventude e tópicos relacionados; (b) Sistema Nacional de Juventude e tópicos relacionados. Além disso, também serviu para direcionar a redação de outros documentos relacionados com os trabalhos da Comissão Especial do Estatuto da Juventude. Esta fase foi denominada devolução sistematizada, pois as categorias provenientes de textos produzidos em debates anteriores à proposta legislativa servem para organizar temas gerais de discussão que serão sugeridos à comunidade. É importante destacar que nesse momento não há garantia de que as categorias propostas atendam às necessidades das pessoas envolvidas no processo legislativo. No entanto, o consultor argumenta que, uma vez que a categorização é proveniente dos debates que ocorreram ao longo do tempo, há uma grande possibilidade de sua melhor aceitação pela comunidade de debatedores do que uma proposta elaborada ao mero acaso.

Finalmente, na fase de redação legislativa, as categorias levantadas serviram para organizar os capítulos do substitutivo apresentado pela relatora da Comissão Especial Estatuto da Juventude e as contribuições dos debatedores serviram para inspirar a redação legislativa de diversos dos dispositivos que ora constam da proposta que será apreciada pelos parlamentares.

Por um lado, há a preocupação em se aprimorar a gestão das informações que trafegam no e-Democracia, seja coletando, organizando e indexando as informações sobre notícias, proposições, legislação, links e outros documentos, seja no arranjo dos recursos participativos (por exemplo, na montagem dos tópicos dos fóruns), ou no processamento interno das demandas endereçadas através de cada dispositivo existente. Por outro lado, a equipe do programa, composta por 5 profissionais, desempenham também papéis relativos à articulação social e política, o que dificulta o trabalho de gerir a grande massa informacional produzida em uma comunidade virtual. Como dito anteriormente, planeja-se a construção de um modelo de governança do programa e a definição de papéis e processos mapeados. Após pouco mais de um ano de sua implantação, pode-se constatar forte tendência a uma fase de

desenvolvimento mais amadurecida, que leve em conta uma série de variáveis inerentes ao processo participativo, e não mais de experimentação.

O engajamento dos deputados nas discussões digitais e no comprometimento com certos cursos de ação decisória é um ponto que parece estar em crescente evolução. Na opinião dos desenvolvedores, os deputados aspiram uma maior interação digital com a sociedade, proposta pelo e-Democracia, na medida em que confere mais visibilidade ao trabalho que estão desenvolvendo. No entanto, contra-argumenta que tanto os processos organizacionais da Casa, como as estruturas dos gabinetes parlamentares ainda estão em fase de adaptação às novas formas de comunicação. Sugerem que cada deputado deva ter um profissional denominado “relações públicas digital”, “alguém que vai acompanhar algumas discussões digitais de interesse do parlamentar, bem como auxiliá-lo nas intervenções que o deputado quiser realizar no universo digital” (PERNA, 2010, p. 226).

Do ponto de vista do conteúdo, a liberdade discursiva no e-Democracia se expressa de duas formas. Nas comunidades temáticas, como a do Estatuto da Juventude e das Lan Houses, essa liberdade é mitigada em função do teor das discussões. Nessas comunidades, existe uma estrutura mínima de discussão, isto é, o debate ocorre sobre determinado texto provisório de projeto de lei que apresenta uma organização própria. Embora o participante esteja livre para apresentar sugestões inovadoras, não constantes das primeiras versões do projeto de lei, deve se ater àquele tópico.

No Espaço Cidadão, por outro lado, o participante tem mais liberdade de discussão pois pode inclusive propor novos temas legislativos para debater. Está livre também para discutir outros projetos de lei, ainda não constantes de discussões nas comunidades temáticas, e que podem se transformar em comunidade temática.

Certo é que a ampliação da liberdade de interação proporcionada pelo e-Democracia, em comparação com outras experiências de interação legislativa em outros parlamentos, acarreta consequências negativas também. A principal delas é o problema de gerenciamento dos diversos tipos de conteúdos apresentados, em seus vários modos de participação.

Há algumas características relevantes da interação proposta pelo e-Democracia que merecem destaque, tais como a assincronicidade, a alinearidade, a evolutividade, a colaboração e a espontaneidade. A **assincronicidade** é a primeira delas, ou seja, a interação pode ocorrer em momentos diferentes. Assim, ao participante que deseja realizar intervenção mais profunda e complexa é facultada a possibilidade de fazê-la em partes em diferentes momentos, quando lhe aprouver, ou for mais conveniente em sua rotina.

