



Universidade de Brasília

Faculdade de Economia, Administração, Contabilidade e Gestão de Políticas Públicas - FACE

Departamento de Gestão de Políticas Públicas - GPP

BEATRIZ DOS SANTOS SANTANA

**O PROCESSO DE PRODUÇÃO COLABORATIVA DE LEIS
(*CROWDLAW*) NO BRASIL: uma análise do portal e-Cidadania do Senado
Federal**

Brasília – DF

2021

BEATRIZ DOS SANTOS SANTANA

**O PROCESSO DE PRODUÇÃO COLABORATIVA DE LEIS
(CROWDLAW) NO BRASIL: uma análise do portal e-Cidadania do Senado
Federal**

Monografia apresentada ao
Departamento de Gestão de Políticas
Públicas como requisito parcial à
obtenção do título de Bacharel em
Gestão de Políticas Públicas.

Professora Orientadora: Christiana
Soares de Freitas

Brasília – DF

2021

dos Santos Santana, Beatriz
ddB369p O PROCESSO DE PRODUÇÃO COLABORATIVA DE LEIS (CROWDLAW)
p NO BRASIL: uma análise do portal e-Cidadania do Senado
Federal / Beatriz dos Santos Santana; orientador Christiana
Soares de Freitas. -- Brasília, 2021.
70 p.

Monografia (Graduação - Gestão de Políticas Públicas) --
Universidade de Brasília, 2021.

1. e-Cidadania. 2. Senado Federal. 3. Inovações
Democráticas. 4. Produção colaborativa de leis. 5. Modelo de
Análise Tecnopolítica. I. Soares de Freitas, Christiana,
orient. II. Título.

BEATRIZ DOS SANTOS SANTANA

**O PROCESSO DE PRODUÇÃO COLABORATIVA DE LEIS
(*CROWDLAW*) NO BRASIL: uma análise do portal e-Cidadania do Senado
Federal**

A Comissão Examinadora, abaixo identificada, aprova o Trabalho de Conclusão do Curso de
Gestão de Políticas Públicas da Universidade de Brasília da aluna:

Beatriz dos Santos Santana

Prof. Dra. Christiana Soares de Freitas
Professora Orientadora

Prof. Dra. Suylan de Almeida Midlej e Silva
Professora Avaliadora

Brasília, 28 de outubro de 2021.

Dedico este trabalho ao meu pai, Fábio Santana Vilarinho (*in memoriam*), que, apesar do tempo que partiu, sempre esteve e estará presente em minha memória com muito amor e gratidão. Me orgulho de alguém tão especial como ele ter feito parte da minha vida.

AGRADECIMENTOS

Em primeiro lugar, agradeço a Deus pela minha vida e por me permitir ultrapassar todos os obstáculos encontrados para chegar até aqui.

Agradeço à minha família que sempre me apoiou em todas as fases da minha vida. À minha mãe, Angélica, por não ter medido esforços para me criar e me incentivar a ser uma pessoa responsável e dedicada aos meus estudos. Às minhas avós, Joana e Elza, que nunca deixaram faltar nenhum suporte na minha criação, além de todo afeto e carinho que sempre me concederam. Agradeço também às minhas tias, Fátima e Márcia, por terem me proporcionado experiências especiais e aprendizados que sem elas eu não teria.

Agradeço ao meu companheiro, Marcos, por ter me apoiado e me dado forças ao longo da minha graduação, além de sempre se preocupar em me proporcionar momentos alegres e de descontração, mesmo quando eu não estava muito bem.

Aos meus amigos, que compartilharam comigo os aprendizados e as angústias da vida acadêmica, tornando esse processo muito mais leve de encarar. Em especial à minha grande amiga Ana Rosa, que me ajudou na revisão textual de tudo que escrevi.

Agradeço ao coordenador do e-Cidadania, Alisson Queiroz, e à toda equipe do Instituto DataSenado que compartilharam comigo e com minha orientadora dados essenciais para a construção dessa pesquisa.

Agradeço a todo corpo docente do curso de Gestão de Políticas Públicas da UnB pelos ensinamentos que me permitiram apresentar um melhor desempenho no meu processo de formação ao longo do curso.

Por fim, porém o mais importante, agradeço imensamente à minha orientadora, Christiana Freitas, que desde o início do meu projeto de pesquisa se mostrou totalmente disponível e dedicada a me ajudar e a me ensinar. Sem os seus conhecimentos essa pesquisa não seria possível e sou muito grata por ter confiado em mim para compartilhar a sua sabedoria, o seu tempo e a sua experiência.

RESUMO

O presente estudo buscou compreender a constituição e o funcionamento da inovação democrática e-Cidadania, analisando a sua contribuição para o processo de produção colaborativa de leis (*crowdlaw*) no Brasil. O e-Cidadania é um portal digital do Senado Federal que tem como objetivo estimular e possibilitar maior participação dos cidadãos nas atividades do Senado brasileiro. O Modelo de Análise Tecnopolítica das Inovações Democráticas foi utilizado para guiar a análise dos resultados encontrados a respeito do portal. Além disso, foram observados quais os efeitos do e-Cidadania para o fortalecimento da democracia. Os métodos e técnicas utilizados na pesquisa foram pesquisa bibliográfica, etnografia virtual no portal e-Cidadania, entrevista semiestruturada com o coordenador da iniciativa e pesquisa documental com dados secundários obtidos através de pesquisa publicada pelo Instituto Data Senado sobre “Como os usuários avaliam o e-Cidadania”. A partir dos resultados encontrados, concluiu-se que o e-Cidadania é uma iniciativa institucionalizada e formalizada por resoluções do Senado Federal, o que contribui para sua sustentabilidade e continuidade no tempo. Observou-se que, Ideias Legislativas propostas no portal foram transformadas em Projeto de Lei ou Proposta de Emenda à Constituição no Senado Federal, o que significa que a iniciativa gerou resultados em potencial para os processos políticos formais. Entretanto, devido à lentidão em que ocorre o processo legislativo no Brasil, até hoje nenhum desses projetos alcançou a fase de se tornar lei sancionada.

Palavras-chave: Senado Federal. e-Cidadania. Inovações democráticas. Produção colaborativa de leis. *Crowdlaw*. Inteligência Coletiva. Modelo de Análise Tecnopolítica.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1: Conheça os resultados e o funcionamento do Portal e-Cidadania - Ideia Legislativa	41
Figura 2: Ideias Legislativas com mais de vinte mil apoios	41
Figura 3: Conheça os resultados e o funcionamento do Portal e-Cidadania – Consulta Pública	47
Figura 4: Print da página de Resultados do e-Cidadania	48
Figura 5: Nível de satisfação com o e-Cidadania.....	49
Figura 6: Relevância da contribuição dos usuários	50
Figura 7: Frequência de acessos dos usuários ao apoiar uma ideia	50
Figura 8: Usuários que sugerem o e-Cidadania para pessoas conhecidas.....	51
Figura 9: Confiança dos usuários no Senado Federal	51
Figura 10: Avaliação dos usuários sobre a atuação do Senado Federal.....	52
Figura 11: Frequência de acessos ao e-Cidadania.....	53
Figura 12: Sexo dos usuários do e-Cidadania	54
Figura 13: Idade dos usuários do e-Cidadania	54
Figura 14: Escolaridade dos usuários do e-Cidadania	55

LISTA DE QUADROS

Quadro 1: Características Tecnopolíticas das Inovações Democráticas.....	22
Quadro 2: Meios das Inovações Democráticas na abordagem pragmática.....	23
Quadro 3: Fins das Inovações Democráticas na abordagem pragmática.....	24
Quadro 4: Implicações diretas/formais das Inovações Democráticas.....	25
Quadro 5: Efeitos indiretos das Inovações Democráticas.....	26
Quadro 6: Situação atual das Ideias Legislativas transformadas em PL	42

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

TICs - Tecnologias de Informação e Comunicação

CDH - Comissão de Direitos Humanos e Legislação Participativa do Senado Federal

PL - Projeto de Lei

PEC - Proposta de Emenda à Constituição

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO	12
1.1 Contextualização do tema	12
1.2 Pergunta de pesquisa	14
1.3 Objetivos	14
1.4 Justificativa	15
2. REFERENCIAL TEÓRICO	16
2.1 A inovação no setor público	16
2.2 Democracia digital	17
2.3 E-participação	19
2.4 Inovações democráticas e o Modelo de Análise Tecnopolítica	19
2.4.1 Características Institucionais e Tecnopolíticas das Inovações Democráticas	21
2.4.2 Inovações Democráticas e suas Implicações Diretas	25
2.4.3 Inovações Democráticas e seus Efeitos Indiretos	26
2.5 Produção colaborativa de leis ou <i>Crowdlaw</i>	26
3. MÉTODOS E TÉCNICAS DE PESQUISA	30
3.1 O portal e-Cidadania	30
3.2 Tipo e descrição geral da pesquisa	30
3.3 Estratégia de coleta dos dados	31
3.4 A entrevista	32
3.5 Tratamento e análise dos dados secundários obtidos com a Pesquisa Data Senado: “Como os usuários avaliam o e-Cidadania”	33
4. RESULTADOS E DISCUSSÃO	35
Esta sessão foi dividida seguindo as três dimensões de análise do modelo tecnopolítico apresentado no capítulo dois deste trabalho.	35
4.1 Características tecnopolíticas do portal e-Cidadania	35
4.1.1 Grau de institucionalização e desenho do e-Cidadania	35
4.1.2 Meios e Fins do e-Cidadania	36
4.1.3 Tipos de Colaboração com base em coleta e gestão de Inteligência Coletiva	38
4.1.4 Sustentabilidade do e-Cidadania	39
4.2 Implicações diretas/formais do portal e-Cidadania	40
4.3 Efeitos indiretos do portal e-Cidadania	48
4.4 Perfil socioeconômico dos usuários do e-Cidadania	53
5. CONSIDERAÇÕES FINAIS	57
6. REFERÊNCIAS	59
7. APÊNDICES	64
APÊNDICE A - Entrevista com o Alisson Bruno Dias de Queiroz (Coordenador do e-Cidadania)	64

1. INTRODUÇÃO

1.1 Contextualização do tema

O avanço do uso das Tecnologias de Informação e Comunicação – TICs, nos diversos setores da sociedade, inclusive no setor público, viabilizou a criação de mecanismos que possibilitam o fortalecimento da democracia e da participação cidadã nos processos políticos. De acordo com Pereira e Silva (2010), a partir do século XXI, no Brasil, as TICs passaram a ter valor pelos gestores públicos como instrumento na construção do futuro.

Com o uso das TICs foi iniciado o Governo Eletrônico que, segundo Medeiros e Guimarães (2006, p. 67), “é visto como a prestação de informações e a disponibilização de serviços governamentais por meio da Internet”. Ainda de acordo com Medeiros e Guimarães (2006, p. 67):

a Internet, como veículo de aproximação do Estado com o cidadão, é o principal instrumento para tornar o governo cada vez mais “eletrônico”. A presença governamental na Internet visa tornar o aparato administrativo menos aparente de forma presencial, mas, ao mesmo tempo, mais próximo do cidadão e mais eficiente na realização de seus objetivos, com a utilização de técnicas e sistemas de informática e comunicações.

Concomitante à ideia de Governo Eletrônico, tem-se também o conceito de governança eletrônica. Apesar de serem termos semelhantes, estes possuem diferenças significativas em sua interpretação. Governança está mais associada em como se dá a interação entre o setor público e a sociedade para a tomada de decisões coletivas (NAÇÕES UNIDAS, 2002). Ou seja, a governança eletrônica pode ser vista como as ações do governo para fomentar a participação cidadã com o uso de ferramentas digitais.

Diante desse cenário, os caminhos são abertos para que as inovações democráticas sejam pensadas com o principal objetivo de aumentar a participação cidadã. Um dos meios atualmente utilizados pelos governos para alcançar esse objetivo é o foco dessa pesquisa, a produção colaborativa de leis ou como está sendo difundido no mundo: *crowdlaw*.

Noveck (2019, p. 81-82) define *crowdlaw* como:

o processo pelo qual as câmaras municipais, em nível local, e os parlamentos, em nível regional e nacional, estão se voltando para o uso da tecnologia como forma de interagir com os cidadãos em todos os estágios do processo de elaboração de políticas e leis.

Diversos especialistas interessados em *crowdlaw* se reuniram em maio de 2018, na Fundação Rockefeller, em Bellagio, na Itália, para discutir como a tecnologia pode ser utilizada para aumentar a qualidade e a efetividade na elaboração de leis através da

participação cidadã. O resultado dessa reunião foi a publicação do Manifesto Crowdlaw, o qual estabelece 12 princípios para promover a produção colaborativa de leis por diferentes esferas do poder legislativo, locais ou nacionais, e convoca representantes de mandatos legislativos, técnicos, programadores e a população para participar da criação de práticas mais abertas e participativas na elaboração de leis (THE GOV LAB, 2019).

Esse modo de interação entre Estado e sociedade tem sido implementado por governos de muitos países, inclusive no Brasil, como é o caso do portal e-Cidadania do Senado Federal, objeto desta pesquisa. Criado em 2012, o e-Cidadania tem como objetivo estimular e possibilitar maior participação dos cidadãos nas atividades legislativas, orçamentárias, de fiscalização e de representação do Senado (BRASIL, 2019).

A Resolução nº 19 de 2015, do Senado Federal, regulamenta a iniciativa e-Cidadania e, de acordo com seu artigo 3º, parágrafo único:

São finalidades do portal em relação às ferramentas de participação oferecidas à sociedade:

- I - hospedá-las;
- II - esclarecer sobre seu funcionamento;
- III - divulgar os respectivos resultados. (BRASIL, 2015).

Através do portal, os cidadãos podem propor uma lei, participar de debates e opinar sobre projetos de lei em tramitação. O portal está dividido em quatro ferramentas de participação: Ideia Legislativa, Evento Interativo, Consulta Pública e Oficina Legislativa. As ideias que receberem 20 mil apoios serão encaminhadas para a Comissão de Direitos Humanos e Legislação Participativa (CDH) e receberão parecer. Com relação aos eventos interativos, para cada um é criada uma página específica na qual haverá uma parte para transmissão ao vivo, espaço para publicação de comentários e, por fim, apresentações, notícias e documentos referentes ao evento. Além disso, as consultas públicas são organizadas de forma que o cidadão possa opinar sobre projetos de lei, propostas de emenda à Constituição, medidas provisórias e outras proposições em tramitação no Senado Federal até a sua deliberação final. A ferramenta mais recente introduzida no portal foram as oficinas legislativas, em que alunos de escolas são incentivados a pensar em melhorias para o país por meio de etapas de criação e avaliação de ideias legislativas. Essas oficinas podem ser propostas nas escolas pelos próprios professores, que conseguem acesso pleno ao material fazendo um cadastro no portal e-Cidadania. (BRASIL, 2021).

Tendo em vista essas possibilidades, é notável que o portal pode ser considerado uma inovação democrática e está associado diretamente ao processo de *crowdlaw*, pois estimula a participação social e a interação entre governantes e governados.

Convém ressaltar que, para guiar a análise da inovação democrática, objeto desta pesquisa, o modelo de análise tecnopolítica proposto por Freitas, Sampaio e Avelino (2020) no artigo “Modelo de Análise Tecnopolítica das Inovações Democráticas” foi de grande importância na sintetização e construção dos resultados sobre o e-Cidadania, sendo o modelo tecnopolítico uma das principais teorias referenciadas neste trabalho.

1.2 Pergunta de pesquisa

Baseando-se no campo de pesquisa de inovações democráticas no setor público, que é formado pelo processo de geração e implementação de novas ideias com vistas à criação de valor para a sociedade, relaciona-se esse conceito com a produção colaborativa de leis, especificamente no estudo de caso do portal e-Cidadania do Senado Federal, que é uma ferramenta criada pelo governo com o intuito de fortalecer a participação cidadã.

Deste modo, a presente pesquisa possui como propósito principal analisar se os objetivos iniciais da inovação estão sendo alcançados, quais as possíveis barreiras enfrentadas e se ocorreram melhorias no portal desde sua implementação, em 2012. Além disso, visa-se aqui entender o alcance do portal para o fortalecimento da democracia. Sendo assim, a questão inicial é: De que forma o processo de produção colaborativa de leis no portal e-Cidadania tem fortalecido a democracia?

A referência para embasar a pesquisa será o portal e-Cidadania, que tem como objetivos centrais estimular e possibilitar a maior participação dos cidadãos em atividades legislativas, orçamentárias, de fiscalização e de representação do Senado Federal brasileiro por meio da internet.

1.3 Objetivos

Objetivo geral

Analisar o potencial do processo de produção colaborativa de leis no portal e-Cidadania para o fortalecimento da democracia.

Objetivos Específicos

- Compreender o funcionamento da inovação democrática e-Cidadania a partir do Modelo de Análise Tecnopolítica;
- Analisar os efeitos do portal e-Cidadania para o fortalecimento da democracia;
- Identificar e analisar a percepção dos usuários sobre o e-Cidadania;
- Identificar o perfil socioeconômico dos usuários do e-Cidadania.

1.4 Justificativa

Tendo em vista as transformações digitais que estão ocorrendo na Administração Pública brasileira e em como essa questão se tornou essencial para a evolução e melhoria dos serviços públicos no país, a presente pesquisa tem o objetivo de contribuir para o campo de estudo nessa área. Além disso, oferece-se aqui a oportunidade de analisar um dos portais eletrônicos do Governo Federal, o que torna este trabalho uma fonte de informação atualizada para os interessados em compreender o alcance do portal e-Cidadania. Ademais, busca-se identificar os impactos que a inovação pode trazer para a formulação das políticas públicas e se de fato está contribuindo para a produção colaborativa de leis no Brasil.

O problema dessa pesquisa surgiu a partir da realidade vivida por mim, que, no decorrer da graduação em Gestão de Políticas Públicas, me interessei pelo estudo das inovações no setor público e também a partir do contato que tive em experiências profissionais atuando em órgãos públicos, onde pude perceber o quanto é importante o incentivo às inovações nesse setor, pois, a meu ver, são mecanismos que contribuem efetivamente para a melhoria da governança e dos serviços públicos.