Outro aspecto é a **alinearidade**, ou possibilidade de intervenção complexa. O participante apresenta diversos conteúdos em vários formatos, tendo em vista a possibilidade de interromper a comunicação e retomá-la posteriormente de acordo com a agenda da discussão. A intervenção complexa ocorre por meio da utilização de vários instrumentos (Fóruns, wiki, enquetes), com diferentes níveis de mensagens (textos argumentativos em fóruns, textos legais em wiki e opiniões objetivas em enquetes) e em diferentes fases da discussão (discussão do problema público, das soluções legislativas e da forma do texto legal).

Associado a esses dois últimos aspectos, a participação do e-Democracia tem caráter **evolutivo**. As pessoas acumulam idéias e informações, a discussão estimula o processamento desse conteúdo e o objetivo final é a realização de um texto legislativo melhor. Assim, a deliberação proporcionada do e-Democracia tem a faculdade de proporcionar o embate de idéias e argumentos e, por consequência, de estimular a dialética resultante desse embate.

A **colaboração** acontece quando a plataforma oferece aos participantes condições para trabalho construtivo. No e-Democracia, a disponibilização de uma ferramenta wiki, no caso o Wikilegis, pressupõe por natureza o trabalho colaborativo e evolutivo entre os participantes. Além disso, o conjunto de ferramentas de interação, como fóruns e enquetes, além do wiki, auxiliam no trabalho de construção coletiva de conhecimento, já que permite a cada participante contribuir conforme sua preferência, embora alguns problemas de usabilidade tenham prejudicado o potencial das discussões do e-Democracia para esse fim.

A participação nos debates digitais também é **espontânea**. As pessoas participam como quiserem e no momento que quiserem. Essa idéia associa-se fortemente com a imprevisibilidade, aspectos essenciais do exercício da liberdade de expressão. Assim, ao contrario de uma participação com base na seleção de alternativas pré-definidas, como a proposta pelo Senador Virtual, os participantes do e-Democracia podem espontaneamente manifestar suas idéias. No entanto, essa maior liberdade de participação gera consequentemente maior custo de moderação e de governança do processo participativo, cuja análise será explorada no próximo item.

Outro ponto muito relevante é a relação entre o processo participativo do e-Democracia e o processo legislativo real. Na perspectiva do e-Democracia, os participantes tem grande liberdade de participação, restritos apenas à agenda legislativa que tende a ser bem flexível e aberta no sistema parlamentar brasileiro. O regimento interno da Câmara dos Deputados, regulamentador do processo legislativo desta casa, apresenta série de instrumentos e mecanismos que concedem grande liberdade de debate e gestão da discussão por parte dos parlamentares.

São vários os fatores que podem influenciar na tramitação de um projeto de lei. Para citar apenas alguns principais, o **teor** do projeto, se aborda assunto moral ou politicamente polêmico ou não, é crucial para impor seu ritmo na escala de tramitação. Além disso, o **interesse da mídia e da sociedade** no assunto, bem como a **complexidade** do assunto, podem afetar na forma como o debate vai ser realizado.

Por exemplo, no elemento complexidade, a regra geral determina que os projetos de lei deverão ser apreciados pelas comissões parlamentares permanentes de forma subsequente. A Comissão de Constituição e Justiça é normalmente a última a se manifestar. No entanto, há ainda as comissões especiais destinadas à apreciação de projetos de lei complexos, ou seja, aqueles cujo teor requeira a apreciação de mérito de mais de três comissões permanentes². Nesse caso, o projeto não é submetido às comissões

² Art. 34 do Regimento Interno da Câmara dos Deputados, Resolução nº 17 de 1989.

permanentes, pois a constituição de comissão especial tem o objetivo de substituí-las para aquele determinado projeto de lei.

Quando o projeto possui elementos de grande polêmica e gera a oposição de um grupo mínimo de parlamentares, mecanismos regimentais podem ser utilizados para obstar a tramitação desse projeto de lei, em face dos direitos de minoria presentes na prática legislativas. Em suma, o processo legislativo brasileiro não segue sistema ortodoxo e linear de tramitação legislativa. Cada projeto de lei, de acordo com condições próprias, como teor, interesse social e complexidade, entre outras, vai seguir uma tramitação também particular.

Isso posto, não se verificou na plataforma do e-Democracia o reflexo dessa liberdade do processo legislativo. Em outras palavras, a interface do e-Democracia não transmitiu com clareza essa faceta da prática parlamentar. Como o andamento de cada discussão legislativa varia muito, as discussões digitais no e-Democracia deveriam também refletir essa variedade, mas as discussões ocorreram todas baseadas em um mesmo formato.

Em suma, a interface não está adaptada para a rotina real legislativa, dos debates presenciais. Embora houvesse referências expressas aos eventos das comissões, falta maior comunicação entre os acontecimentos presenciais e os virtuais. Por exemplo, na comunidade das Lan Houses, o deputado Paulo Teixeira, Presidente da Comissão Especial encarregada da apreciação do referido projeto de lei, convidou os membros da comunidade, por meio de mensagem publicada num dos fóruns da comunidade, a acompanhar a audiência pública presencial que ocorria no plenário da Comissão.

Após a realização da audiência, os administradores da comunidade publicaram o resumo muito superficial da discussão da audiência no mesmo fórum para que os cidadãos tomassem conhecimento do que ocorreu no evento presencial. O conteúdo do resumo continha apenas os tópicos abordados e o nome dos palestrantes. Não houve nenhuma discussão sobre o conteúdo da audiência pública. Esse é um exemplo da mínima conexão entre as discussões do e-Democracia e os acontecimentos presenciais parlamentares.

Quanto à usabilidade, as entrevistas evidenciaram alguns problemas, em especial: a dificuldade de compreender o processo participativo e deliberativo do

e-Democracia e o processo legislativo dos projetos de lei sob discussão na plataforma. De acordo com o resultado de algumas das entrevistas, usuários ficaram perdidos ora sobre como participar, ora sobre a real tramitação do projeto de lei.

A navegabilidade do portal e-Democracia, um dos elementos da usabilidade, apresenta pontos positivos e negativos. O usuário com poucos cliques acessa rapidamente os instrumentos de participação no portal, tais como fóruns e chat. Com apenas três cliques pode, a partir da página principal, escrever sua mensagem nos fóruns das comunidades virtuais temáticas. Sob esse princípio, o usuário tem pouca possibilidade de se perder na navegação, já que as opções levam para os aplicativos de participação.

No entanto, há pouca orientação sobre “como” participar, ou seja, segundo o depoimento de alguns entrevistados, usuários têm dificuldade de perceber o que eles devem fazer e para quê objetivamente. O problema do *modus operandi* de participação se relaciona ao problema da falta de compreensão do processo legislativo.

O cidadão comum tende a subjugar a complexidade do processo legislativo, que implica em várias fases e procedimentos, a apreciação pelas comissões e pelo plenário, com avaliações de mérito e de outras naturezas, como de constitucionalidade, de adequação financeira e orçamentária, e redação legislativa.

A ausência absoluta de instrumentos tutoriais de orientação obriga o participante a deduzir a forma de contribuir nas discussões, embora em algumas comunidades virtuais os administradores do e-Democracia publicam notícias e informações que orientam alguns passos para a participação. Há também uma orientação geral e superficial na aba “Sobre o e-Democracia” sobre a forma de realizar-se o cadastramento.

Na primeira versão da interface do e-Democracia, havia mais informações instrutivas sobre o portal, seus objetivos e forma de funcionamento que, na segunda versão inaugurada em outubro de 2009, foram retiradas. Nesta última versão, nota-se evidente ganho de usabilidade, com maior valorização de imagens, embora com menos informações instrutivas da participação, conforme se pode observar nas duas versões abaixo.

Portal e-Democracia à época de seu lançamento em 06 de junho de 2009



Portal e-Democracia em sua segunda versão, dezembro de 2009.



Assim, a equipe de desenvolvimento do e-Democracia procurou realizar novas experimentações com interface ao promover substancial mudança do layout em apenas quatro meses de existência. Com o tempo, a equipe foi instalando links e aplicativos de forma a integrá-la com plataformas de redes sociais, como Orkut e Facebook, e com conteúdo disponibilizados no portal institucional da Câmara dos Deputados, a exemplo do link Conheça o Processo Legislativo da parte de Destaques do portal do e-Democracia.

Nesse caso, o resultado não atingiu exatamente o objetivo de instruir o participante informações sobre o processo legislativo, pois tal conteúdo estático não oferecia informações específicas sobre cada fase de discussão das comunidades do e-Democracia, o que seria mais instrutivo do que a apresentação de informações gerais do processo legislativo.

Em suma, a usabilidade do e-Democracia pecou em não proporcionar processos tutoriais que conduzissem o usuário nas discussões virtuais. Isso gerou desorientação e desmotivação do usuário que, em alguns momentos, não compreendeu como e quando deve participar, nem qual é o resultado efetivo

daquele conjunto de opiniões e sugestões, e como foi o desenvolvimento da apreciação real na Câmara dos projetos de lei debatidos no e-Democracia.

Outro aspecto levantado nas entrevistas quanto à usabilidade refere-se à pouca incorporação de mecanismos “virais”. Essa expressão tornou-se muito comum na internet e apesar do nome com conotação negativa, apresenta característica em geral positiva: capacidade de certa mensagem ou conteúdo digital ser facilmente transmitido e replicado pelos diversos mecanismos sociais presentes na internet.