2. REFERENCIAL TEÓRICO

2.1 A inovação no setor público

Para iniciar o referencial teórico desta pesquisa, convém ressaltar primeiramente o campo de estudo inserido aqui: a inovação no setor público. De acordo com Mulgan e Albury (2003), conforme citado por Isidro-Filho (2017, p. 166),

a inovação no setor público tem sido abordada, de modo geral, como a criação e a implementação de novos processos, produtos e serviços – bem como de novos métodos e técnicas de prestação de serviços públicos –, que impliquem melhoria significativa na eficiência, na eficácia e na efetividade de resultados do setor público para a sociedade.

Isidro-Filho indica um ponto importante para o estudo das inovações, destacando que, em geral, os modelos de inovação abordam a inovação como um processo, teorizado por Bugge e Bloch (2016), composto por: i) antecedentes da inovação; ii) atividades relativas ao ciclo de inovação; iii) capacidades ou recursos para inovação; e iv) resultados ou impactos da inovação. Conforme exposto, é relevante considerar esses aspectos ao olhar para um produto que é considerado uma inovação no setor público e analisá-lo de forma a compreender se realmente houve impactos positivos com a implementação da inovação.

Convém ressaltar que o autor aponta ainda que, baseado na literatura, existem mais variáveis presentes na inovação e que devem ser consideradas. São elas: indutores, barreiras e facilitadores, tipologias de inovação, coprodução e/ou cocriação da inovação.

Oliveira, Santana e Gomes (2014, p. 47) fundamentam que:

é possível definir inovação no setor público a partir de alguns pontos trabalhados por autores como: Nelson e Yates (1978); Halvorsen (2005); Kock e Hauknes (2005) e Block (2010). Inovações no setor público podem materializar-se de várias formas. Elas podem surgir na criação de um novo serviço público, ou ainda na melhoria de um serviço público já existente, por meio de novos processos ou rotinas gerenciais. Elas também podem surgir com a criação de novos sistemas integrados de gestão e mesmo com a criação, e implementação, de novas lógicas e concepções de ver a “coisa pública”.

Halvorsen (2005) leva em consideração que a inovação no setor público pode se caracterizar por: inovação de serviço; inovação de processo; inovação administrativa e organizacional; inovação do sistema; inovação de concepção (nova missão, visão, objetivos, estratégias) e mudança radical de racionalidade.

No que tange ao conceito de inovações, é importante assinalar o que pode ser interpretado especificamente por inovações democráticas:

As inovações democráticas são normalmente definidas como instituições desenhadas para aumentar a participação cidadã. São consideradas instrumentos para aperfeiçoar mecanismos políticos e legais com o intuito de estimular a atuação política, colaborando, com isso, para a formulação de programas governamentais, políticas públicas, leis e ações diversas no campo político (FREITAS, 2020, p. 118 apud POGREBINSCHI, 2017).

A autora destaca também que, para melhorar a democracia, as instituições não devem ser modificadas sem considerar a participação cidadã. Desse modo, os atores com intenção de inovar e não apenas reformar “buscaram uma mudança mais contínua e profunda: envolver os cidadãos e as organizações da sociedade civil no processo político, permitindo-lhes assumir um papel no ciclo de políticas públicas” (POGREBINSCHI, 2017, p. 01).

2.2 Democracia digital

A palavra democracia surgiu a partir da formação de dois vocábulos gregos: “demos” que significa povo e “kracia” que significa governo ou autoridade. Juntos, esses dois vocábulos remetem à relação entre governantes e governados e o principal pilar para a formação desse conceito é a ideia de que democracia é um governo exercido por muitos. No contexto atual, pode-se entender democracia como “um regime político fundado no conceito de soberania popular, cujos pilares fundamentais são a liberdade de eleições, a divisão de poderes e o controle da autoridade” (BATISTA, 2006).

A democracia representativa pode ser interpretada como:

um sistema político em que a maioria dos cidadãos delega a representantes (vereadores, deputados e senadores), por tempo determinado, o poder de decidir em seu nome as leis de interesse comum, que vincularão toda a sociedade (PELLENZ; BASTIANI, 2015, p. 97).

Pellenz e Bastiani destacam também que:

o significado do termo Democracia, como governo de todos, pouco se alterou com a passagem do pensamento clássico para o moderno. Segundo Bobbio (2005) a mudança foi no modo pelo qual o povo exerce poder: diretamente, como na Democracia dos antigos, ou por meio de representantes legitimamente eleitos, no que se convencionou denominar Democracia Representativa (PELLENZ; BASTIANI, 2015, p. 97 apud Bobbio, 2005).

Entretanto, atualmente, além do modelo de democracia representativa, temos também o conceito de democracia participativa, que pode ser entendido como o modelo que inclui o cidadão em todas as decisões e deliberações do poder público. Nesse ínterim, Farias ressalta que:

O modelo alternativo à democracia representativa – a democracia participativa – surge, então, pelo fato de a representatividade efetivamente não estar acontecendo, ou seja, a assembléia deixa de constituir-se em uma miniatura do eleitorado e passa a representar interesses que não são os da maioria dos eleitores (FARIAS, 2011, p. 74).

Segundo Batista (2006), “os métodos da democracia direta devem conviver com os princípios da democracia representativa de forma a ampliar o espaço democrático, de maneira a garantir o interesse dos cidadãos pela política e a legitimação de seus governos”. Concomitantemente, para se chegar ao conceito de democracia digital, com base no exposto até então, o autor define também que “o conjunto de instrumentos tecnológicos hoje disponíveis garante sem dúvida uma grande interação em rede. Mas também pode se aceitar que além da interatividade, esses instrumentos facilitam o exercício da democracia”.

Para Batista (2006), a democracia digital é “a existência de um conjunto de instrumentos ou tecnologias de informação e comunicação que permitam ao cidadão a sua interação direta e frequente com as instituições governamentais”. Gomes (2005) aponta que “o que a democracia digital como experiência deve assegurar é a participação do público nos processos de produção de decisão política” (GOMES, 2005, p. 218).

A utilização das TICs são precisas no fomento da comunicação eficiente do governo, pois permite maior acesso dos cidadãos aos portais de informações públicas, além de serem usadas para sintetizar as demandas sociais mais rapidamente.

O cidadão ao se comunicar com o Estado e ao interferir direta e constantemente na rotina da administração pública, além de exercer seus direitos políticos, estaria adquirindo conhecimentos sobre o exercício da democracia, estimulando a sua participação de forma mais ativa e menos sazonal (FARIAS, 2013, p. 502).

Não obstante, a constante divulgação das informações cumpre um papel essencial na formulação das políticas públicas e sua relação com a participação social. Por outro lado, o consenso sobre o desafio que existe com o uso das TICs atualmente é de que não basta apenas criar portais oficiais para a prestação de serviços, é preciso trazer aos cidadãos a possibilidade de interação com seus governantes e que isso permita de fato o exercício da democracia.

2.3 E-participação

Desde a democratização no Brasil, a participação política foi impulsionada e mostra crescimento constante com o passar dos anos. De acordo com AVRITZER (2009), desde a promulgação da Constituição Federal de 1988, ocorreu “uma vasta institucionalidade participativa que inclui conselhos, orçamentos participativos (OPs) e planos diretores municipais, entre outras formas de participação”. Para o autor, “esse conjunto de fenômenos aponta na direção da presença de formas ampliadas de participação na democracia brasileira” (AVRITZER, 2011, p. 13).

Baseando-se nesse conceito, pode-se interpretar que a participação eletrônica surgiu como uma dessas formas ampliadas de democratização. Segundo FREITAS et al. (2019), as iniciativas de e-participação estão sendo um dos mecanismos mais utilizados para preparar estratégias com o objetivo de desenvolver práticas democráticas. Entende-se como e-participação:

todas as formas de participação que envolvem tecnologia da informação e comunicação (TIC). Estes incluem, além de computadores conectados à internet, dispositivos móveis digitais (apps) ou analógicos (SMS). A participação digital requer algum tipo de engajamento por parte do cidadão (muitas vezes combinados com formas de deliberação ou voto direto), e não apenas o acesso a dados abertos ou outras informações (POGREBINSCHI, 2017, p. 03).

ARAÚJO et al. (2015, p. 1614) caracterizam que:

o webativismo tem demonstrado sua capacidade de debater, em espaços públicos e políticos virtuais, ideias, questões e propostas que não eram abordadas pela mídia tradicional. A ampliação dos espaços de participação é um exercício fundamental da política que contribui para a ampliação e consolidação da democracia, para além da representação política tradicional.

Com base nas ideias apresentadas neste subcapítulo, fica evidente que a participação digital é um importante meio para aumentar a participação dos cidadãos e para introduzir as demandas sociais nos processos políticos.

2.4 Inovações democráticas e o Modelo de Análise Tecropolítica

Ao destrinchar as vertentes dos estudos em inovações no setor público, é relevante detalhar aqui o conceito de inovações democráticas. Entende-se como inovações democráticas as iniciativas criadas para fomentar e aumentar a participação cidadã em processos políticos

de tomada de decisão (SMITH, 2009). Há diferentes concepções sobre as inovações democráticas, tais quais convém destacar a seguir.

Smith (2009) aponta que as inovações democráticas são instituições criadas para aumentar a participação cidadã, focadas em incluir os cidadãos no processo de tomada de decisão. Levando em consideração essa abordagem, para considerar uma iniciativa como inovação democrática, Pogrebinschi (2019) sugere que essa incidência de participação dos cidadãos deve ir além da participação somente na tomada de decisão. Deve-se levar em consideração também a incidência de participação em outros momentos. Segundo a autora, “todas as instituições, práticas e processos cujos propósitos fortalecem pelo menos uma das dimensões da qualidade da democracia por meio da participação do cidadão em, pelo menos, uma das etapas do ciclo de políticas públicas” pode ser considerada uma inovação democrática (POGREBINCSHI, 2019, p. 326).

Nesse sentido, essa abordagem de Pogrebinschi, chamada de abordagem pragmática, entende que para considerar as inovações democráticas, os casos devem atender a três requisitos:

envolver a participação cidadã em pelo menos um dos meios considerados (representação cidadã, deliberação, participação digital e / ou voto direto); perseguir um impacto em um ou mais dos fins que refletem as dimensões de qualidade da democracia (inclusão política, igualdade social, prestação de contas, responsabilidade e / ou estado de direito); e afetar pelo menos uma das etapas do ciclo de políticas públicas (definição de agenda, tomada de decisão, implementação, e/ou avaliação) (POGREBINCSHI, 2019, p. 326-327).

Conforme apontado por Gohn (2019, p.105), o fortalecimento da democracia pode ser dado a partir da “participação de representantes da sociedade civil organizada nas instituições participativas estatais, contribuindo para a elaboração e implementação de políticas específicas e a inserção de novos temas na agenda de planejamento governamental”. Seguindo essa linha, as inovações podem ser analisadas a partir de duas características centrais. Primeiramente, a inovação pode ser capaz de envolver os indivíduos diretamente, por meio de instrumentos participativos, em processos governamentais. Em segundo lugar, envolve os cidadãos na tomada de decisões. Além disso, com relação a essa concepção da participação direta dos cidadãos na tomada de decisões, uma inovação democrática apresenta legitimidade quando as demandas cidadãs são ouvidas pelo poder público. Desse modo,

observamos a geração, por parte das iniciativas, de *outcomes*, ou a geração de resultados efetivos nos processos políticos de tomada de decisão (FREITAS et al., 2020).

Com o intuito de compreender as inovações democráticas, Freitas, Sampaio e Avelino (2020) propuseram o Modelo de Análise Tecnopolítica, que tem como intenção pensar as inovações democráticas “não apenas como instrumentos para a solução de problemas públicos ou alcance de determinados fins, mas também como instrumentos de transformação social” (FREITAS et al, 2020, p. 8). Antes de detalhar esse modelo proposto, a autora destaca ainda que:

A percepção da construção de políticas públicas a partir de etapas sequenciais presentes em um determinado ciclo corresponde à abordagem que se revela pragmática também na sua análise e concepção de políticas públicas, aproximando-se dos estudos clássicos da Administração Pública. Diferentemente, as inovações democráticas são aqui consideradas não como constituídas por etapas sequenciais a cumprir, tal como na concepção do “ciclo de políticas públicas” (HOWLETT; RAMESH; PERL, 2013), mas sim como um conjunto de dispositivos tecnopolíticos negociados dialogicamente com atores estatais e não estatais que estão presentes, de forma fluida, nas várias fases – não necessariamente sequenciais – do processo de resolução de problemas públicos e de construção da ação pública. (FREITAS et al, 2020, p. 7).

Nesse sentido, a inovação democrática na abordagem tecnopolítica é entendida como:

Um espaço sociotécnico aonde saberes, instrumentos, processos, atores e representações se encontram para a materialização da ação pública. A inovação democrática digital, cada vez mais presente, é o espaço mediado pela tecnologia para o mesmo fim, sistematizando demandas cidadãos e construindo espaços de convergência entre os múltiplos atores envolvidos na busca por soluções para determinado problema público. (FREITAS et al, 2020, p. 2).

2.4.1 Características Institucionais e Tecnopolíticas das Inovações Democráticas

O modelo tecnopolítico propõe abordagem com base em três dimensões de análise. A primeira delas busca compreender as características institucionais e tecnopolíticas das inovações democráticas. Conforme detalhado por Freitas et al., essa dimensão tem o intuito de captar como as iniciativas alcançam seus objetivos e, a partir disso, alcançam sustentabilidade e continuidade no tempo. De acordo com os autores, para a análise de uma inovação democrática, digital ou não,

faz-se necessária a investigação dos meios utilizados para o alcance de seus fins; do grau de institucionalização; do desenho da inovação (envolvendo aqui, especialmente, o tipo de configuração adotada, o aparato político institucional, normativo e legal que porventura apresentem; as formas de arrecadação de recursos humanos e financeiros, como o financiamento coletivo – ou *crowdfunding* – e as formas variadas de investimentos por organizações diversas) (FREITAS et al., 2020, p. 11).

Os autores destacam ainda que consideram esses indicadores importantes por causa de pesquisa realizada entre 2017 e 2019 a respeito das inovações democráticas digitais na América Latina e Caribe, em que foi observado que as iniciativas formalizadas por mecanismos políticos ou normativos geraram mais resultados do que iniciativas sem apoio formal. Assim, “a formalização de uma inovação democrática tende a fomentar ou mesmo viabilizar a construção de instrumentos de ação pública” (FREITAS et al, 2020, p. 11 apud LASCOUMES; LES GALÉS, 2012).

Nesse sentido, esta primeira dimensão de análise busca compreender as características político-institucionais principais da inovação, como grau de institucionalização, meios e fins. Os autores destacam que as categorias de análise Meios e Fins têm como base conceitos utilizados pela metodologia da rede de pesquisadores “LATINNO”, base de dados que reúne informações a respeito de inovações democráticas em toda a América Latina (POGREBINSCHI, 2017).

Quadro 1: Características Tecnopolíticas das Inovações Democráticas

<i>Dimensões</i>	<i>Categorias de Análise</i>	<i>Indicadores</i>
I Características Tecnopolíticas das Inovações Democráticas	Grau de Institucionalização e Desenho da Inovação	(1) Aparato político- institucional: (2) Aparato normativo/legal: (3) Disponibilidade de recursos e formas de arrecadação: (4) Estrutura geral /Design da Inovação: (5) Capacitação de agentes para implementação e gestão da inovação: -
	<i>Meios</i>	(6) Deliberação (7) Voto direto (8) Participação Digital (9) Representação Cidadã (10) Outro meio
	<i>Fins</i>	(11)Accountability (12)Responsividade (13) Estado de Direito (14) Inclusão Política (15) Igualdade Social
	Tipos de Colaboração com base em coleta e gestão de Inteligência Coletiva	(16) Crowdsourcing (produção colaborativa de políticas públicas) e <i>crowdlaw</i> (produção colaborativa de leis) (17) Data Pooling (atores combinam dados coletados pelos seus integrantes) (18) Colaboração (conjugação de atividades como partes de um todo) (19) Co-Design (conjugação de atividades envolvendo variados outputs) (20) Outras estratégias ainda não formalmente conceituadas

	Recursos de Inteligência Artificial e outros Recursos tecnológico-informacionais mobilizados	(21) Bots para coleta e gestão de dados (22) Técnicas/métodos/funções/tipos de IA utilizados (incluindo técnicas de machine learning e deep learning) (23) Outras estratégias não formalmente conceituadas
	Sustentabilidade	(24) Tempo de existência da inovação: (25) Número de participantes desde a sua criação: (26) Nível de reconhecimento da inovação (notícias, premiações): (27) Estratégias desenvolvidas para estimular/garantir sustentabilidade:

Fonte: FREITAS et al., 2020.