O e-Democracia não é viral pela ausência de três aspectos básicos: a integração com redes sociais, instrumentos de compartilhamento de conteúdo e mecanismos de acompanhamento automático das discussões. Com o decorrer do projeto-piloto, a equipe do e-Democracia criou contas nas principais ferramentas de redes sociais YouTube, Facebook, Orkut, Twitter, MySpace e Ning, mas não houve aumento significativo da participação desde então.

As novas tendências da internet levam para diferentes usos de redes sociais para fins de participação, a exemplo do aplicativo *ThinkTank*. O objetivo desse software é permitir que as pessoas participam de discussões em qualquer *website* ou blog e esse conteúdo possa ser “buscado” e absorvido para as discussões internas, como as do e-Democracia. Nessa perspectiva, as discussões sobre projetos legislativos não precisariam acontecer somente na plataforma do e-Democracia, ou seja, poderiam ocorrer em qualquer lugar da web e esse conteúdo seria agregado para a plataforma do e-Democracia.

De qualquer forma, esse tipo de dispositivo não foi aplicado ao e-Democracia, bem como as contas de redes sociais do e-Democracia apenas replicam notícias de interesse temático das discussões, como mudança do clima e Lan Houses, e informações sobre eventos de interesse para as discussões. Não há, no entanto, menções ao teor das discussões que ocorrem no âmbito do e-Democracia. Dessa forma, os participantes das discussões não vislumbram a reverberação de seus argumentos nas contas de redes sociais do e-Democracia, o que certamente auxiliaria no processo de fomentação das discussões. Em suma, houve o uso limitado de redes sociais pelo e-Democracia.

Muito comum na maioria dos *websites* que promovem interação, os instrumentos de compartilhamento de conteúdo se concretizam, de forma geral, em botões situados próximos a qualquer mensagem de fórum, artigo de blog, ou outro conteúdo. Auxilia o usuário a transmitir imediatamente esse conteúdo por meio de email ou para suas redes sociais pessoais e profissionais. É considerado um dos principais mecanismos de instantânea replicação de mensagens.

Dessa forma, o processo de transmissão de informações entre grupo de amigos, colegas, profissionais ou acadêmicos tem-se mostrado elemento essencial na multiplicação rápida de comunicação de conteúdos. Como o excesso de informação atualmente disponível na internet, as pessoas tem procurado mecanismos de filtro desse material. O recebimento de material de redes sociais de amigos e colegas, além de processo de seleção natural de fonte de informação, gera maior estreitamento dos laços de confiança entre as pessoas. E confiança é ótimo requisito de seleção. Afinal, as pessoas valorizam emails informativos e indicações de artigos recebidos por amigos e membros de seus grupos de interesse.

Ao dificultar esse processo de interação com redes sociais e de compartilhamento de informações, o e-Democracia impede a comunicação e divulgação de suas discussões nas redes sociais existentes (movimento de dentro para fora), assim como complica a absorção de conteúdo externo em sua plataforma (movimento de fora para dentro).

Segundo a Wikipédia³, RSS (Really Simple Syndication) é:

“é um subconjunto de "dialetos" (...) que servem para agregar conteúdo (...), podendo ser acessado mediante programas ou sites agregadores. É usado principalmente em sites de notícias e blogs (adaptações).

(...)

A tecnologia do RSS permite aos usuários da internet se inscreverem em sites que fornecem "feeds" RSS. Estes são tipicamente sites que mudam ou atualizam o seu conteúdo regularmente. Para isso, são utilizados Feeds RSS que recebem estas atualizações, desta maneira o utilizador pode permanecer informado de diversas atualizações em diversos sites sem precisar visitá-los um a um.”

O RSS é a expressão do mecanismo de acompanhamento automático das discussões, referido anteriormente como aspecto omitido pelo e-

³ Acessado em 11.06.10 no website <http://pt.wikipedia.org/wiki/RSS>.

Democracia e que afeta a sua capacidade de propagação e engajamento (efeito viral). Muitos usuários da internet gostam de acompanhar as discussões por meio de feeds pois não precisam acessar continuamente a página do e-Democracia para verificar as novas intervenções dos participantes. Por meio de feeds, o usuário recebe tais informações automaticamente em suas páginas ou blogues pessoais.

Por outro lado, o e-Democracia proporcionou instrumento muito positivo do ponto de vista viral, com o mesmo objetivo dos *feeds*: cada nova intervenção nos fóruns de discussão eram transmitidas automaticamente por meio de emails para os participantes daquela discussão do e-Democracia. Assim, os usuários poderiam se inteirar, pelo menos, da evolução do debate sem necessariamente acessar diretamente a plataforma do e-Democracia por meio da consulta dos seus emails.

Uma série de questões surgem quando se procura entender o processo interno de funcionamento de determinada discussão digital. Afinal, como o conteúdo do e-Democracia foi aproveitado para a formulação legislativa? Como foi a relação entre a discussão legislativa presencial ocorrida nas comissões parlamentares e o respectivo debate na plataforma do e-Democracia? Houve efetiva repercussão da participação popular nas decisões parlamentares, ou pelo menos alguma influência nos debates presenciais nas comissões parlamentares?

Eis a idéia original da equipe do e-Democracia para a utilização do conteúdo participativo, segundo o que se verificou nas entrevistas de membros da equipe: a elaboração de relatório técnico com a descrição e síntese das participações – mensagens dos fóruns, versões do texto no Wikilegis e transcrição dos chats, entre outros. Tal relatório seria apresentado ao final da discussão digital como subsidio para as decisões parlamentares sobre o assunto.

No entanto, verificou-se no decorrer da experiência que as discussões presenciais entre parlamentares e as digitais no e-Democracia tem relação dialética. Basicamente, há três fatores relevantes para a compreensão da relação interna entre esses dois aspectos, o universo parlamentar e a discussão

sócio-digital: a não-linearidade das discussões parlamentares, os variados mecanismos de discussão parlamentar e os diferentes formatos de discussão digital no e-Democracia.

Primeiramente, a equipe do e-Democracia percebeu que a discussão legislativa não ocorre de forma linear. O principal foco de discussão no âmbito parlamentar são as comissões temáticas, onde ocorrem os debates mais aprofundados e detalhados sobre proposições. Mas as discussões nas comissões acontecem entre momentos de maior efervescência, intercalados por semanas sem discussão.

Assim, os debates parlamentares não seguem determinada racionalidade de deliberação. Como há muitos assuntos para se discutir e em várias arenas parlamentares, a priorização da agenda legislativa semanal depende de fatores políticos e sociais diversos e muitas vezes imprevisíveis. Determinado fato social ou político pode catapultar certo assunto para a primeira prioridade da pauta. Da mesma forma, outras tantas matérias podem ficar esquecidas ou “engavetadas” por tempo ilimitado.

A análise das discussões do e-Democracia compreenderam período limitado de tempo, com vistas à avaliação de algumas discussões somente já que o tempo do projeto-piloto teve duração de treze meses. No entanto, futuros projetos de pesquisa devem procurar descobrir, a longo prazo, em que medida os altos e baixos das discussões parlamentares repercutem diretamente na intensidade da participação no e-Democracia e vice-versa.

Além disso, as discussões sobre os projetos de lei escolhidos adquiriram diferentes formatos dentro da práxis parlamentar. Por exemplo, na mudança do clima o debate espalhou-se em diversos foros do Congresso e no âmbito do Poder Executivo, enquanto a discussão sobre o estatuto da juventude ocorreu numa determinada comissão temática na Câmara dos Deputados, com discussões externas em alguns estados da federação.

O devido processo legislativo deve seguir certas normas comuns de apreciação que, de forma geral, compreendem basicamente a apresentação de proposição à Mesa-Diretora, sua tramitação pelas comissões temáticas e posterior apreciação pelo Plenário da Casa. No entanto, há varias regras que apresentam diversos instrumentos flexibilizadores desse rito, tais como a

urgência urgentíssima e os projetos de lei com poder conclusivo nas comissões. Por isso, vale saber de que forma essas diferenças de tramitação impactam na participação do e-Democracia.

O terceiro aspecto da relação entre a discussão parlamentar e a discussão do e-Democracia envolve o formato específico de cada comunidade virtual criada na plataforma. E esse aspecto é reflexo da forma de organização parlamentar da discussão. Por exemplo, a discussão do estatuto da juventude no e-Democracia acompanhou a discussão parlamentar na Comissão da Juventude da Câmara dos Deputados.

No entanto, a discussão sobre a política espacial no e-Democracia serviu como instrumento de suporte ao Conselho de Altos Estudos da Câmara e obedeceu sistemática de discussão mais linear. A discussão da mudança do clima, por outro lado, não foi ancorada em nenhum órgão específico e gerou difusão de participação no e-Democracia sobre esse assunto.

O caso do Estatuto da Juventude

A Câmara dos Deputados compreende 20 comissões permanentes temáticas, isto é, competentes para deliberar sobre projetos de lei em assuntos específicos. No entanto, o Regimento Interno desta casa legislativa obriga a criação de comissão especial temporária quando o assunto e a complexidade do conteúdo de determinado projeto de lei ultrapassa o âmbito de competência de três comissões permanentes temáticas.