Considerando o exposto anteriormente, na abordagem pragmática de Pogrebinschi, que é base para os conceitos utilizados na rede LATINNO, são apresentados como meios para a inovação democrática alcançar seus objetivos a Representação Cidadã; Deliberação; Participação Digital e Voto Direto. Concomitantemente, de acordo com essa abordagem, os fins alcançados pelas inovações são a Inclusão Política; a Igualdade Social; a Accountability; a Responsividade e o Estado de Direito. As características investigadas nas inovações democráticas em cada uma dessas categorias citadas podem ser conferidas nos quadros a seguir:

Quadro 2: Meios das Inovações Democráticas na abordagem pragmática

MEIOS	
Deliberação: "Todas as formas de interação nas quais participantes têm a oportunidade de expressar suas posições e ouvir a posição dos outros. A inovação democrática deliberativa é normalmente um desenho institucional que permite aos participantes mudar a sua posição inicial através de uma troca comunicativa. Quando realizada on-line, a deliberação requer um desenho que permita interação mútua (uma troca de pontos de vista e não apenas a manifestação isolada de demandas)." (POGREBINSCHI, 2017, p. 02)	Participação Digital: "Todas as formas de participação que envolvem tecnologia da informação e comunicação (TIC). Estes incluem, além de computadores conectados à internet, dispositivos móveis digitais (apps) ou analógicos (SMS) . A participação digital requer algum tipo de engajamento por parte do cidadão (muitas vezes combinados com formas de deliberação ou voto direto), e não apenas o acesso a dados abertos ou outras informações. A maneira como a frase esta colocada, parece somente incluir celulares e excluir computadores, por exemplo." (POGREBINSCHI, 2017, p. 03)

<p><u>Voto Direto:</u> "Todos os meios comumente conhecidos como instrumentos de democracia direta, ou seja, referendo, plebiscito e iniciativa cidadã. Estes são considerados de forma ampla, a fim de incluir, por exemplo, a revogação de mandato e plebiscitos não vinculantes organizados por organizações da sociedade civil. Além disso, todas as formas de votação direta em que os cidadãos têm a oportunidade de votar em questões específicas (para além de candidatos em eleições) se enquadram nesta categoria. Esses meios incluem consultas aos cidadãos, sejam elas organizadas por governos ou por organizações da sociedade civil." (POGREBINSCHI, 2017, p. 02)</p>	<p><u>Representação Cidadã:</u> "Todas as formas de engajamento de cidadãos ou de organizações da sociedade civil, em que estes: a) têm assento em uma instância do governo ou lhes é atribuído um papel no processo político (que pode ou não envolver a tomada de decisão); ou b) são escolhidos ou nomeados (em vez de eleitos) para agir em nome de outros cidadãos ou organizações, ou para representar interesses específicos (por exemplo, ambientais), grupos (por exemplo, minorias) ou localidades (por exemplo, bairros). Estes incluem uma ampla gama de formas não-eleitorais de representação, nas quais cidadãos ou organizações de sociedade civil atuam ou falam em nome dos demais, independentemente de terem sido autorizados para isso. Inovações democráticas que envolvem formas de representação cidadã também podem reproduzir internamente meios tradicionais de representação (eleições, delegação, voto)." (POGREBINSCHI, 2017, p. 03)</p>
--	---

Fonte: POGREBINSCHI, 2017.

Quadro 3: Fins das Inovações Democráticas na abordagem pragmática

FINS	
<p><u>Accountability:</u> "Todas as formas não eleitorais em que governos, instituições, administradores eleitos e representantes são obrigados a prestar contas de seus atos, ou seja, responder por suas ações e omissões. As inovações democráticas destinadas a melhorar accountability promovem atividades tão diversas como monitoramento de desempenho institucional, divulgação de informações públicas, sanção de funcionários públicos, e fiscalização da prestação de serviços públicos." (POGREBINSCHI, 2017, p. 02)</p>	<p><u>Estado de Direito:</u> "Todas as formas de implementação de leis e direitos, abrangendo a segurança individual e pública, a prevenção e o controle da criminalidade, a contenção de potenciais abusos de poder do Estado, a administração independente da justiça, a resolução de conflitos, e o acesso à justiça. A garantia de direitos políticos e liberdades civis, bem como a proteção dos direitos humanos também incidem nesta categoria, a qual inclui também formas de elaboração de constituições e leis." (POGREBINSCHI, 2017, p. 03)</p>
<p><u>Responsividade:</u> "Formas de expressão das preferências políticas dos cidadãos, e sua correspondente consideração pelos governos. As inovações democráticas que visam ampliar a responsividade, proporcionam espaços ou mecanismos que permitem tanto aos cidadãos formularem e expressarem suas preferências, como aos governos tornarem-se mais cientes e levarem estas preferências em consideração." (POGREBINSCHI, 2017, p. 02)</p>	<p><u>Inclusão Política:</u> "Todas as formas de reconhecimento e empoderamento de indivíduos, grupos e comunidades. Inovações democráticas destinadas a reforçar a inclusão política proporcionam espaços ou mecanismos para o envolvimento, engajamento e expressão daqueles que se sentem não representados, discriminados ou marginalizados." (POGREBINSCHI, 2017, p. 03)</p>
<p><u>Igualdade Social:</u> "Formas de melhoria das condições de vida, bem-estar e capacidades dos indivíduos, grupos e comunidades. Diferentes formas de combater a pobreza e a fome incidem nesta categoria. As inovações democráticas que visam melhorar a igualdade social proporcionam espaços ou mecanismos para a inclusão daqueles que se encontram em situação de desvantagem. Elas podem também lidar com políticas sociais, direitos econômicos e bens primários, bem com todas as formas possíveis de redistribuição." (POGREBINSCHI, 2017, p. 03)</p>	

Fonte: POGREBINSCHI, 2017.

2.4.2 Inovações Democráticas e suas Implicações Diretas

De acordo com os autores, nesta segunda dimensão, os efeitos diretos gerados pelas inovações democráticas são observados de acordo com a abordagem teórica que os considera como instrumentos e meta instrumentos de ação pública.

Nesse sentido, interessa-nos apreender não apenas os instrumentos de ação pública já reconhecidos formalmente pelo poder público, mas também aqueles ainda não instituídos. Seriam os resultados em potencial, porém ainda não formalizados, como recomendações resultantes de uma conferência nacional. (FREITAS et al, 2020, p. 12).

Convém ressaltar que os meta-instrumentos considerados dizem respeito a “aqueles que orientam o funcionamento interno das instituições participativas e ordenam, assim, as arenas públicas de discussão e deliberação” (FREITAS et al, 2020 p.13).

Quadro 4: Implicações diretas/formais das Inovações Democráticas

<i>Dimensões</i>	<i>Categorias de Análise</i>	<i>Indicadores</i>
II Implicações diretas/formais das Inovações Democráticas	Instrumentos de Ação Pública	(28) Instrumentos de ação pública não instituídos (outputs, ou seja, resultados em potencial, como recomendações para determinada política pública, etc.): (29) Instrumentos de ação pública instituídos ou reconhecidos formal e institucionalmente (outcomes, ou seja, portarias, regimentos, políticas públicas, programas ou ações governamentais, etc.): (30) Meta-instrumentos de ação pública (aqueles que orientam o funcionamento interno das arenas públicas constituídas como fóruns híbridos / instituições participativas):
	Estratégias de uso da Inteligência Coletiva	(31) Estratégias de uso de IC para avaliação de instrumentos de ação pública
	Transparência e Controle Social	(32) Uso de dados abertos para monitoramento e controle social: (33) Uso de dados abertos para disponibilização das informações existentes a respeito da inovação: (34) Bots para coleta e gestão de dados (recursos de IA):

Fonte: FREITAS et al., 2020.

2.4.3 Inovações Democráticas e seus Efeitos Indiretos

A terceira e última dimensão de análise foca em compreender os efeitos indiretos das inovações democráticas. São consequências muitas vezes difíceis de serem mensuradas, conforme destacado por Freitas et al., “como uma mudança na autopercepção a respeito de papéis políticos, indicando um possível surgimento de novas práticas e formas de cidadania.” (FREITAS et al, 2020, p.14). “Pode-se pensar em transformações na maneira como o cidadão se percebe no processo político, modificando crenças, valores e comportamentos ou, ainda, gerando um incremento de conhecimento por meio da capacitação (FREITAS et al, 2020, p.14 apud GOMES, 2011).

Quadro 5: Efeitos indiretos das Inovações Democráticas

<i>Dimensões</i>	<i>Categorias de Análise</i>	<i>Indicadores</i>
<p>III</p> <p><i>Efeitos indiretos</i></p> <p><i>(implicações informais, subjetivas) das Inovações Democráticas</i></p>	<p>Cidadania e Estratégias de uso da Inteligência Coletiva</p>	<p>(35) Produção de conteúdo (com base em recursos de IA e IC) para ativismo político e fortalecimento de movimentos sociais;</p> <p>(36) Atores capacitados: -</p> <p>(37) Atores com incremento de habilidades para inserção profissional ou outro fim: -</p> <p>(38) Número de acessos à ID pelos diversos atores em determinado período (penetrabilidade e alcance):</p> <p>(39) Tipos de uso da ID por variadas organizações / coletivos / indivíduos (penetrabilidade e alcance):</p> <p>(40) Poder de articulação da inovação por múltiplos atores:</p> <p>(41) Identificação de diferentes grupos, coletivos e/ou organizações conectados, articulados pela ID em determinados intervalos de tempo:</p> <p>(42) Práticas políticas alternativas:</p> <p>(43) Novas formas de cidadania expressas na ação pública:</p>

Fonte: FREITAS et al., 2020.

2.5 Produção colaborativa de leis ou *Crowdlaw*

Para entender melhor o tema dessa pesquisa, não há como deixar de descrever o entendimento do que é a produção colaborativa de leis, ou, como também é conhecida: *crowdlaw*. Ao tratar do tema, Noveck (2019, p. 81-82) afirma que o processo de *crowdlaw* pode ser definido como aquele que vai compreender “como as câmaras municipais,

localmente, e parlamentos, regional e nacionalmente, estão utilizando as tecnologias para engajar cidadãos em todas as etapas do processo de elaboração de políticas e leis”.

Diretamente associada à participação cidadã, a produção colaborativa de leis pode ser considerada um dos mecanismos atuais de participação e uma nova prática de democracia digital. O engajamento cidadão online, quando realizado de forma eficiente, contribui significativamente para a legitimidade dos resultados (NOVECK, 2019).

A inteligência coletiva é um ponto importante defendido por Noveck (2019) para a elaboração de políticas e leis. Em seu artigo, “Crowdlaw: Inteligência Coletiva e Processos Legislativos”, a autora faz o seguinte questionamento:

e se novas tecnologias pudessem descortinar novas abordagens que pudessem viabilizar a ação de mais indivíduos – e não apenas de grupos de interesse – no sentido de permitir que também eles pudessem elaborar mecanismos e práticas para avançar na defesa de interesses de diferentes stakeholders, mas também resolver os problemas públicos, coletivos?” (NOVECK, 2019, p. 84).

Noveck salienta, ainda, que

para que o processo de elaboração de políticas e leis torne-se mais flexível, progressivo e ágil, os formuladores de políticas precisam interagir com um público mais abrangente, caracterizado por agentes com mais conhecimento a respeito dos assuntos em questão e representantes de um universo mais plural de valores para aprimorar a qualidade dos processos políticos e legislativos. Precisamos de mais conhecimento inovador, criativo e implementável para permitir que os processos regulatórios e as políticas acompanhem as rápidas mudanças advindas do desenvolvimento tecnológico” (Noveck, 2019, p. 84).

Diante do exposto, entende-se que, a partir do uso da inteligência coletiva para a produção de leis, teremos melhores *inputs* nos processos de elaboração. Isso ocorre uma vez que o desenvolvimento de estratégias que usam a inteligência coletiva para melhorar a qualidade dos resultados é efetivo e as instituições têm começado a repensar e redesenhar os mecanismos usados para os diversos *inputs* que aprimoram a qualidade dos processos de tomada de decisão e solução de variados problemas.

Noveck (2019) evidencia três diferenças das práticas de *crowdlaw* que a distingue de formas anteriores usadas para a participação cidadã. Primeiramente, conforme apontado pela autora, as práticas de *crowdlaw* são institucionalizadas e apresentam potencial de influenciar a maneira como o poder é exercido, como os recursos podem ser gastos e as decisões serem colocadas em prática. Outra diferença é de que *crowdlaw* foca na obtenção de conhecimento e ideias ao invés de opiniões. Por fim, algo que não se encontra em outras práticas de participação e que se faz presente em *crowdlaw* é o seu realce ao desenho institucional utilizado para absorver todo o conhecimento coletado, sem focar apenas em artifícios desenvolvidos para que as pessoas participem.

Para estabelecer as bases do movimento crowdlaw, diferentes especialistas se reuniram em 2018, na Fundação Rockefeller em Bellagio na Itália, resultando como produto dessa conferência a publicação do Manifesto CrowdLaw, que consiste em doze princípios para promover o uso dessas práticas e estratégias por diferentes esferas do poder legislativo. Conforme destacado no portal do manifesto, os doze princípios do CrowdLaw são:

1. Para ampliar a confiança pública nas instituições democráticas, nós temos que modernizar nossas formas de governar no século 21.
2. CrowdLaw é qualquer norma, decisão pública ou política pública que possa oferecer uma oportunidade significativa para a população participar em uma ou múltiplas etapas da tomada de decisão, incluindo, mas não limitada a processos de identificação de problemas e de soluções, bem como na proposição, ratificação, implementação ou avaliação de propostas formuladas.
3. CrowdLaw vale-se da tecnologia e de processos inovadores para combinar diversas formas de engajamento entre representantes eleitos, servidores públicos e cidadãos.
4. Quando bem desenhado, o CrowdLaw pode ajudar na governança de instituições, obtendo dados e informações mais relevantes a partir de diferentes perspectivas e opiniões, informando melhor gestores públicos em cada etapa da tomada decisão, ao mesmo tempo em que a prática pode estimular a participação política da população.
5. Quando bem desenhado, o CrowdLaw pode ajudar instituições democráticas a construir laços de confiança com a população para que essas tenham um papel comunitário mais ativo, fortalecendo tanto a cidadania como a cultura democrática.
6. Quando bem desenhado, o CrowdLaw pode estimular o engajamento consciente, inclusivo e informado, ao mesmo tempo eficiente, gerenciável e sustentável.
7. Sendo assim, instituições públicas de todos os níveis devem experimentar iniciativas de CrowdLaw de forma a amadurecer processos formais de participação da população nas decisões políticas, com os quais também poderemos esperar um aumento da legitimidade nos processos de tomada de decisão, o fortalecimento da confiança pública, bem como melhores resultados dessas políticas.
8. Instituições públicas de todos os níveis devem incentivar a pesquisa e a aprendizagem sobre CrowdLaw e seus impactos sobre indivíduos, instituições e a sociedade.
9. A população também tem a responsabilidade de melhorar nossas democracias cobrando e criando oportunidades à participação, assim como contribuindo ativamente com seus conhecimentos, experiências, informações e opiniões.
10. Técnicos devem trabalhar de forma colaborativa e multidisciplinar para desenvolver, avaliar e distribuir plataformas e ferramentas de CrowdLaw, focando em seus aspectos éticos e de segurança, tendo em mente que distintos objetivos requerem diferentes mecanismos de participação.

11. Instituições públicas de todos os níveis devem incentivar a colaboração entre diferentes organizações e setores para testar estratégias e compartilhar boas práticas.
12. Instituições públicas de todos os níveis devem criar marcos regulatórios necessários à difusão do CrowdLaw, assim como devem promover novas formas de engajamento público para inaugurar uma nova era de governo mais aberto, participativo e eficaz. (THE GOV LAB, 2021)

Em suma, conforme destacado por Alsina e Martí (2018), um dos elementos centrais para a construção desses doze princípios é o entendimento de que a participação do cidadão nos processos de tomada de decisão pública funciona como ferramenta de inteligência coletiva que contribui bastante para o fortalecimento da qualidade da legitimidade das leis, políticas e decisões tomadas por meio dela.

3. MÉTODOS E TÉCNICAS DE PESQUISA

Para alcançar os objetivos dessa pesquisa, foi necessário escolher alguns métodos e técnicas para a coleta de dados, os quais serão abordados neste capítulo.

3.1 O portal e-Cidadania

O objeto de investigação da pesquisa foi o portal e-Cidadania do Senado Federal do Brasil. A iniciativa, criada em 2012, possui como objetivo o aumento da participação cidadã nas atividades legislativas, orçamentárias, de fiscalização e de representação do Senado. O cadastro no portal é feito através de um e-mail válido, informando nome completo e cadastrando uma senha de acesso. Outra opção de cadastro disponível é vincular seu acesso às redes sociais *Facebook* ou *Google*.

Os mecanismos de participação disponíveis no e-Cidadania são:

Ideia Legislativa: enviar e apoiar ideias legislativas, que são sugestões de alteração na legislação vigente ou de criação de novas leis. As ideias que receberem 20 mil apoios serão encaminhadas para a Comissão de Direitos Humanos e Legislação Participativa (CDH), onde receberão parecer;

Evento Interativo: participar de audiências públicas, sabinas e outros eventos abertos. Para cada audiência/sabatina/evento, é criada uma página específica onde haverá: a transmissão ao vivo; espaço para publicação de comentários; apresentações, notícias e documentos referentes ao evento;

Consulta Pública: opinar sobre projetos de lei, propostas de emenda à Constituição, medidas provisórias e outras proposições em tramitação no Senado Federal até a deliberação final (sanção, promulgação, envio à Câmara dos Deputados ou arquivamento)” (BRASIL, 2019).

O e-Cidadania é regulamentado pela Resolução do Senado Federal nº 19, de 2015. A referida Resolução determina que a administração do portal fica sob responsabilidade da Coordenação de Apoio ao Programa e-Cidadania, unidade que integra a Secretaria de Comissões, subordinada à Secretaria-Geral da Mesa do Senado Federal.

3.2 Tipo e descrição geral da pesquisa

A presente pesquisa foi desenvolvida utilizando como metodologia a triangulação. Conforme destacado por Angrosino (2008, p. 54), “a boa etnografia geralmente resulta da triangulação – o uso de técnicas múltiplas de coleta de dados para reforçar as conclusões”. De acordo com Denzin e Lincoln (2005, apud ZAPPELLINI e FEUERSCHÜTTE, 2015, p. 244), “trata-se de uma alternativa qualitativa para a validação de uma pesquisa que, ao utilizar

múltiplos métodos de pesquisa, assegura a compreensão mais profunda do fenômeno investigado”. Sendo assim, com base na triangulação, os métodos de pesquisa utilizados foram pesquisa bibliográfica, etnografia virtual no portal e-Cidadania, entrevista semiestruturada com o coordenador do programa e pesquisa documental com dados secundários obtidos através de pesquisa publicada pelo Instituto Data Senado sobre “Como os usuários avaliam o e-Cidadania”.