Esse dispositivo tem o objetivo de facilitar o processo de deliberação, uma vez que projetos complexos tenham de passar sob o crivo de cinco, seis ou mais comissões permanentes. A comissão especial funciona como síntese de todas essas comissões.

Por esse motivo, foram criadas comissões especiais para a apreciação de dois dos projetos de lei discutidos no e-Democracia, mudança do clima e estatuto da juventude, respectivamente. A comissão especial do estatuto da juventude foi criada em agosto de 2009. A deputada Manuela D'Ávila, do Partido Comunista do Brasil (PCdoB) do estado do Rio Grande do Sul, foi nomeada relatora do projeto de lei na Comissão.

A função da relatora é emitir parecer sobre o projeto de lei do estatuto da juventude. Além de opinar pela aprovação ou rejeição do projeto, a relatora pode apresentar emendas, ou mesmo, novo texto legislativo, que se denomina de substitutivo. Neste caso, uma vez aprovado seu parecer pela aprovação do PL com substitutivo, tal texto se torna principal objeto de apreciação nas fases processuais seguintes, tais como a deliberação do Plenário da Câmara, quando for o caso, assim como a posterior apreciação do Senado Federal.

No caso da comissão especial da juventude, o debate entre os parlamentares ocorreu mais intensamente no segundo semestre de 2009. Na rotina legislativa, o relator de determinada matéria costuma ouvir várias opiniões sobre o assunto em questão. Para isso, as comissões temáticas promovem audiências públicas, onde especialistas e representantes de grupos de interesse são convidados a manifestar-se sobre o assunto. A relatora Manuela D'Ávila utilizou-se das discussões do e-Democracia para fomentar seu trabalho na elaboração do parecer e do substitutivo.

No caso da Comissão especial para discutir o Estatuto da Juventude, houve ciclos de discussão externos à Câmara dos Deputados, o que não costuma ser muito usual na prática legislativa. Embora os deputados participem em eventos de discussão sobre vários assuntos por todo país, poucas são as experiências de eventos institucionais realizados fora das imediações da Câmara dos Deputados em Brasília. O mais comum tem sido a alocação de pessoas e grupos para a discussão nas comissões parlamentares, ou em encontros e reuniões específicas na Câmara.

No entanto, os membros da comissão especial decidiram realizar a discussão em duas etapas. A primeira seria marcada por eventos estaduais com entidades interessadas na juventude, jovens, especialistas e outros interessados no assunto. Dessa forma, membros da comissão especial organizariam eventos nos estados cuja população representam com o objetivo de colher subsídios para as discussões em Brasília. A segunda etapa da discussão aconteceria no âmbito da Comissão como forma de análise das propostas discutidas nos estados.

Após análise dos comentários realizados no e-Democracia sobre o Estatuto da Juventude não há referências mais expressas sobre esses eventos

estaduais. Não houve, portanto, repercussão direta dessas reuniões nas discussões realizadas no e-Democracia.

Voltando ao aspecto sócio-educativo, há a percepção por parte de alguns parlamentares entrevistados de que o cidadão mais simples mediano confunde os papéis de deputado federal, estadual, vereador, prefeito, secretário de estado etc. Isso quer dizer que a sociedade não compreende com exatidão a complexa estrutura de poder no país, clivada por um lado entre os três poderes que exercem diferentes funções, Legislativo, Executivo e Judiciário, e, por outro lado, segmentada em unidades federativas, no caso, União, Estados, Distrito Federal e Municípios.

Segundo a percepção de um dos parlamentares entrevistados para esse estudo, a existência de várias autoridades com diferentes competências legislativas e executivas gera confusão na cabeça do cidadão comum, o que, para o presente trabalho, pode significar o entendimento equivocado ou distorcido de qual é o papel da Câmara dos Deputados no processo de políticas públicas.

Outro aspecto bastante relevante, em que o e-Democracia pecou, é a linguagem utilizada. É importante que a linguagem não apresente tecnicismos legislativos, isto é, expressões típicas do universo legislativo, mas desconhecidas do público em geral, tais como “proposições apensadas”, “ordem do dia” etc. Quando não for possível as evitar, devem vir acompanhadas de uma breve explicação ou tradução. Na verdade, um glossário se mostra extremamente essencial, mas não foi colocado e isso certamente afetou a compreensão do cidadão comum que, de forma geral, não está habituado a essa linguagem técnica.

Uma das grandes vantagens da e-Democracia, todavia, é a redução dos custos de participação. A participação popular na atividade legislativa pode acontecer de várias maneiras, envolvendo ou não as tecnologias de informação e comunicação. As formas convencionais de participação na Câmara dos Deputados passam basicamente pela participação em audiências públicas das comissões temáticas, o que é muito limitado, pois há pouco espaço para manifestação de opiniões. Geralmente são convidados apenas representantes

de grupos de interesse e conhecidos especialistas, a critério dos deputados-membros da respectiva comissão.

O cidadão comum, não necessariamente inserido em algum grupo de interesse, raramente consegue participar dessas audiências. Isso também vale para membros de grupos de interesse que não sejam representantes desses grupos. Por exemplo, por motivos óbvios de limitação de espaço e tempo, a Comissão de Meio Ambiente, órgão permanente da Câmara dos Deputados, tende a ouvir apenas o presidente do sindicato dos fiscais do meio ambiente, na questão da *Política Nacional de Mudanças Climáticas*. E o faz em detrimento da opinião de outros fiscais que podem não concordar com a dos seus dirigentes, ou mesmo com a posição da maioria dos fiscais. É normal, pois, que em sede de audiência pública, sejam ouvidos apenas os dirigentes de grupos.

Da mesma forma, a Comissão de Meio Ambiente poderá convidar apenas as três organizações não governamentais mais significativas para manifestar sua opinião sobre o assunto em audiência pública. No entanto, tais opiniões não expressarão as idéias de todo o terceiro setor que atua nessa área, pois várias ONGs não terão a oportunidade de manifestar suas idéias.

Em suma, o que estamos querendo enfatizar é que a participação denominada tradicional, como exemplificamos no seu caso mais comum, por meio de presença em audiências públicas em comissões parlamentares, apresenta grandes limitações. Por outro lado, as formas de participação que utilizam tecnologia de informação e comunicação, conhecidas como instrumentos de e-Democracia, possibilitam participação mais abrangente, mais democrática, portanto, pois viabilizam condições de espaço e tempo para a inclusão de rol de potenciais participantes no processo de formulação de leis.

Além da capacidade de inclusão participativa, a e-Democracia também permitiria a participação popular com custos menores. Devemos, no entanto, analisar se o e-Democracia apresenta tal característica. A alegada *redução de custos de participação* refere-se principalmente ao aspecto financeiro: se determinado grupo de interesse deseja apresentar suas idéias para os deputados, tem de se fazer presente no Congresso Nacional, fazer visitas a deputados, gastar dinheiro, pois, com passagens e diárias para Brasília, e

mesmo contratar serviços de *lobby*, participar em eventos sobre o assunto, etc. Tudo isso demanda certos e às vezes grandes gastos.

A participação digital, embora tenha suas limitações e não exerça a função de *lobby* propriamente, permite que várias pessoas possam participar de alguma forma do processo de elaboração legislativa com custos mínimos, quais sejam, ter acesso a um microcomputador com capacidade média, ligado à Internet.

Temos que frisar, no entanto, que há um outro custo subentendido no custo geral, nada desprezível: o custo educacional e de inclusão digital, isto é, as pessoas precisam saber utilizar ferramentas tecnológicas com grau de complexidade que variam de médio a alto. Dessa maneira, o participante de e-Democracia, embora talvez não tenha que gastar nada para poder emitir sua opinião a respeito de determinado projeto de lei, deverá possuir aptidão mínima para utilizar tais ferramentas tecnológicas.

E o que fazer com aquelas pessoas que podem apresentar valorosas contribuições para a *Política Nacional de Mudanças Climáticas*, mas não sabem utilizar Internet? Realmente, será muito difícil incluir potenciais participantes que não tenham algum grau de intimidade com o uso dessa rede global. Esse é um dos limites do projeto, uma vez que depende de conhecimento de ferramentas de comunidades virtuais para sua operacionalização.

No entanto, mesmo com as dificuldades de acesso que o mundo digital apresenta, as exigências de um mínimo de familiaridade e de condições educacionais por parte de usuário, ainda assim ele proporciona possibilidades de participação que não precisam ser necessariamente diretas. Explica-se com exemplo real. No orçamento participativo digital promovido pelo município de Belo Horizonte, havia a disponibilidade de quiosques com computadores e operadores espalhados pela cidade que colhiam a opinião dos cidadãos sobre como a prefeitura deveria aplicar o orçamento. Assim, os cidadãos não precisavam utilizar o sistema e sim expressar sua opinião para os técnicos que alimentavam a base de dados integrada.