Baseado no objetivo geral da presente pesquisa, que é analisar a inovação democrática e-Cidadania de acordo com o modelo tecnopolítico de análise, fez-se necessário primeiramente uma pesquisa de campo para a coleta de informações a respeito do portal. O formato do trabalho se deu como um estudo de caso, utilizando-se o estudo descritivo e o método qualitativo. “Quando o estudo é de caráter descritivo e o que se busca é o entendimento do fenômeno como um todo, na sua complexidade, é possível que uma análise qualitativa seja a mais indicada.” (GODOY, 1995, p. 63)

A pesquisa bibliográfica foi a primeira etapa a ser realizada dentre os métodos e técnicas da pesquisa. A finalidade da pesquisa bibliográfica é proporcionar ao pesquisador conhecimento sobre a literatura científica publicada sobre determinado assunto, auxiliando na construção e análise da pesquisa (UNIVERSIDADE ESTADUAL DE GOIÁS, 2008). Os conceitos agrupados no referencial teórico desta pesquisa foram: “inovação no setor público”, “democracia digital”, “e-participação”, “inovações democráticas”, “modelo de análise tecnopolítica” e “*crowdlaw*”. Os principais autores que contribuíram para a pesquisa foram: ALSINA E MARTI (2018), AVRITZER (2009 e 2011), BATISTA (2006), FREITAS et al. (2019 e 2020), ISIDRO-FILHO (2017), NOVECK (2019), PELLEZZI e BASTIANI (2015) e POGREBINSCHI (2017 e 2019).

3.3 Estratégia de coleta dos dados

O primeiro foco de coleta de dados para atingir o objetivo geral foi realizar uma extensa pesquisa no portal online e-Cidadania. Com isso, pretendeu-se observar diretamente como se dá o processo de elaboração de políticas e leis através dos mecanismos oferecidos pelo portal e, também, avaliar o alcance da participação cidadã através do site. Essa etapa de coleta de dados também se encaixou para alcançar um dos objetivos específicos, que é o de identificar se o e-Cidadania gerou *outcomes*, ou resultados efetivos, nos processos políticos formais.

Seguindo, temos mais dois objetivos na pesquisa: averiguar os elementos que colaboraram e os que dificultaram a institucionalização do portal e-Cidadania e analisar as

etapas de produção colaborativa de leis (*crowdlaw*) oferecidas pelo e-Cidadania. Para alcançá-los, após realizar pesquisa online, principalmente no próprio portal do programa, foram encontrados relatórios, leis e outros documentos oficiais sobre a iniciativa que contribuíram para a análise dos resultados.

O método utilizado para colher esses dados online foi a etnografia virtual. Levando em consideração a abordagem de Christinie Hine, uma das precursoras dos estudos focados no entendimento desse método, pode-se dizer que a etnografia virtual deriva do método tradicional de etnografia, em que o pesquisador se envolve no campo a ser investigado para se familiarizar e interpretar seus aspectos. Esse envolvimento é de suma importância para o pesquisador formular os questionamentos que irão sustentar as direções da pesquisa. A partir dessa interpretação, é possível considerar “a imersão no meio digital e o exercício de explorar os fenômenos investigados por diversos aspectos, aprimorando a aptidão de olhar os diferentes lados e compreendendo os significados e as fundamentações destas vivências sociais proporcionadas pelas redes em conexão digital (FERRAZ e ALVES, 2017, p. 12)”.

As ferramentas digitais proporcionam ao etnógrafo um grande volume de dados para realizar a pesquisa de campo, tornando as informações cada vez mais acessíveis pela internet. Com isso, pode-se evidenciar que a principal estratégia para coleta dos dados da presente pesquisa foi possível graças à etnografia por meio da internet.

3.4 A entrevista

Foi escolhida a entrevista semiestruturada por apresentar uma oportunidade de coleta de dados que permite maior liberdade para o entrevistado e possibilita a criação de um roteiro de entrevista com perguntas maleáveis, caso seja necessário fugir do roteiro, para alcançar alguns objetivos da pesquisa.

De acordo com Bonni e Quaresma (2005, p. 75), nas entrevistas semiestruturadas,

“o entrevistador deve ficar atento para dirigir, no momento que achar oportuno, a discussão para o assunto que o interessa fazendo perguntas adicionais para elucidar questões que não ficaram claras ou ajudar a recompor o contexto da entrevista, caso o informante tenha “fugido” ao tema ou tenha dificuldades com ele. Esse tipo de entrevista é muito utilizado quando se deseja delimitar o volume das informações, obtendo assim um direcionamento maior para o tema, intervindo a fim de que os objetivos sejam alcançados”.

A Coordenação de Apoio ao Programa e-Cidadania do Senado Federal é o setor responsável pelo portal, portanto, o coordenador do setor foi o alvo da entrevista semiestruturada. Após conversa prévia sobre a composição da equipe do setor, foi esclarecido

que apenas o próprio coordenador, Sr. Alisson Queiroz, compõe a equipe da coordenação. Por isso, apenas o coordenador foi entrevistado.

Ressalta-se que a entrevista realizada com o coordenador do e-Cidadania foi importante para ter acesso a uma visão técnica da inovação, além de esclarecer algumas dúvidas sobre suas características político-institucionais. Alisson Queiroz está na coordenação do e-Cidadania desde sua entrada no Senado Federal em 2014 e é chefe do setor desde 2015. Sendo assim, como o portal foi implementado em 2012, é evidente sua contribuição na evolução do portal ao longo desses sete anos em que ele está à frente do comando da iniciativa.

3.5 Tratamento e análise dos dados secundários obtidos com a Pesquisa Data Senado: “Como os usuários avaliam o e-Cidadania”

Dados secundários em uma pesquisa “são aqueles que já foram coletados, tabulados, ordenados e, às vezes, até analisados e que estão catalogados à disposição dos interessados (MATTAR, 1996, p. 48 apud ROSSI, 2004, p. 16)”. Para alcançar o objetivo específico de “identificar o perfil de participação dos usuários no e-Cidadania” foi possível ter acesso a um relatório de pesquisa publicado em outubro de 2020, pelo Instituto Data Senado, sobre “Como os usuários avaliam o e-Cidadania”.

Esse relatório foi feito com base em questionário enviado por e-mail para cidadãos que apoiaram pelo menos uma ideia legislativa que recebeu mais de 20 mil apoios no portal e-Cidadania e que foi debatida pela Comissão de Direitos Humanos e Legislação Participativa do Senado Federal (CDH). De acordo com o relatório, a pesquisa de opinião ficou aberta para receber respostas de 6 de julho de 2020 a 27 de agosto de 2020. Foram enviados 3.665.997 de convites, com respostas de 147.368 cidadãos. O referido questionário foi dividido em três categorias: avaliação do e-Cidadania; avaliação do Senado Federal e perfil dos respondentes.

Com essas respostas, foi possível realizar uma análise de conteúdo e adequá-las ao capítulo de resultados seguindo o modelo de análise tecnopolítica. De acordo com Laville e Dionne (1999), a análise de conteúdo consiste em fragmentar a estrutura e os elementos de determinado conteúdo para esclarecer suas diferentes características e extrair seus significados. Bardin (2011) propõe três fases para organizar a análise de conteúdo: a pré-análise, a exploração do material e o tratamento dos resultados; e a inferência e a interpretação. A partir dessa técnica, pôde-se analisar melhor os dados apresentados no relatório do Instituto Data Senado e compreender em qual parte dos resultados cada indicador

se adequaria. As respostas do relatório foram incorporadas principalmente para responder as categorias da terceira dimensão do modelo de análise tecnopolítica, sendo possível interpretar quem são os usuários do e-Cidadania e em como avaliam o portal e o trabalho do Senado Federal.

4. RESULTADOS E DISCUSSÃO

Esta seção foi dividida seguindo as três dimensões de análise do modelo tecnopolítico apresentado no capítulo dois deste trabalho.

4.1 Características tecnopolíticas do portal e-Cidadania

Nessa primeira análise, o objetivo é entender como a inovação democrática alcança seus objetivos e, a partir disso, alcança sustentabilidade e continuidade no tempo. Levando em consideração a ideia de entender como os instrumentos de ação pública de uma iniciativa são construídos, identifica-se que a formalização de uma inovação democrática leva a fomentar ou mesmo viabilizar esses instrumentos com mais facilidade. Sendo assim, o objetivo neste capítulo é investigar as características político-institucionais do e-Cidadania, averiguando os fatores que viabilizaram sua institucionalização e formalização.

Destaca-se que, ao investigar a respeito dos possíveis recursos de Inteligência Artificial (IA) utilizados no portal, inclusive questionando o Coordenador do e-Cidadania sobre o assunto na entrevista realizada, identificou-se que a iniciativa não utiliza nenhum tipo de recurso de IA. Por isso, apesar desse tema fazer parte de uma das dimensões de análise do modelo tecnopolítico, não foi possível realizar essa análise específica nesta pesquisa.

4.1.1 Grau de institucionalização e desenho do e-Cidadania

O e-Cidadania é o portal de participação política do Senado Federal do Brasil. Criado em 2012, o portal possibilita que os cidadãos possam propor uma lei, participar de debates e opinar sobre projetos de lei em tramitação. Atualmente, a iniciativa está dividida em quatro ferramentas de participação: Ideia Legislativa, Evento Interativo, Consulta Pública e Oficina Legislativa.

Em 2015 foi publicada a Resolução do Senado Federal nº 19, que regulamentou o portal e-Cidadania e formalizou a gestão do portal para a Secretaria de Comissões, subordinada à Secretaria-Geral da Mesa do Senado Federal. O setor que administra o portal dentro da Secretaria de Comissões é a Coordenação de Apoio ao Programa e-Cidadania. Conforme informações obtidas através da entrevista realizada com o Coordenador do e-Cidadania, a equipe da coordenação é composta atualmente apenas por ele e quando

necessário as decisões estratégicas a respeito do portal são tomadas em conjunto com o diretor da Secretaria de Comissões e com o Secretário-Geral da Mesa.

Outro setor importante nos trâmites da iniciativa é a Comissão de Direitos Humanos e Legislação Participativa (CDH) do Senado Federal, pois é para essa comissão que são encaminhadas as Ideias Legislativas que receberem mais de vinte mil apoios e que posteriormente podem se tornar projetos de lei no Senado Federal a serem apreciados pelos senadores.

Quanto à existência de capacitação de agentes para implementação e gestão do e-Cidadania, o Coordenador do programa, que está na equipe desde 2014, informou que:

Não! Mais amb... assim... aquela... aquela forma de... capacitação... de ambientalização normal quando você chega num setor diferente e conhece, e a partir dali a gente vai... foi conhecendo e criando as coisas com... conforme a experiência né. [...] Sim... muitas das coisas foram construídas durante esses anos e... e tudo... isso... ainda mais por ser algo novo, não tem um... um guia né... não tem um *vade mecum* ali pra gente consultar, você que tem que dar, criar uma solução nova né... então, tudo é muito novo.

Não há, portanto, nenhuma forma de capacitação específica para a gestão da iniciativa e, conforme detalhado pelo Coordenador, muitas melhorias foram feitas no portal ao longo dos últimos anos por causa de observações da própria equipe na medida em que iam adquirindo experiência com as ferramentas da iniciativa e os resultados obtidos.

4.1.2 Meios e Fins do e-Cidadania

Levando em consideração o modelo de análise tecnopolítica, para classificar os meios e fins de uma iniciativa, utiliza-se como base os conceitos propostos na rede Latino de pesquisadores (POGREBINSCHI, 2017). Entende-se que, dentre os conceitos adotados pela rede (Deliberação; Voto direto; Participação Digital e Representação Cidadã) para as inovações democráticas alcançarem seu objetivo, o e-Cidadania tem como meios a Deliberação e a Participação Digital.

A Deliberação acontece quando o cidadão propõe projetos de lei no portal, por meio da ferramenta “Ideia Legislativa”, em que, além de ser possível enviar um projeto, o cidadão também pode apoiar outras ideias já criadas com as quais se identifique. Com isso, as ideias que recebem mais de 20 mil apoios são encaminhadas para receber parecer da CDH. Para quem não tem pleno acesso ao portal online, é possível que as Ideias sejam enviadas por meio

de ligação telefônica para a Ouvidoria do Senado Federal. Além disso, para os cidadãos que se comunicam apenas em linguagem de sinais, também é possível que, ao invés de enviar a proposta por escrito no portal, seja enviado um vídeo em Libras com a Ideia Legislativa que posteriormente é traduzida e publicada no portal para votação.

Outro meio de Deliberação utilizado na iniciativa é a mais nova ferramenta implementada pelo portal, as “Oficinas Legislativas”, que é uma derivação da “Ideia Legislativa” para ser aplicada em forma de oficina por professores nas escolas ou faculdades. As ideias propostas nas oficinas devem ser cadastradas no portal pelos próprios alunos para deliberação da mesma forma em que é feito o processo para publicação das Ideias Legislativas. A diferença é que por meio da Oficina Legislativa, mediada pelo professor participante do programa, os alunos podem debater sobre determinado assunto e votar qual a melhor ideia para ser publicada e posteriormente votada pelos cidadãos no portal.

A Participação Digital possui grande destaque nas ferramentas propostas pelo e-Cidadania. Inclusive, pode-se considerar que todas as ferramentas existentes no portal envolvem e-participação. As Ideias Legislativas e as Oficinas Legislativas, mencionadas anteriormente, ocorrem através do conjunto de meios Deliberação + Participação Digital, pois quando o cidadão não está propondo um projeto de lei online, ele está votando em um outro projeto de lei também de forma online. Os Eventos Interativos são realizados por meio da participação digital em páginas da web criadas para determinada audiência/sabatina/evento, onde há também espaço para publicação de comentários a respeito do assunto. Por fim, a Consulta Pública é realizada pelo Senado Federal por meio do portal, em que os cidadãos podem votar se são a favor ou não de projetos de lei, propostas de emenda à Constituição, medidas provisórias e outras proposições em tramitação na instância.

Através desses meios de participação cidadã, conseqüentemente há um alcance esperado, considerado como os fins da iniciativa. Um dos principais objetivos alcançados pelo e-Cidadania é a inclusão política dos cidadãos no processo legislativo do Senado Federal. Mesmo que as Ideias Legislativas não se tornem Leis sancionadas, só daquela sugestão poder se transformar em um Projeto de Lei discutido formalmente pelos Senadores, já traz um significado importante para o cidadão que vê sua proposta tomando atenção de seus representantes políticos. É importante para a população saber o que os Senadores pensam sobre determinado assunto que talvez nunca chegaria até ali se não fosse a existência do e-Cidadania no processo legislativo.

Concomitantemente, outro fim alcançado pelo e-Cidadania é a responsividade.

As inovações democráticas que visam ampliar a responsividade proporcionam espaços ou mecanismos que permitem tanto aos cidadãos formularem e expressarem suas preferências, como aos governos tornarem-se mais cientes e levarem estas preferências em consideração. (POGREBINSCHI, 2017, p. 02)

Com isso, por meio das ferramentas do portal, os cidadãos podem expor suas preferências políticas tanto na etapa de propor uma Ideia Legislativa como também ao votar nas proposições publicadas por meio das Consultas Públicas. Esses resultados são levados para dentro do Senado Federal e são incluídos nos debates dos senadores.

4.1.3 Tipos de Colaboração com base em coleta e gestão de Inteligência Coletiva

O e-Cidadania pode ser considerado uma inovação participativa, promovendo a interação dos cidadãos com os processos legislativos do Senado Federal. É possível identificar, então, que a iniciativa utiliza como colaboração para coleta e gestão de Inteligência Coletiva a produção colaborativa de leis ou *crowdlaw*.

Conforme referenciado anteriormente, Noveck (2019, p. 81-82) afirma que o processo de *crowdlaw* pode ser definido como aquele que vai compreender “como as câmaras municipais, localmente, e parlamentos, regional e nacionalmente, estão utilizando as tecnologias para engajar cidadãos em todas as etapas do processo de elaboração de políticas e leis”. Observa-se que o Senado Federal utiliza o e-Cidadania como forma de engajar a participação dos cidadãos no processo legislativo, utilizando um portal online, que auxilia com seus resultados o processo de tomada de decisão pelos senadores brasileiros para elaboração de leis.

Essa colaboração proporcionada pela interação entre os cidadãos e os senadores no processo de produção das leis foi, inclusive, reconhecida pelo coordenador do e-Cidadania como um dos diferenciais da iniciativa:

[...] E assim os senadores também eles veem no... eu acredito que eles veem no programa... projetos são criados a partir dali... ideias que talvez os senadores não... não tomassem conhecimento né, chegam às mãos deles a partir das ideias legislativas e eles a partir dali conseguem criar projetos de lei, então é uma fonte de informação... e de... ideias pros próprios senadores também né...

4.1.4 Sustentabilidade do e-Cidadania

Entende-se que a sustentabilidade de uma inovação democrática é um dos fatores principais para sua continuidade no tempo. É preciso um conjunto de mecanismos para que determinada iniciativa não “morra” e suas ideias não parem de ser implementadas. O e-Cidadania é uma inovação democrática com forte sustentabilidade. O portal foi criado em 2012 e desde então só vem crescendo ao longo dos anos devido ao seu desenho institucional.

A administração do portal foi formalizada pelo Senado Federal em 2015, por meio da publicação da Resolução do Senado Federal nº 19 de 2015, que regulamenta o programa e-Cidadania. De acordo com o Art. 2º desta Resolução, cabe à Secretaria de Comissões coordenar o Programa, seus projetos, suas atividades e seus produtos, em parceria com outros órgãos do Senado Federal. A Coordenação de Apoio ao Programa e-Cidadania é uma das unidades da Secretaria de Comissões, que é subordinada à Secretaria-Geral da Mesa do Senado Federal.

Além disso, uma das ferramentas de participação do portal e-Cidadania também é regulamentada pela Resolução do Senado Federal nº 19 de 2015, a Ideia Legislativa.

Art. 6º As manifestações de cidadãos, atendidas as regras do Programa, serão encaminhadas, quando for o caso, às Comissões pertinentes, que lhes darão o tratamento previsto no Regimento Interno do Senado Federal.

Parágrafo único. A ideia legislativa recebida por meio do portal que obtiver apoio de 20.000 (vinte mil) cidadãos em 4 (quatro) meses terá tratamento análogo ao dado às sugestões legislativas previstas no art.102-E do Regimento Interno do Senado Federal e será encaminhada pela Secretaria de Comissões à Comissão de Direitos Humanos e Legislação Participativa (CDH), dando-se conhecimento aos Senadores membros. (BRASIL, 2015)

As Consultas Públicas foram criadas em 2013, por meio da publicação da Resolução nº 26/2013 do Senado Federal. A partir dessa normativa, todas as proposições em tramitação no Senado podem receber opiniões de apoio ou recusa dos cidadãos que estejam cadastrados no portal. Convém ressaltar que, conforme apontado por Freitas et al. (2020), as iniciativas formalizadas por mecanismos políticos ou normativos geram mais *outcomes* do que iniciativas sem apoio formal, pois essas regulamentações garantem maior sustentabilidade.

O e-Cidadania é aberto para participação de toda a população; apesar disso, pode ser considerado um pouco exclusivo por não atingir parte da população que não possui acesso à internet ou que possui pouco domínio dos mecanismos digitais para seu uso. Para conseguir

participar do portal, o cidadão deve primeiramente realizar um cadastro no portal fornecendo um e-mail válido, informar o nome completo e cadastrar uma senha de acesso.

No que concerne ao nível de reconhecimento da inovação, destaca-se que as ferramentas de participação digital do portal são colocadas em foco na primeira página do site oficial do Senado Federal. Sendo assim, o e-Cidadania é integrado com o site do Senado Federal, sendo possível que um portal seja direcionado ao outro. Inclusive, conforme observado pelo coordenador do e-Cidadania, muitas pessoas primeiro acessam o e-Cidadania e depois descobrem o site do Senado.

[...] eu acredito que as pessoas tem um... um contato com o processo legislativo pela primeira vez por meio do e-Cidadania né... e... e isso até os próprios relatórios de... de análise do tráfego no site mostram que muitos dos acessos a parte legislativa se iniciam por meio do e-Cidadania, o cidadão primeiro acessa o e-Cidadania depois vai pra parte legislativa.

Sendo assim, com todo esse aparato normativo e institucional atrelado ao e-Cidadania, percebe-se que esses aspectos contribuem diretamente para a sustentabilidade da iniciativa ao longo dos anos, pois determina que os servidores e senadores do Senado Federal promovam a participação cidadã no processo legislativo, sendo uma das obrigações institucionais deles.

4.2 Implicações diretas/formais do portal e-Cidadania

Nesta dimensão de análise, busca-se identificar os instrumentos e meta-instrumentos de ação pública da iniciativa e assim analisar os possíveis resultados, potenciais e efetivos, da iniciativa para os processos políticos formais (*outputs* e *outcomes*).

Pode-se considerar que a principal ferramenta utilizada pelos cidadãos no portal e-Cidadania são as Ideias Legislativas, que quando recebem mais de 20 mil apoios são encaminhadas para a Comissão de Direitos Humanos e Legislação Participativa (CDH) e podem se tornar um Projeto de Lei ou Proposta de Emenda à Constituição a ser votado pelos Senadores. Ressalta-se que essas propostas têm o prazo de 4 meses para serem votadas pelos cidadãos e alcançar esse quórum necessário. A seguir são apresentados os resultados alcançados pela ferramenta, obtidos em Relatório Oficial publicado no portal e-Cidadania com dados atualizados até 05 de outubro de 2021.

Figura 1: Conheça os resultados e o funcionamento do Portal e-Cidadania - Ideia Legislativa



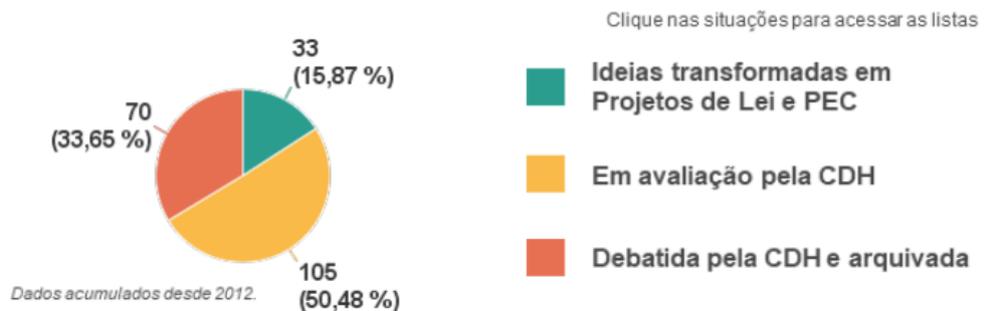
Dados acumulados desde 2012.

Fonte: Senado Federal, 2021.

Observando os dados na imagem acima, pode-se perceber que, pela quantidade de ideias recebidas e autores, e pela quantidade de apoios e apoiadores, entende-se que alguns cidadãos cadastrados na iniciativa submetem mais de uma Ideia Legislativa no portal e permanecem votando em outras propostas, tendo em vista que o número de ideias recebidas e de apoios recebidos é maior do que o número de autores e apoiadores cadastrados.

Figura 2: Ideias Legislativas com mais de vinte mil apoios

IDEIAS COM MAIS DE 20 MIL APOIOS



Fonte: Senado Federal, 2021.

Quadro 6: Situação atual das Ideias Legislativas transformadas em PL

	TÍTULO	DATA DA PUBLICAÇÃO	DATA DE ALCANCE DOS 20 MIL APOIOS	SITUAÇÃO	DATA DA SITUAÇÃO
1	PROIBIR A DISTRIBUIÇÃO DE CANUDOS, SACOLAS PLÁSTICAS E USO DE MICROPLÁSTICO EM COSMÉTICOS	19/02/2018	09/03/2018	MATÉRIA COM A RELATORIA	20/05/2019
2	PROIBIÇÃO EM TODO O BRASIL DA EXPORTAÇÃO EM NAVIO DE ANIMAIS VIVOS PARA ABATE NO EXTERIOR	03/04/2018	30/07/2018	PLENÁRIO DO SENADO FEDERAL (SECRETARIA LEGISLATIVA DO SENADO FEDERAL)	20/09/2021
3	PELA OBRIGATORIEDADE DAS DISCIPLINAS DE FILOSOFIA E SOCIOLOGIA NO ENSINO MÉDIO	12/04/2018	17/04/2018	AGUARDANDO DESIGNAÇÃO DO RELATOR	10/08/2021
4	FIM DAS REGALIAS PARA EX-PRESIDENTES E EX-GOVERNADORES	22/05/2018	30/05/2018	AGUARDANDO DESIGNAÇÃO DO RELATOR	19/09/2019
5	AUMENTO RETROATIVO E ANUAL DAS BOLSAS DE PÓS-GRADUAÇÃO.	27/06/2018	21/09/2018	AGUARDANDO DESIGNAÇÃO DO RELATOR	08/04/2021
6	REVOGAÇÃO IMEDIATA DA EC-95 QUE CONGELA OS INVESTIMENTOS PÚBLICOS POR 20 ANOS	01/08/2018	03/08/2018	AGUARDANDO DESIGNAÇÃO DO RELATOR	21/10/2020
7	FIM DA TAXA DE 15 REAIS DO DESPACHO POSTAL PARA PRODUTOS IMPORTADOS NÃO TRIBUTADOS	28/08/2018	29/08/2018	PRONTA PARA A PAUTA NA COMISSÃO	09/03/2020
8	TORNAR SANTINHOS OBRIGATORIAMENTE BIODEGRADÁVEIS	08/10/2018	18/11/2018	MATÉRIA COM A RELATORIA	14/05/2019
9	ENSINO DE LIBRAS PARA SURDOS E OUVINTES NAS ESCOLAS INCLUSIVAS - IDEIA ENVIADA EM LIBRAS	23/10/2018	Essa IL não recebeu 20 mil apoios, mas a Senadora Zenaide Maia (RN) se inspirou nesta ideia e apresentou o PL nº 5961/2019.	MATÉRIA COM A RELATORIA	18/12/2019

10	MÉDICOS BRASILEIROS FORMADOS NO EXTERIOR PODEM TRABALHAR NO BRASIL.	06/11/2018	08/11/2018	MATÉRIA COM A RELATORIA	16/10/2019
11	RECONHECER A FIBROMIALGIA COMO DOENÇA CRÔNICA COM DIREITO A APOSENTADORIA E AUXILIO DOENÇA	16/11/2018	26/02/2019	REMETIDA À CÂMARA DOS DEPUTADOS	07/04/2020
12	PROÍBE O CORTE E O CONTINGENCIAMENTO NO ORÇAMENTO DAS INSTITUIÇÕES FEDERAIS DE ENSINO	06/05/2019	08/05/2019	AGUARDANDO DESIGNAÇÃO DO RELATOR	13/03/2020
13	CONTRA O AUMENTO DO FUNDO ELEITORAL!	31/07/2019	13/11/2019	PLENÁRIO DO SENADO FEDERAL (SECRETARIA LEGISLATIVA DO SENADO FEDERAL)	12/08/2021
14	OFICIALIZAÇÃO DA LÍNGUA BRASILEIRA DE SINAIS - LIBRAS NO BRASIL.	27/09/2019	Essa IL não recebeu 20 mil apoios, mas o senador Alessandro Vieira (SE) e outros se inspiraram nesta ideia e apresentaram a PEC nº 12/2021	PLENÁRIO DO SENADO FEDERAL (SECRETARIA LEGISLATIVA DO SENADO FEDERAL)	09/08/2021
15	ABSORVENTES GRATUITOS PARA MULHERES DE RUA OU COM BAIXA RENDA NOS POSTOS DE SAÚDE.	14/10/2019	21/10/2019	PREJUDICADA	14/09/2021
16	INSTITUI O DÉCIMO QUARTO SALÁRIO EMERGENCIAL AOS APOSENTADOS DURANTE A PANDEMIA.	01/06/2020	05/06/2020	PLENÁRIO DO SENADO FEDERAL (SECRETARIA LEGISLATIVA DO SENADO FEDERAL)	13/08/2021
17	ÓRFÃOS DA COVID-19 FUNDO DE AMPARO ÀS CRIANÇAS QUE PERDERAM SEUS PAIS POR CAUSA DA COVID.	21/10/2020	Essa IL não recebeu 20 mil apoios, mas a senadora Eliziane Gama (MA) se inspirou nesta ideia e apresentou o	PLENÁRIO DO SENADO FEDERAL (SECRETARIA LEGISLATIVA DO SENADO FEDERAL)	09/08/2021

			PL nº 2180/2021.		
18	INSERÇÃO OBRIGATÓRIA DO VLIBRAS OU OUTRO TRADUTOR DE LIBRAS EM SITES DO SERVIÇO PÚBLICO	10/11/2020	Essa IL não recebeu 20 mil apoios, mas o senador Alessandro Vieira (SE) se inspirou nesta ideia e apresentou o PL nº 1090/2021.	PLENÁRIO DO SENADO FEDERAL (SECRETARIA LEGISLATIVA DO SENADO FEDERAL)	09/08/2021
19	CORRETA DESTINAÇÃO AOS EQUIPAMENTOS DE COMUNICAÇÃO (TV, RÁDIO E SIMILARES) APREENDIDOS PELA ALFANDEGA, RECEITA FEDERAL, POLÍCIA FEDERAL, ETC.	08/03/2016	Essa IL não recebeu 20 mil apoios, mas o senador Jorge Kajuru (GO) se inspirou nesta ideia e apresentou o PL nº 869/2021.	PLENÁRIO DO SENADO FEDERAL (SECRETARIA LEGISLATIVA DO SENADO FEDERAL)	09/08/2021
20	PROIBIR, EXPRESSAMENTE, O CORTE OU A DIMINUIÇÃO DA VELOCIDADE POR CONSUMO DE DADOS NOS SERVIÇOS DE INTERNET DE BANDA LARGA FIXA.	13/04/2016	18/04/2016	MATÉRIA COM A RELATORIA	12/03/2019
21	PSICÓLOGOS COM PISO SALARIAL DE R\$ 4.800,00 POR 30 HORAS SEMANAIS.	17/01/2017	20/02/2017	MATÉRIA COM A RELATORIA	02/04/2019
22	CRIAR CENTROS DE ATENDIMENTO INTEGRAL PARA AUTISTAS NOS ESTADOS BRASILEIROS NO SUS.	09/02/2017	09/06/2017	APROVADA PELO PLENÁRIO - À CÂMARA DOS DEPUTADOS	07/10/2021
23	REDUZIR OS IMPOSTOS SOBRE GAMES DO ATUAL 72% PARA 9%	08/05/2017	09/05/2017	PRONTO PARA DELIBERAÇÃO DO PLENÁRIO	07/08/2019
24	CRIMINALIZAR A HOMOFOBIA PARA PUNIÇÃO DE PESSOAS QUE ATACAM OUTRAS PESSOAS POR SEREM LGBT.	16/06/2017	24/06/2017	AGUARDANDO DESIGNAÇÃO DO RELATOR	18/02/2021

25	ENQUADRAMENTO DE DESENVOLVEDORES/PROGRAMADORES COMO MEI	23/06/2017	19/10/2017	PRONTA PARA A PAUTA NA COMISSÃO	28/09/2021
26	DESCONTO DE 30% NA COMPRA DE AUTOMÓVEIS POR PROFESSORES	23/06/2017	09/08/2017	AGUARDANDO INCLUSÃO ORDEM DO DIA DE REQUERIMENTO	06/08/2019
27	DISCRIMINALIZAÇÃO DO CULTIVO DA CANNABIS PRA USO PRÓPRIO	26/06/2017	29/06/2017	MATÉRIA COM A RELATORIA	10/03/2020
28	FIM DO AUXÍLIO MORADIA PARA DEPUTADOS, JUÍZES SENADORES.	11/07/2017	11/07/2017	AGUARDANDO DESIGNAÇÃO DO RELATOR	11/12/2019
29	FIM DA APOSENTADORIA ESPECIAL PARA GOVERNADORES E PRESIDENTES	19/07/2017	28/08/2017	MATÉRIA COM A RELATORIA	07/08/2019
30	CUMpra-se o art. 37 da CF: GARANTIA DE DATA-BASE AOS SERVIDORES PÚBLICOS.	16/08/2017	07/12/2017	AGUARDANDO DESIGNAÇÃO DO RELATOR	21/12/2018
31	RETIFICAÇÃO DE REGISTRO CIVIL TRANSEXUAIS	24/08/2017	01/12/2017	AGUARDANDO DESIGNAÇÃO DO RELATOR	20/05/2019
32	MUDANÇA DO ARTIGO 213 CRIME DE ESTUPRO	29/09/2017	06/10/2017	AGUARDANDO DESIGNAÇÃO DO RELATOR	18/02/2021
33	PROIBAM FOGOS DE ARTIFÍCIO COM RUÍDOS (ROJÕES, MORTEIROS, BOMBAS, ETC)	21/03/2018	21/03/2018	AGUARDANDO INCLUSÃO ORDEM DO DIA DE REQUERIMENTO	03/09/2019

Fonte: Adaptado pela autora. Senado Federal, 2021.

A partir dos dados coletados, observou-se que, dentre essas 33 Ideias Legislativas transformadas em Projeto de Lei ou PEC, algumas não receberam 20 mil apoios. Entretanto, elas foram incluídas na listagem, pois a proposição serviu de inspiração para Senadores que, a partir delas, remeteram Projetos de Lei ao Plenário do Senado Federal com a mesma matéria. Por isso, evidencia-se que algumas Ideias não precisam necessariamente receber 20 mil apoios para serem visadas pelos Senadores, o que significa que o portal também serve de inspiração para o processo legislativo. Ou seja, os Senadores remetem projetos de lei que levam sua autoria, mas não deixa de constar no PL que a proposição surgiu com base em uma

Ideia Legislativa publicada no portal e-Cidadania. Isso é importante para manter a visibilidade da iniciativa.

Quanto à geração de resultados potenciais e efetivos nos processos políticos formais (*outputs* e *outcomes*) a partir dessas proposições, até hoje apenas dois Projetos de Leis chegaram à etapa final de serem aprovados pelo Plenário do Senado e posteriormente remetidos à Câmara dos Deputados (conforme consta na Tabela 1 - Situação atual das Ideias Legislativas transformadas em PL, linhas nº 11 e nº 22), o **PL nº 4399/2019** com a ementa:

Altera a Lei nº 8.213, de 24 de julho de 1991, que dispõe sobre os Planos de Benefícios da Previdência Social e dá outras providências, para incluir a fibromialgia no rol das doenças que asseguram a seus portadores a dispensa do cumprimento de período de carência para usufruir dos benefícios de auxílio-doença e aposentadoria por invalidez. (BRASIL, 2021)

E o **PL nº 169/2018** com a ementa:

Altera a Lei nº 12.764, de 27 de dezembro de 2012, que institui a Política Nacional de Proteção dos Direitos da Pessoa com Transtorno do Espectro Autista, para tornar obrigatória a criação de centros de assistência integral ao paciente com transtorno do espectro autista no Sistema Único de Saúde (SUS). (BRASIL, 2021)

Sendo assim, até o momento, nenhuma Ideia Legislativa advinda do portal e-Cidadania se tornou lei de fato, pois os projetos com tramitação mais avançada ainda estão parados na Câmara dos Deputados aguardando decisão antes de serem submetidos à sanção do Presidente da República. Entretanto, convém ressaltar que todas essas trinta e três propostas são resultados em potencial (*outputs*), ou seja, podem vir a se tornar leis sancionadas e, com isso, colaborar para o fortalecimento dos resultados de práticas democráticas participativas no Brasil.