Do mesmo modo, alguns potenciais participantes da plataforma e-Democracia podem, mesmo não sabendo acessar comunidades virtuais, ou não tendo experiência ou paciência próprias, utilizar-se de pessoas ou técnicos para

isso. Assim, é razoável imaginar-se que, com a disponibilização de acesso concedida pelo e-Democracia para fins de participação popular, as pessoas possam participar de várias formas, inclusive por meio indireto, isto é, com o auxílio de outras pessoas com mínimo de domínio sobre um microcomputador com acesso à Internet, mesmo que seja em uma *lan house*, ou em telecentros espalhados por todo país.

CONCLUSÕES

Assim como meios presenciais de participação popular nos parlamentos, a exemplo das audiências públicas, onde setores da sociedade civil se fazem ouvir, os instrumentos para o compartilhamento de informações, percepções e demandas dos cidadãos existem na Internet e se materializam de inúmeras formas. Podemos perceber que há uma tendência em disponibilizar um farto número de canais de interação com a sociedade, de modo a possibilitar diferentes níveis de participação.

Algumas iniciativas se mostram ativas e em constante evolução, como o caso relatado do Projeto e-Democracia da Câmara dos Deputados brasileira.

Há que se ter a preocupação em traduzir as informações inerentes ao processo participativo em distintos níveis e formatos, de maneira a facilitar o ganho informacional, o cultivo a habilidades políticas dos cidadãos e aproximar-se da realidade de cada público, o que é visto com pouca frequência no cenário latino-americano.

Em suma, embora haja uma tendência generalizada à difusão de mecanismos de e-participação nos parlamentos latino-americanos os desafios para a implementação e manutenção dos diversos formatos digitais de participação política oferecidos pelos parlamentos são muitos.

Transformar informação em ação política não é tarefa fácil. Tudo nos leva a crer que os parlamentos esforçam-se em promover iniciativas para aumentar a proximidade com os cidadãos e até buscam suas contribuições e a legitimação do processo legislativo, mas não empenham-se em realizar um planejamento adequado que considere todos os riscos das iniciativas. Empreender sérios esforços nessa direção é o desafio futuro dos atores políticos e administrativos

interessados no aprofundamento e no aumento da qualidade das democracias latino-americanas por intermédio das novas tecnologias e de seus portais parlamentares.

REFERÊNCIAS

Braga, S. (2007). *O papel das TICs na institucionalização das democracias*. Brasília, DF: Câmara dos Deputados.

Braga, S. (2009). Internet and representative institutions in Brazil: information technology in Brazilian Houses of Representatives (2007-2011). In *Joint Sessions of Workshops [do] ECPR/European Consortium for Political Research*. Lisboa: ECPR.

Choo, C. (1998). *Information management for the intelligent organization: the art of scanning the environment*. 2. ed. Medford: Information Today.

Choo, C. (2006). *A organização do conhecimento: como as organizações usam a informação para criar significado, construir conhecimento e tomar decisões*. 2. ed. São Paulo, SP: Senac.

Chadwik, A. & Howard, P. (2008). *A Handbook of Internet and Politics*. London: Routledge.

Coleman, S. & Kaposi, I. (2009). New democracies, news media: what's new? a study of e-participation projects in third-wave democracies. *International Journal of Electronic Governance*, 2(4), p. 302-327.

Faria, C. (2010) *Can people help legislators make better laws? Brazil shows how*. Personal Democracy Forum TechPresident.

Ferber, P.; Foltz, F.; Pugliese, R. (2007). Cyberdemocracy and Online Politics: a new model of interactivity. *Bulletin of Science, Technology & Society*, 27(5), 391-400.

Frick, M. (2005). *Parliaments in the digital age: exploring Latin America*. Switzerland: E-Democracy Centre.

Leston-Bandeira, C. (2007). The impact of the Internet on parliaments: a legislative studies framework. *Parliamentary Affairs*, 60 (4), 665-674.

Leston-Bandeira, C. & Ward, S. (2008). Conclusions [of the Workshop]. In *Parliaments in the digital age*. Oxford: Oxford Internet Institute.

López, N. et al. (2008). *Internet 2.0: avances de los sitios web de los poderes legislativos de las Américas*. RED-FTiP.

Marques, F. (2008). *Participação política e internet: meios e oportunidades digitais de participação civil na democracia contemporânea, com um estudo do caso do Estado brasileiro*. Tese (Doutorado em Comunicação e Cultura Contemporâneas) – Universidade Federal da Bahia, Salvador..

Perna, A. (2010). *O lado invisível da participação política: gestão da informação dos mecanismos digitais de participação política nos parlamentos da América Latina, com uma análise do caso da Câmara dos Deputados do Brasil*. Dissertação (Mestrado em Ciência da Informação) – Universidade de Brasília, Brasília. Disponível em: <http://bd.camara.gov.br/bd/handle/bdcamara/3904>.