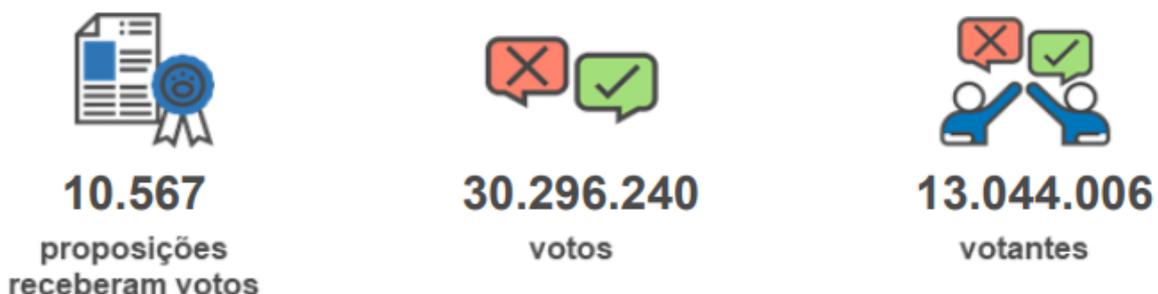
Outro ponto importante a ser destacado a partir dos dados apresentados na Tabela 1 é o de que, ao observar a situação atual dos Projetos de Lei e as datas em que foram publicados, observa-se que a maioria deles tramita no Senado com morosidade. Há projetos que foram publicados no portal e-Cidadania em 2016 e até o momento ainda aguardam apreciação do Plenário do Senado para serem encaminhados à Câmara dos Deputados se aprovados.

Concomitantemente, esses dados confirmam o ponto de vista dado pelo Coordenador do e-Cidadania na entrevista realizada, de que:

Não... nós temos somente uma ideia que foi... que... nós temos 27 ideias¹, se não me engano, que viraram projeto de lei. Uma delas já foi aprovada no Senado e encaminhada pra Câmara, tá em discussão na Câmara né, as outras ainda estão em discussão no Senado né, nenhuma chegou a ser sancionada como lei não... Mas também é recente, a primeira ideia legislativa transformada em projeto de lei aconteceu em 2017... então todas essas 27 foram de 2017 pra frente... antes de 2017, ou seja, 5 anos de programa, de 2012 a 2017, nós não tivemos nenhuma ideia transformada em projeto de lei. Então... o processo legislativo ele é lento né... em breve eu acredito que nós teremos aí a primeira lei... e... assim como foi com os projetos, é... com as ideias transformadas em projetos né, e de qualquer forma o próprio... os próprios projetos de lei é... eles, em suas maioria eles não vão ser aprov... não vão ser transformados em lei né... a maioria deles vai morrer ou vai ser incorporado de alguma forma ou outra... então a taxa de conversão de ideias em projetos e projetos em lei... só vai... tende a diminuir porque isso é o natural do processo legislativo. A maioria dos projetos não vai virar lei.

Com relação ao uso de Inteligência Coletiva para avaliação de instrumentos de ação pública, pode-se considerar que a ferramenta de Consultas Públicas cumpre esse papel. As Consultas Públicas são realizadas tanto para Projeto de Lei proposto por cidadãos no portal como para Projeto de Lei proposto por algum Senador. Ou seja, todas as proposições em tramitação no Senado podem receber opinião positiva ou negativa dos cidadãos. Os resultados das Consultas Públicas realizadas desde a criação da ferramenta em 2013 até o momento podem ser conferidos na imagem abaixo:

Figura 3: Conheça os resultados e o funcionamento do Portal e-Cidadania – Consulta Pública



Dados acumulados desde 2013.

Fonte: Senado Federal, 2021.

¹ Entrevista realizada em 06 de abril de 2021, por isso, há uma diferença no total de Ideias Legislativas transformadas em PL do total apresentado nos dados mais atuais do Relatório do Senado Federal de 05 de outubro de 2021.

Percebe-se que os usuários votantes participam bastante das Consultas Públicas realizadas, tendo em vista que o número de votos recebidos é mais que o dobro do número de votantes. O que significa que os cidadãos cadastrados no e-Cidadania se preocupam em permanecer dando sua opinião nas proposições em tramitação.

Por fim, convém ressaltar a respeito da preocupação da Gestão do e-Cidadania na Transparência e Controle Social do programa. No site do portal foi criada uma página específica para que sejam postados relatórios públicos que, pelo que foi observado, são atualizados frequentemente com os resultados alcançados pela iniciativa. Muitas informações interessantes para entender o alcance do e-Cidadania podem ser obtidas nesses arquivos, inclusive, alguns resultados sobre o portal contidos neste trabalho foram encontrados através desses relatórios prestados. Isso demonstra que a iniciativa utiliza dados abertos para disponibilização das informações existentes a respeito do portal, como pode ser observado na imagem a seguir:

Figura 4: Print da página de Resultados do e-Cidadania

Menu SENADO FEDERAL Acessibilidade Fale com o Senado

e-Cidadania Buscar

Sobre | Ideia Legislativa | Evento Interativo | Consulta Pública | Oficina Legislativa | Entrar | Mais ▾

Home
Destaque
Resultados
Conheça os resultados e o funcionamento do Portal e-Cidadania
Relatório dos Eventos Interativos
Relatório da Consulta Pública
Relatório das Ideias Legislativas
Relatório de número de votos em uma proposição por Unidade Federativa
Relatório de votos na Consulta Pública por autor
Proposições e ideias legislativas mais votadas durante o estado de calamidade pública

Resultados

Arquivos de resultados do projeto.
Conheça os resultados e o funcionamento do Portal e-Cidadania
Relatório com números de participante e participações e os resultados da participação popular no processo legislativo.

Relatório dos Eventos Interativos
Número de eventos, participantes e comentários

Relatório da Consulta Pública
Número de proposições que receberam votos, cidadãos votantes e votos registrados

Relatório das Ideias Legislativas
Número de ideias, autores, apoiadores e apoios

Relatório de número de votos em uma proposição por Unidade Federativa
É preciso informar o ID da proposição para acessar o relatório. O ID é o número no final da URL da página da proposição.

Relatório de votos na Consulta Pública por autor
Veja a lista de autores de proposições e acesse os relatórios de votos na Consulta Pública sobre as proposições de um determinado autor

Proposições e ideias legislativas mais votadas durante o estado de calamidade pública
Relatório com as 50 proposições mais votadas e as 50 ideias legislativas mais apoiadas durante o estado de calamidade pública

Fonte: Senado Federal, 2021.

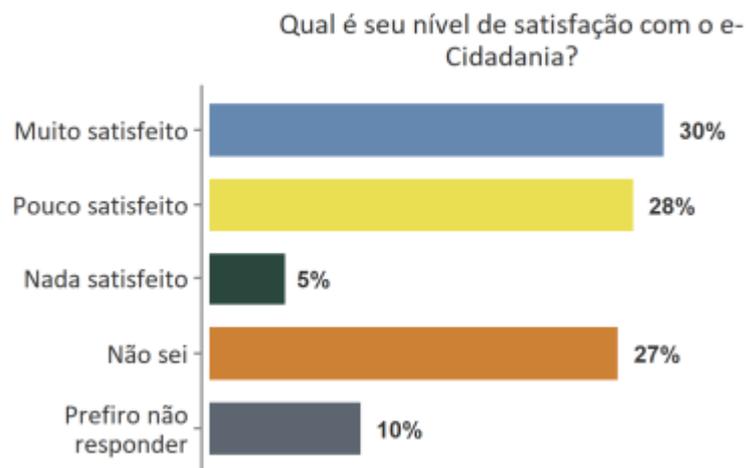
4.3 Efeitos indiretos do portal e-Cidadania

O principal pontos observados nessa dimensão de análise é identificar e analisar a percepção dos usuários sobre o e-Cidadania. No capítulo anterior foi detalhada uma parte da penetrabilidade e do alcance do e-Cidadania: são 57.764 autores de Ideias Legislativas e 5.057.527 de apoiadores desde a criação do portal em 2012. A quantidade de cidadãos participantes é consideravelmente alta, tendo em vista que é um portal online, ou seja, um

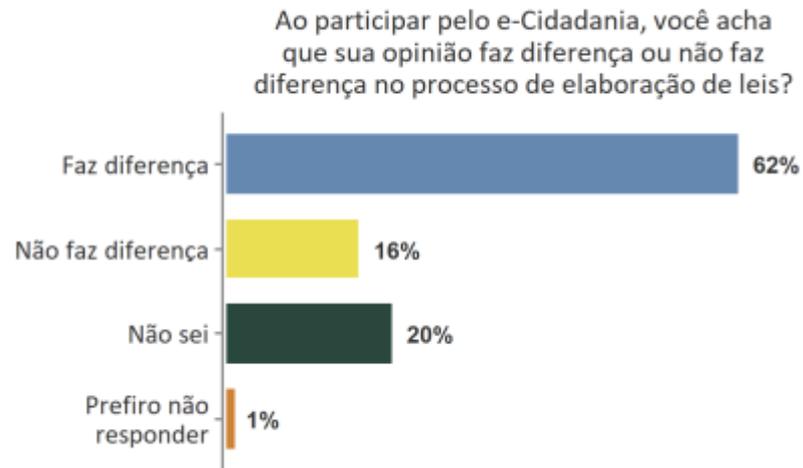
mecanismo de participação social ainda não muito aceito ou acessível por grande parte da população brasileira.

Buscando entender a percepção dos usuários sobre o e-Cidadania, pode-se ter acesso à “Pesquisa Data Senado: Como os usuários avaliam o e-Cidadania”. Essa pesquisa foi elaborada pela equipe do e-Cidadania em parceria com o Instituto DataSenado. O questionário foi enviado por e-mail para os cidadãos que apoiaram pelo menos uma Ideia Legislativa que tenha recebido mais de 20 mil apoios e que tenha sido debatida pela CDH do Senado Federal. Como já exposto anteriormente, o questionário ficou disponível para ser respondido de 06/07/2020 a 27/08/2020. Conforme consta no relatório, foram enviados 3.665.997 de convites, com respostas de 147.368 cidadãos. A análise a partir dos resultados obtidos na pesquisa segue abaixo:

Figura 5: Nível de satisfação com o e-Cidadania



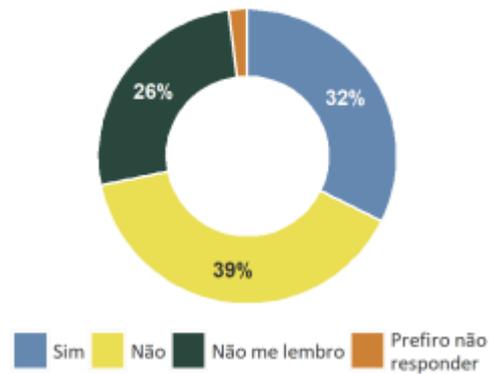
Fonte: Instituto DataSenado, 2020.

Figura 6: Relevância da contribuição dos usuários

Fonte: Instituto DataSenado, 2020.

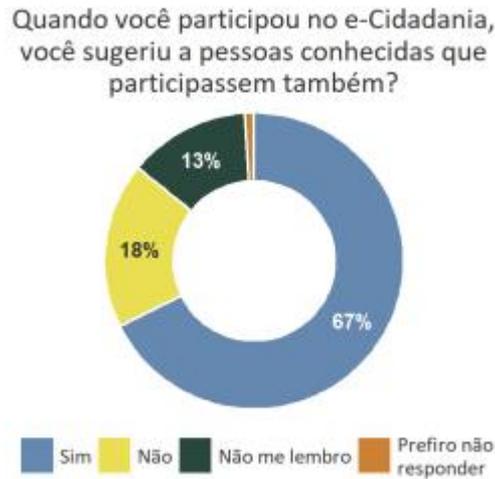
Figura 7: Frequência de acessos dos usuários ao apoiar uma ideia

Após apoiar uma ideia legislativa, você voltou a acessar o e-Cidadania para acompanhar o andamento?



Fonte: Instituto DataSenado, 2020.

Figura 8: Usuários que sugerem o e-Cidadania para pessoas conhecidas

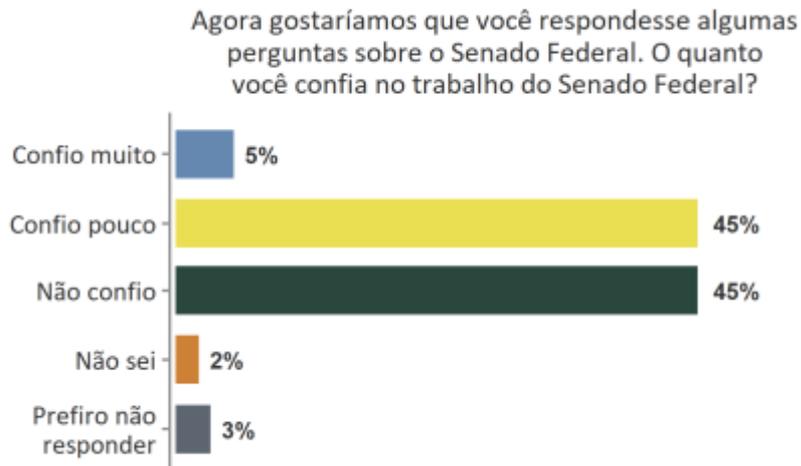


Fonte: Instituto DataSenado, 2020.

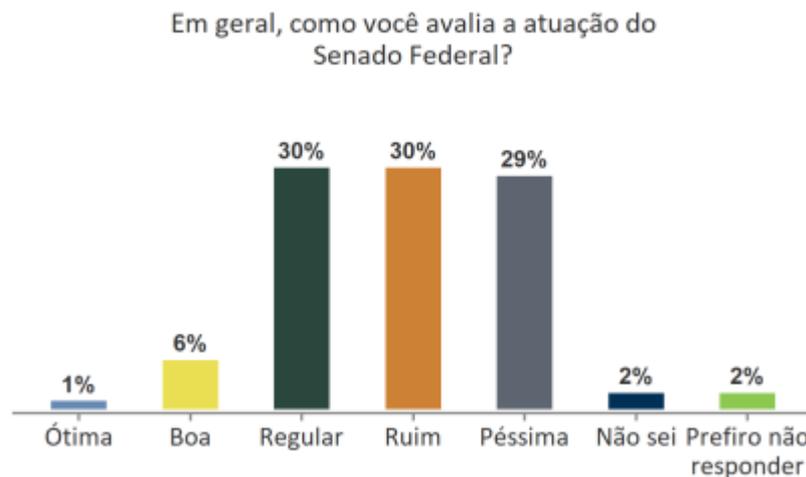
A partir dos dados apresentados, é possível analisar a percepção dos usuários a respeito de diversos aspectos do e-Cidadania. Primeiramente, percebe-se que os usuários estão divididos com relação ao nível de satisfação com o portal. Uma parte dos respondentes tem um nível de satisfação alta (30%) e outra parte identifica satisfação baixa com o portal (28%) ou nenhuma satisfação (2%). Uma grande parte dos usuários apresenta dúvidas quanto a sua satisfação com o portal (27%), provavelmente pelo fato de ainda estarem aguardando os potenciais resultados nos processos políticos formais advindos de suas participações no e-Cidadania.

Outra percepção relevante dos usuários é de que 62% dos respondentes acham que dar a sua opinião no portal e-Cidadania faz diferença no processo de elaboração de leis, o que é um ponto que pode ser considerado um efeito indireto da iniciativa, demonstrando que os usuários sentem-se relevantes ao participar dos mecanismos do portal. Além disso, há um outro ponto importante que demonstra que os usuários acreditam na iniciativa: 67% dos usuários que apoiaram proposições no e-Cidadania também sugeriram a conhecidos que apoiassem também. Nessa perspectiva, nota-se que divulgar a iniciativa para que se torne conhecida colabora para o seu crescimento, e, com isso, pode trazer mais resultados a longo prazo para o cenário político.

Os usuários também foram questionados sobre sua opinião a respeito do Senado Federal:

Figura 9: Confiança dos usuários no Senado Federal

Fonte: Instituto DataSenado, 2020.

Figura 10: Avaliação dos usuários sobre a atuação do Senado Federal

Fonte: Instituto DataSenado, 2020.

Pelas respostas dos usuários a respeito do e-Cidadania, pode-se considerar que grande parte dos usuários respondentes estão satisfeitos com a iniciativa. Entretanto, quando questionados sobre o papel do Senado Federal em geral, as respostas tiveram um teor bem diferente. A maioria dos usuários respondeu que “confia pouco” ou “não confia” no trabalho do Senado Federal. Além disso, avaliaram a atuação do Senado Federal como “regular” (30%), “ruim” (30%), (29%) “péssima”, (6%) “boa” e apenas (1%) “ótima”.

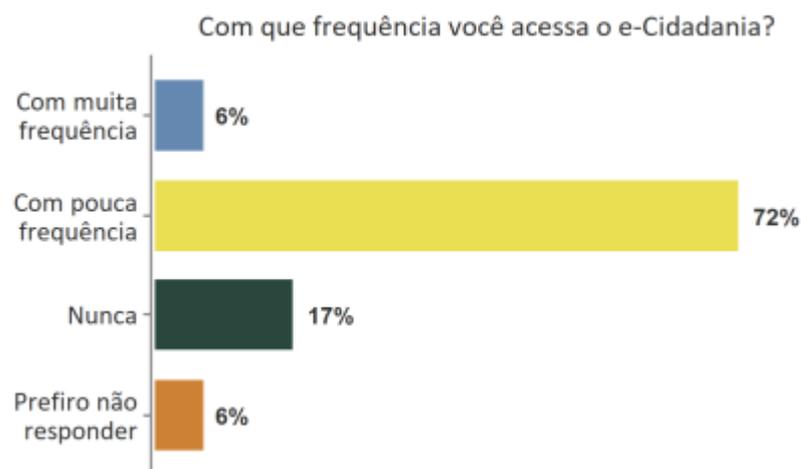
A partir dessa dualidade de visões da maioria dos usuários, comparando o papel do e-Cidadania como satisfatório e do Senado Federal como nem tanto, analisa-se que essa interpretação possa ser devido ao fato de que os usuários acreditam que dar a sua opinião na

ferramenta faz diferença no processo legislativo. Todavia, com base nos resultados apresentados até aqui e a evidente lentidão com que o processo legislativo ocorre, os usuários dão essa resposta de que confiam no e-Cidadania mas a atuação do Senado Federal está ruim, pois depende do corpo técnico do Senado e dos Senadores para que as proposições do e-Cidadania gerem *outputs* e *outcomes*. Isso demora a acontecer, tendo em vista que até hoje nenhum projeto de lei ou PEC advindo de ideias propostas no e-Cidadania se tornou lei de fato. Além disso, não confiar no trabalho do Senado Federal demonstra a crise atual da democracia representativa e confiar no e-Cidadania significa que a população está apostando mais nas práticas da democracia participativa.

4.4 Perfil socioeconômico dos usuários do e-Cidadania

A identificação do perfil dos usuários da inovação democrática não faz parte de uma das dimensões do modelo de análise tecnopolítica. Entretanto, essa análise é um dos objetivos específicos para a conclusão do presente trabalho. A partir do questionário realizado pelo Instituto DataSenado sobre o e-Cidadania, também foi possível identificar alguns aspectos do perfil socioeconômico dos usuários da iniciativa, os quais serão analisados a seguir:

Figura 11: Frequência de acessos ao e-Cidadania



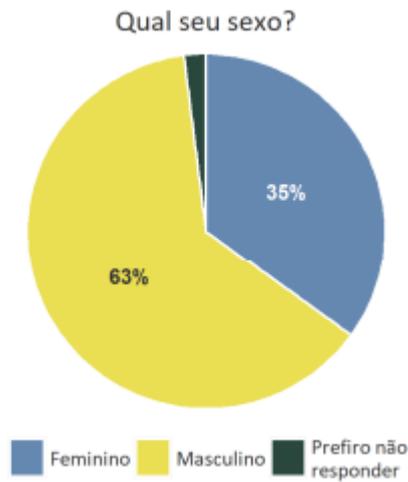
Fonte: Instituto DataSenado, 2020.

Pela resposta dos usuários, a frequência de acesso dos cidadãos é baixa, tendo em vista que mais de 70% deles responderam que acessam o portal com pouca frequência. Apenas 6%

dos respondentes acreditam que acessam o portal com muita frequência, sendo assim, há uma diferença muito significativa dos usuários assíduos para os que acessam pouco.

Conforme consta do relatório do Instituto DataSenado, dentre os mais de cem mil respondentes, 63% destes são do sexo masculino e apenas 35% do sexo feminino:

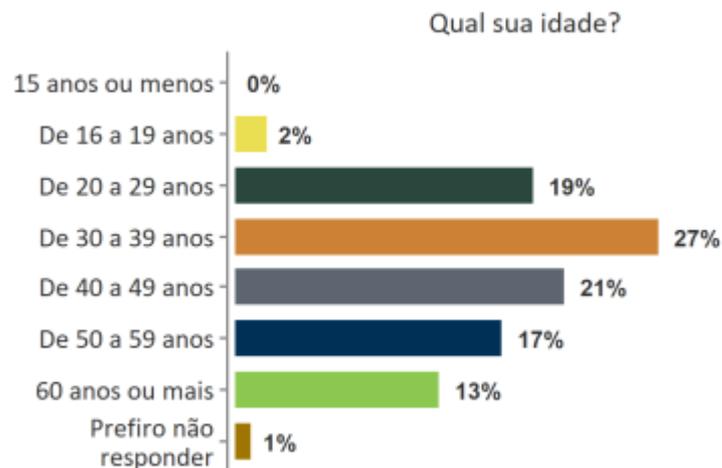
Figura 12: Sexo dos usuários do e-Cidadania



Fonte: Instituto DataSenado, 2020.

Com relação à idade informada pelos usuários, temos uma distribuição mais variada, sendo a faixa etária com mais usuários a de pessoas entre 30 e 39 anos (27%):

Figura 13: Idade dos usuários do e-Cidadania

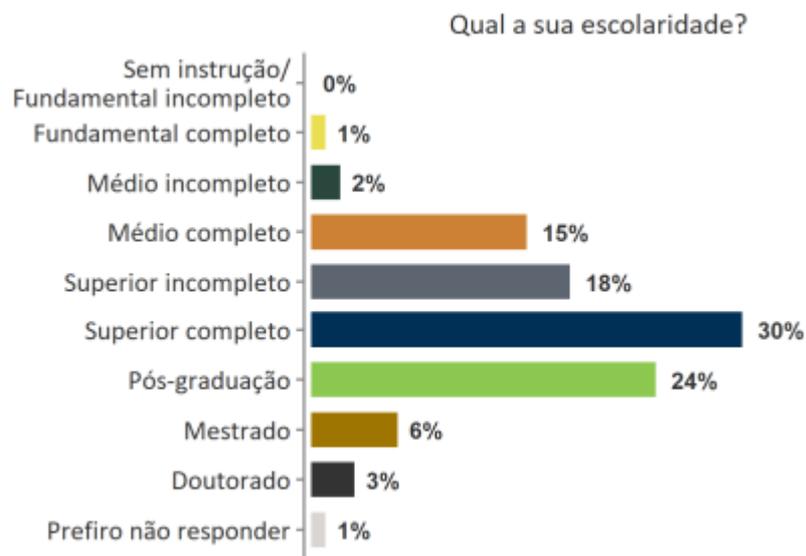


Fonte: Instituto DataSenado, 2020.

Por fim, um dado bastante interessante sobre o perfil dos usuários foi levantado na pesquisa: a escolaridade. Com isso, observou-se que a maioria dos usuários do e-Cidadania

possuem grau de escolaridade elevada, tendo em vista que 30% responderam ter ensino superior completo, 24% admitem ter pós-graduação, 6% possuem mestrado e 3% tem doutorado. Ou seja, somando esses resultados, identifica-se que, mais da metade dos respondentes tem, ao menos, graduação (63%).

Figura 14: Escolaridade dos usuários do e-Cidadania



Fonte: Instituto DataSenado, 2020.

Sendo assim, levando em consideração os dados apresentados na pesquisa do Instituto DataSenado, conclui-se que a maioria dos usuários do e-Cidadania são homens, relativamente jovens e com ensino superior completo. Isso demonstra que, apesar da iniciativa ser aberta para toda a população, a maioria dos usuários são pessoas com maior acesso à educação e maior domínio ao acesso de ferramentas tecnológicas, tendo em vista que, geralmente, pessoas mais velhas e com baixo grau de escolaridade ainda não são tão adeptas aos mecanismos digitais, principalmente por causa da falta de acessibilidade.

Esses dados corroboram pesquisa realizada com os usuários do e-Democracia (FREITAS; FIUZA; QUEIROZ, 2015), portal de participação digital da Câmara dos Deputados do Congresso Nacional do Brasil. Semelhante ao e-Cidadania, o e-Democracia foi criado antes, em 2009, com o objetivo de oferecer um instrumento à população para o desenvolvimento compartilhado de projetos de lei. A pesquisa mencionada foi desempenhada em uma comunidade virtual legislativa específica do e-Democracia e, de acordo com os autores, a escolaridade dos participantes da comunidade analisada foi bastante alta, sendo que 53% dos respondentes possuíam pós-graduação, 26% tinham ensino superior completo, 16%

informaram ensino superior incompleto e somente 5% dos participantes possuíam apenas o ensino médio completo. Além disso, 89% dos respondentes eram homens.

Com isso, analisando os resultados das duas pesquisas, percebe-se que a semelhança das duas iniciativas não é somente em seus objetivos. O perfil dos usuários participantes ainda é bastante restrito, a maioria dos acessos nos dois portais é por parte da população com nível alto de educação e do sexo masculino.

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Neste trabalho, buscou-se identificar como é o processo de produção colaborativa de leis no portal digital de participação social do Senado Federal, a iniciativa “e-Cidadania”. Levando em consideração esse objetivo, foi utilizado como referencial teórico os conceitos de inovação no setor público, o processo de *crowdlaw* e o uso de Inteligência Coletiva nessas inovações. O Modelo de Análise Tecnopolítica das Inovações Democráticas proposto por Freitas et al. (2020) também foi essencial para guiar a análise dos resultados encontrados sobre o e-Cidadania, compreendendo suas características e implicações no processo legislativo brasileiro.

A partir dos resultados encontrados, percebe-se que o e-Cidadania é uma iniciativa institucionalizada e formalizada por resoluções do Senado Federal, o que é um grande ponto positivo para sua sustentabilidade e continuidade no tempo. O portal foi criado em 2012 e regulamentado em 2015 pela Resolução do Senado Federal nº 19/2015. Desde então, encontra-se crescendo e ganhando melhorias em suas ferramentas. Pode-se considerar que pelo fato de haver uma norma que regulamenta a iniciativa, este segue sendo atualizado e monitorado pelo corpo técnico e Senadores. Além disso, com o passar desse tempo, conforme foi apresentado, o e-Cidadania tem credibilidade inclusive entre os Senadores, que se inspiram em Ideias Legislativas propostas no portal para submeter Projetos de Lei ou Projetos de Emenda à Constituição que levam sua autoria.

Entretanto, convém ressaltar que, apesar dessa sustentabilidade do e-Cidadania, foi observado alguns pontos que agregariam melhorias nessa característica da iniciativa. Primeiramente, há o fato de que não existe capacitação de profissionais para trabalharem com o e-Cidadania e, além disso, o número da equipe é bastante reduzido. Praticamente, quem está à frente da gestão do e-Cidadania no Senado é apenas o próprio coordenador do programa. Sendo assim, o que sustenta a iniciativa, basicamente, é estar vinculada a uma instituição poderosa e com recursos, que é o Senado Federal.

Outro aspecto que atrapalha os resultados do e-Cidadania é o formato lento em que ocorre o processo legislativo. Dentre as 33 Ideias Legislativas que se transformaram em Projeto de Lei ou PEC, até hoje nenhuma chegou a se tornar Lei sancionada. Apenas duas propostas chegaram à fase de aprovação pelo Plenário do Senado e foram encaminhadas à Câmara dos Deputados: uma em 2020 e outra em 2021. Entretanto, ainda não chegaram a ser discutidas e aprovadas pelos Deputados da Câmara. Esses dois PL foram propostos no e-

Cidadania em 2017 e 2018, ou seja, demoraram cerca de três/quatro anos para serem analisados pelo Senado Federal.

Com relação ao alcance do e-Cidadania na população, apesar dos números de acessos e participações serem bastante significativos e promissores, com cerca de 5.057.527 apoiadores de Ideias Legislativas por exemplo, percebeu-se que a maioria dos usuários que utilizam a plataforma são homens (63%), relativamente jovens e com, ao menos, ensino superior completo (63%). Isso demonstra que o acesso a ferramenta é bastante restrito, tendo em vista que a maioria do seu público possui grau de escolaridade elevado, o que pode ser uma resposta de que, pelo fato de o e-Cidadania ser um mecanismo de participação social que utiliza ferramentas digitais, pessoas pouco instruídas e conseqüentemente sem conhecimento dessas ferramentas acabam sendo excluídas dessa participação social digital.

Concomitantemente, ressalta-se que era um objetivo inicial dessa pesquisa realizar questionário semelhante ao realizado pelo Instituto DataSenado para identificar as características socioeconômicas e políticas dos usuários do e-Cidadania. Contudo, ao entrar em contato com a equipe do e-Cidadania questionando sobre a possibilidade de realizar este questionário, foi passada a informação de que, devido à Lei Geral de Proteção de Dados Pessoais (Lei nº 13.709/2018), não seria possível compartilhar os dados de contato dos usuários do portal para o questionário particular a ser enviado. Também, devido à recente pesquisa realizada pelo e-Cidadania em parceria com o Instituto DataSenado, não seria viável que novos questionários fossem enviados aos milhares de usuários do programa. Infelizmente, por causa dessa limitação, dados como renda per capita, orientação sexual e interesses políticos partidários, que seriam importantes para analisar o público da iniciativa, acabaram ficando de fora da análise desse trabalho.

Apesar disso, sugere-se fortemente a realização de pesquisas futuras, como a realizada pelo e-Cidadania em parceria com Instituto DataSenado, para fortalecer a compreensão a respeito de iniciativas como essa e, assim, colaborarmos para o estímulo, fortalecimento e consolidação de práticas democráticas participativas no Brasil.

6. REFERÊNCIAS

ARAÚJO, R. P. A.; PENTEADO, C. L. C.; SANTOS, M. B. P. **Democracia digital e experiências de e-participação: webativismo e políticas públicas.** História, Ciências, Saúde - Manguinhos, Rio de Janeiro, v.22, supl., dez. 2015, p.1597-1619.

AVRITZER, L. **A qualidade da democracia e a questão da efetividade da participação: mapeando o debate.** In: IPEA – Instituto Econômico de Pesquisa Aplicada. Efetividade das Instituições Democráticas no Brasil: estratégias de avaliação. Brasília, 2011, p. 13-25.

AVRITZER, L. **Participatory institutions in democratic Brazil.** Washington: Woodrow Wilson Center Press and The John Hopkins University Press, 2009.

BARDIN, L. **Análise de conteúdo.** São Paulo: Edições 70. 2011.

BATISTA, C. M. **Fundamentos da Democracia Digital.** Curso de Especialização em Governabilidade Eletrônica Local. Módulo 3: Democracia Digital, unidade 1. Organização: Unión Iberoamericana de Municipalistas. 2006.

BOBBIO, N. **Teoria Geral da Política: a filosofia política e as lições dos clássicos.** Rio de Janeiro: Campus, 2000.

BONI, V.; QUAREMA, S. J. **Aprendendo a entrevistar: como fazer entrevistas em Ciências Sociais.** Revista Eletrônica dos Pós-Graduandos em Sociologia Política da UFSC, vol. 2, n. 1, jan./jul., 2005, p. 68-80.

BRASIL, SENADO FEDERAL. **Conheça os resultados e o funcionamento do Portal e-Cidadania.** Senado Federal, 2019. Disponível em: <<https://www.senado.gov.br/bi-arqs/Arquimedes/ecidadania/rel-ideia-legislativa-completo-pdf.pdf>> Acesso em: 30 de mar. de 2020.

BRASIL, SENADO FEDERAL. **Relatório da Consulta Pública.** Senado Federal, 2021. Disponível em: <<https://www.senado.gov.br/bi-arqs/Arquimedes/ecidadania/rel-consulta-publica-pdf.pdf>> Acesso em: 05 de out. de 2021.

BRASIL, SENADO FEDERAL. **Relatório das Ideias Legislativas**. Senado Federal, 2021. Disponível em: <<https://www.senado.gov.br/bi-arqs/Arquimedes/ecidadania/rel-ideia-legislativa-completo-pdf.pdf>> Acesso em: 05 de out. de 2021.

BRASIL, SENADO FEDERAL. **Resolução do Senado Federal nº 19 de 2015**. Brasília, DF: Senado Federal, 27 de nov. de 2015.

BRASIL, SENADO FEDERAL. **e-Cidadania - Resultados**. 2021. Disponível em: <<https://www12.senado.leg.br/ecidadania/documentos/home/resultados>>. Acesso em: 05 de out. de 2021.

BRASIL, SENADO FEDERAL. **Pesquisa de Matérias**. 2021. Disponível em: <<https://www25.senado.leg.br/web/atividade/materias>>. Acesso em: 05 de out. de 2021.

BRASIL, SENADO FEDERAL. **Senado aprova primeiro projeto de origem popular enviado pelo Portal e-Cidadania**. Agência Senado, 2020. Disponível em: <<https://www12.senado.leg.br/noticias/materias/2020/02/07/senado-aprova-primeiro-projeto-de-origem-popular-enviado-pelo-portal-e-cidadania>> Acesso em: 27 de mar. de 2020.

BRASIL, SENADO FEDERAL. **Sobre o portal e-Cidadania**. 2021. Disponível em: <<https://www12.senado.leg.br/ecidadania/sobre>>. Acesso em: 21 de abr. de 2021.

BUGGE, M. M.; BLOCH, C. **Between bricolage and breakthroughs: framing the many faces of public sector innovation**. Public Money and Management, v. 36, n. 4, p. 281-288, 2016.

FARIAS, J. L. C.; **A dicotomia entre Democracia Representativa e Democracia Participativa e a Educação no Brasil**. Sociedade em Debate, Pelotas, p. 69-88, jan./jun., 2011.

FARIAS, V. V. M. In: CONGRESSO INTERNACIONAL DE DIREITO E CONTEMPORANEIDADE: MÍDIAS E DIREITOS DA SOCIEDADE EM REDE, 2., 2013, Santa Maria, RS. **As possibilidades da democracia digital no Brasil**. Santa Maria, RS: UFSM, 15 p., 2015.

FERRAZ, C. P.; ALVES, A. P. **DA ENOGRAFIA VIRTUAL À ETNOGRAFIA ONLINE: Deslocamentos dos estudos qualitativos em rede digital.** In: 41º Encontro Anual ANPOCS, Caxambu, 2017.

FREITAS, C. S. **Implicações da e-participação para a democracia na América Latina e Caribe.** *Contracampo*, Niterói, v. 39, n.2, p. 116-131, ago./nov. 2020.

FREITAS, C. S.; CARDOSO, V.; ANDRADE, S. Z. D. **Democracy and e- Participation in Latin America and the Caribbean.** *GIGAPP Estudios Working Papers*, v. 6, n. 131, p. 353-367, 2019.

FREITAS, C. S.; FIUZA, F. L.; QUEIROZ, F. Q. **Os Desafios ao Desenvolvimento de um Ambiente para Participação Política Digital: o caso de uma comunidade virtual legislativa do projeto e-Democracia no Brasil.** *o&s*, Salvador, v. 22, n. 75, p. 639-658, out./dez., 2015.

FREITAS, C. S.; SAMPAIO, R.; AVELINO, D. **Modelo de Avaliação das Inovações Democráticas Digitais.** In: Congreso Internacional en Gobierno, Administración y Políticas Públicas - GIGAPP XI, 2020, online.

FREITAS, C. S.; CAMPIBERIBE, C.; MONTENEGRO, L. **Governança Tecnopolítica: Biopoder e Democracia em Tempos de Pandemia.** *Revista NAU Social*, vol.11, n.20, p. 191-201, mai./out., 2020.

GOHN, M. G. **Participação e Democracia no Brasil: da década de 1960 aos impactos pós-junho de 2013.** Petrópolis, RJ: Vozes, 2019.

GOMES, W. **A democracia digital e o problema da participação civil na decisão política.** *Revista Fronteiras – Estudo Midiático*, vol. 2, n. 03, p. 214-222, set./dez., 2005.

HALVORSEN, T. **On innovation in the public sector.** In: HALVORSEN, T.; HAUKNES, J.; MILES, I. RØSTE, R. *On the differences between public and private sector innovation.* NIFU STEP: Oslo, 2005.

Instituto de Pesquisa DataSenado. **Pesquisa DataSenado: Como os usuários avaliam o e-Cidadania.** out., 2020. No prelo.

ISIDRO-FILHO, A. **Inovação no setor público: evidências da gestão pública federal brasileira no período 1999-2014.** In: ENAP – Escola Nacional de Administração Pública; IPEA – Instituto Econômico de Pesquisa Aplicada. **Inovação no Setor Público: teoria, tendências e casos no Brasil.** Brasília, 2017, p. 165-177.

LAVILLE, C.; DIONNE, J. **A construção do saber: manual de metodologia da pesquisa em ciências humanas.** Belo Horizonte: UFMG, 1999.

MEDEIROS, P. H. R.; Guimarães, T. A. **A Institucionalização Do Governo Eletrônico No Brasil.** RAE - Revista de Administração de Empresas, vol. 46, n. 04, p. 66-78, 2006.

NAÇÕES UNIDAS. **Benchmarking e-government: a global perspective.** New York: United Nations - Division for Public Economics and Public Administration, American Society for Public Administration, 2002.

NOVECK, B. S. **Crowdlaw: inteligência coletiva e processos legislativos.** Universidade Católica de Brasília. Esferas, n. 14, p. 80-98, 2019.

OLIVEIRA, L. G.; SANTANA, R. L. F.; GOMES, V. C. **Inovação no setor público: uma reflexão a partir das experiências premiadas no Concurso Inovação na Gestão Pública Federal.** Escola Nacional de Administração Pública - ENAP, Caderno ENAP, n. 38, 2014.

PELLENZ, M.; BASTIANI, A. C. B.; **Pós Constituição Federal de 1988: a democracia representativa está em crise?.** Revista Videre – Dourados, v. 07, n. 13, p. 92-108, jan./jun. 2015.

PEREIRA, D. M.; SILVA, G. S. **As Tecnologias de Informação e Comunicação (TICs) como aliadas para o desenvolvimento.** Cadernos de Ciências Sociais Aplicadas, n. 10, p.151-174, 2010.

POGREBINSCHI, T. **LATINNO Dataset**. Berlin:WZB. 2017. Disponível em: <<https://latinno.net/pt/project-information/>>. Acesso em: 21 de abr. de 2021.

POGREBINSCHI, T. **LATINNO Dataset**. Berlin:WZB. 2017. Disponível em: <<https://latinno.net/pt/concepts/>>. Acesso em: 25 de nov. de 2019.

POGREBINSCHI, T.; ROSS, M. (2019) "**El abordaje metodológico del Proyecto LATINNO para la investigación sobre innovaciones democráticas. Contribuciones y desafíos**". In: GIGAPP Estudios working Papers, vol. 6, n. 129, pp. 323-336.

ROSSI, R. M. **Caracterização e coordenação de sistemas produtivos: o caso do trigo no Brasil**. 2004. Dissertação (Mestrado em Administração) - Faculdade de Economia, Administração e Contabilidade, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2004.

SMITH, G. **Democratic Innovations: designing institutions for citizen participation**. Cambridge: Cambridge University Press, 2009.

THE GOV LAB. **Manifesto CrowdLaw**. 2019. Disponível em: <<https://manifesto.crowd.law/pt/>>. Acesso em: 26 de nov. de 2019.

UNIVERSIDADE ESTADUAL DE GOIÁS. **O que é Pesquisa Bibliográfica**. Goiás, 2008. Disponível em: <http://www.ueg.br/noticia/36347_o_que_e_pesquisa_bibliografica>. Acesso em: 3 set. 2021.

7. APÊNDICES

APÊNDICE A - Entrevista com o Alisson Bruno Dias de Queiroz (Coordenador do e-Cidadania)

Realizada em 6 de abril de 2021

Beatriz: “Qual foi a colaboração com o e-Cidadania que você se envolveu?”

Alisson: “... O que eu colaborei no e-Cidadania? Olha... desde 2014... tudo. E... porque eu entrei no e-Cidadania em 2014, o chefe era o Airton, né, na época né, no setor e aí, a partir de 2015... é... em 2015 ele saiu do setor, eu fiquei e assumi a chefia, então... de 2014 eu colaborei... como... um membro da equipe e a partir de 2015 eu sou o chefe da equipe, então, todas as mudanças de lá pra cá... eu tô envolvido, né. Então é difícil listar, mas... a gente simplificou o portal, o portal era... ele tinha várias ferramentas, a gente m... é... nós mesclamos as seis ferramentas existentes na época e agora nós temos três... uma pra cada etapa do processo legislativo. É... além disso houve a integração com outros setores do Senado, integração com a Comunicação, integração com o Programa Jovem Senador, integração com a parte de educação, pra ampliar a quantida... os eventos... ampliamos os eventos interativos, antes eram só audiências públicas, até o nome da ferramenta era audiência pública interativa, passou a ser Evento Interativo por englobar tanto audiências como sabatinas, palestras... é... congressos... e diversos eventos... lives, webinar agora também tem, e... ano passado que... lancei também o progr... o projeto Oficina Legislativa que é pras escolas e agora também pras universidades promoverem o debate e a criação de ideias legislativas na sala de aula... então... colaborei com bastante coisa.

Beatriz: “É, eu lembro que você falou desse... dessa implementação das oficinas na escola. Bem legal...”

Alisson: “Isso... isso aí é o que tá... é o que a gente tá trabalhando bastante e tende inclusive a passar... a gente vai, vai fazer a versão pra universidade também.”

Beatriz: Em sua opinião, quais as carências e limitações que existem no e-Cidadania? E qual a razão deles persistirem?

Alisson: “Olha a carência talvez principal, não só do e-Cidadania, mas, do serviço público, pelo menos dentro do Senado Federal, é... pessoal de TI. A gente tem um corpo técnico muito... muito capacitado, mas a quantidade de demanda é muito superior à quantidade de servidores disponíveis pra executá-la, né... então... é... eu acredito que a maior carência que nós temos hoje é a parte de TI... porque... isso aí, e não é só do e-Cidadania, é uma carência no geral, uma quantid... a gente precisa de mais técnicos, mais analistas de TI pra dar conta da demanda crescente de soluções tecnológicas né...”

Beatriz: “A partir da sua experiência, quais os desafios superados e conhecimentos adquiridos para a evolução e sustentabilidade do e-Cidadania?”

Alisson: “[pausa reflexiva] Olha uma coisa importante que a gente percebeu desde o início foi a integração do programa com a atividade legislativa... a... as três ferramentas... elas... de alguma forma estão integradas com o processo legislativo oficialmente, as ideias por exemplo, que... chegam a vinte mil apoios são debatidas na CDH e isso tem uma Resolução, que regulamenta né... temos o próprio regimento do Senado que também trata, é... os eventos interativos eles também tem parte deles também tem uma regulamentação regimental... as audiências públicas apesar de não serem... é... de não estarem dentro do regimento, mas é a prática hoje, então, é... o padrão é todas as audiências públicas tem participação popular, à distância, a consulta pública também é uma ferramenta que tem sua própria resolução e isso... com isso nós integramos toda participação ao processo legislativo de forma oficial. Não é uma participação apartada, o site ele não é separado do, do site do Senado e ele fica dentro do site do Senado e integrado com a atividade legislativa e isso aí gradativamente a gente percebeu... como... desde o início a gente percebia a importância mas... como foi passando o tempo e essas raízes foram se firmando nós percebemos que isso é fundamental pra manutenção do programa. E... e também a... a busca por efetividade na participação, não necessariamente... tornar uma ideia legislativa em projeto de lei, mas... só o fato de os senadores debaterem uma ideia e darem uma resposta oficial pro cidadão, nós vemos isso como algo... fundamental pra que a participação ela... continue acontecendo né, o cidadão ele se sinta atendido é... da mesma forma nas audiências públicas quando um Senador lê uma pergunta de um cidadão nós

vemos que isso é muito importante pra que o cidadão perceba que a participação dele tenha algum resultado no processo legislativo.”

Beatriz: “É... já teve alguma lei que... que virou... é... projeto de lei que foi sancionado? Que saiu do e-Cidadania?”

Alisson: “Não... nós temos somente uma ideia que foi... que... nós temos 27 ideias, se não me engano, que viraram projeto de lei. Uma delas já foi aprovada no Senado e encaminhada pra Câmara, tá em discussão na Câmara né, as outras ainda estão em discussão no Senado né, nenhuma chegou a ser sancionada como lei não... Mas também é recente, a primeira ideia legislativa transformada em projeto de lei aconteceu em 2017... então todas essas 27 foram de 2017 pra frente... antes de 2017, ou seja, 5 anos de programa, de 2012 a 2017, nós não tivemos nenhuma ideia transformada em projeto de lei. Então... o processo legislativo ele é lento né... em breve eu acredito que nós teremos aí a primeira lei... e... assim como foi com os projetos, é... com as ideias transformadas em projetos né, e de qualquer forma o próprio... os próprios projetos de lei é... eles, em sua maioria eles não vão ser aprov... não vão ser transformados em lei né... a maioria deles vai morrer ou vai ser incorporado de alguma forma ou outra... então a taxa de conversão de ideias em projetos e projetos em lei... só vai... tende a diminuir porque isso é o natural do processo legislativo. A maioria dos projetos não vai virar lei.”

Beatriz: “Quais os diferenciais do e-Cidadania que tornam o projeto bem sucedido e uma fonte motivadora da participação popular?”

Alisson: “Eu acredito que... a integração e a efetividade da participação no processo legislativo... o fato de termos... regulamentado a participação e ela ser integrada ao processo legislativo... os... senadores hoje dão muita atenção à participação e eu acredito que o cidadão que participa ele percebe isso... que quando ele faz uma ideia, a ideia dele tem chances de virar um projeto de lei... é... ou quando ele participa de uma audiência ou de uma sabatina e a pergunta dele ou de alguma outra pessoa ali pode ser lida... como na maioria dos eventos isso acontece, então... eu acho que esse é o diferencial que nós... que o programa tem ou... a vantagem que o programa dá né, o benefício que o programa dá pro participante. E assim os senadores também eles veem no... eu acredito que eles veem no programa... projetos são criados a partir dali... ideias que talvez os senadores não... não tomassem conhecimento né,

chegam às mãos deles a partir das ideias legislativas e eles a partir dali conseguem criar projetos de lei, então é uma fonte de informação... e de... ideias pros próprios senadores também né... e até mesmo nos eventos eles já disseram isso, é... que... em algumas ocasiões, a audiência pública trata de temas que o senador pouco conhece, e as perguntas do cidadão são é... importantes pra ajudá-los inclusive a formular perguntas coerentes com o tema debatido na audiência né.”

Beatriz: “Qual a sua opinião quanto ao nível de contribuição real das participações virtuais dos cidadãos para o processo de produção colaborativa de leis?”

Alisson: “Olha atualmente eu acho que o nível ainda é pequeno, mas... eu... eu acredito que é bem animador, é... porque, pequeno assim... é bem relativo isso né, nós temos aí já vinte e sete projetos tramitando, são cinco PECs, se não me engano... nunca... vou usar uma frase con... conhecida... nunca antes na história desse país houve uma PEC criada a partir de uma... de uma ideia popular, até onde eu sei, talvez pode ter acontecido mas... é... nós temos umas propostas de ideia de emenda à Constituição tramitando que surg... que foram criadas a partir de ideias populares. A... o processo de... a iniciativa popular, constitucional, que inicia ali na câmara que demanda mais de um milhão e meio de assinaturas ela é praticamente impossível, se não impossível de ser efetivada nos moldes atuais, não dá pra conferir aquelas assinaturas, então, a... foram poucas ideias que... poucas propostas que viraram projetos de iniciativa popular... os deputados tiveram que subscrever... isso em trinta anos né... e eu acho que foram cinco... cinco projeto se não me engano... a gente em três, quatro anos de... a partir da primeira ideia né... já foram vinte e sete e é uma forma muito mais fácil do cidadão participar né e... dar essa contribuição ao processo legislativo. Isso... eu acho que... que apesar de ser em números absolutos uma quantidade pequena, mas, é bastante animador porque... o processo legislativo também ele não... não é algo pra gente ter um milhão de projetos de lei né... ninguém vai conseguir avaliar isso né... eu acho que é uma quantidade razoável que já... que nós temos hoje de projetos, nós só não tivemos mais nos últimos dois anos por causa da pandemia, porque a comissão tá parada né... mas... a... a taxa de ideias que se você pegar essas vinte e sete, vinte e seis são... foram criadas entre 2017 e 2019 praticamente... foram de dois a três anos... criaram é... os senadores criaram todos esses projetos... então é, se tivesse mantido essa... se a comissão tivesse funcionando nos últimos dois anos provavelmente nós teríamos aí... é... quarenta ou mais de quarenta projetos de lei já tramitando né.”

Beatriz: “Você acredita que o e-Cidadania colabora para aumentar a transparência do processo legislativo?”

Alisson: “Com certeza. A... eu acredito que as pessoas tem um... um contato com o processo legislativo pela primeira vez por meio do e-Cidadania né... e... e isso até os próprios relatórios de... de análise do tráfego no site mostram que muitos dos acessos a parte legislativa se iniciam por meio do e-Cidadania, o cidadão primeiro acessa o e-Cidadania depois vai pra parte legislativa, então isso dá transparência, é... no sentido de que o cidadão... a informação já era disponível, já estava disponível, mas agora a pesso... o cidadão ele chega até essa informação, então...aumenta de cert... aumenta a transparência sim.”

Beatriz: “Você considera o portal um modelo de inovação democrática da Administração Pública?”

Alisson: “Olha eu acredito que sim, nós temos aí vários modelos né... vários... projetos... o da Câmara, o e-Democracia da Câmara que foi pioneiro... temos... em... outras Câmaras e Assembleias, é... em cada um com sua peculiaridade né... em nosso caso eu acho que é um exemplo também, até... até onde eu sei são duas casas legislativas que se inspiraram no e... no próprio programa e-Cidadania pra criar os seus próprios programas e-Cidadania também ou... ou qualquer nome que seja dado. E... eu acho que sim, a gente tem até conversado com outras... com servidores de outras casas... dado o... falado da nossa experiência porque cada um vai ter sua própria realidade né... eu acho que de certa forma a gente ajuda sim outras casas a... a se abrirem pra participação popular.”

Beatriz: Quais gestores estão à frente do e-Cidadania?

Alisson: “O gestor do e-Cidadania principal sou eu... e eu sou subordinado ao secre... ao Diretor da Secretaria de Comissões, o Dirceu... e... o... meu diretor ele é subordinado ao Secretário Geral da Mesa então... esses três... eu, o Dirceu, que é o Diretor da Secretaria de Comissões e o Secretário Geral da Mesa são... o... os responsáveis pelo programa né. Eu sendo o... subordinado à eles né... então, de certa forma a gente faz o trabalho operacional todo, quando há alguma... decisão mais estratégica, isso é passado pro Diretor ou pro Secretário Geral da Mesa né...”

Beatriz: “Aí com relação a sua equipe tem alguém que te auxilia?”

Alisson: “Olha eu tenho um substituto... e fora isso a equipe não tem nenhum tipo de hierarquia, ela é... totalmente horizontal né... o único... o setor, a coordenação ela é composta... não tem nenhuma divisão interna”

Beatriz: “Existe participação dos senadores nos processos do e-Cidadania?”

Alisson: “Não nos processos decisórios... a... a não ser que seja um pro... os senadores criando resoluções pra alterar alguma questão no regulamento do e-Cidadania... no programa... mas... na... na gestão diária, operacional, não há interferência dos senadores.”

Beatriz: “Existe alguma ação coordenada de capacitação para os agentes da iniciativa? No caso você né, você recebeu alguma capacitação quando você entrou... pra você entender o portal... algo assim?”

Alisson: “Não! Mais amb... assim... aquela... aquela forma de... capacitação... de ambientalização normal quando você chega num setor diferente e conhece, e a partir dali a gente vai... foi conhecendo e criando as coisas com... conforme a experiência né.

Beatriz: “Você construiu muita coisa né?”

Alisson: “Sim... muitas das coisas foram construídas durante esses anos e... e tudo... isso... ainda mais por ser algo novo, não tem um... um guia né... não tem um *vade mecum* ali pra gente consultar, você que tem que dar, criar uma solução nova né... então, tudo é muito novo.”

Beatriz: “O e-Cidadania utiliza *bots* para coleta e gestão de dados? Algo de inteligência artificial?”

Alisson: “Olha... inteligência artificial não. A gente utiliza... algumas coisas mais rudimentares pra análise de relatórios, esses próprios relatórios que nós temos no site de... de “BI” né... mas, fora isso... mais quantidades mesmo... números... nada... nada de

inteligência artificial por enquanto. Os recursos que a gente utiliza acredito que ainda são bem rudimentares né, não é bem minha especialidade apesar de... de ter que lidar com isso... é... e os relatórios que estão disponíveis no portal, que eu fiz, eles fazem análises mais quantitativas né, número de ideias... número de opiniões... número de perguntas... quantidade que tá em cada situação... ou avaliação do número de participantes por estado... esse tipo de coisa... mais simples.”