



Universidade de Brasília – UnB

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

Departamento de Gestão de Políticas Públicas

PÂMELA DE AZEVEDO DA ROCHA

**INOVAÇÕES DEMOCRÁTICAS DIGITAIS NO BRASIL:
uma análise do Portal e-Democracia**

Brasília-DF

2022

PÂMELA DE AZEVEDO DA ROCHA

**INOVAÇÕES DEMOCRÁTICAS DIGITAIS NO BRASIL:
uma análise do Portal e-Democracia**

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

2022

dR672i de Azevedo da Rocha, Pâmela
INOVAÇÕES DEMOCRÁTICAS DIGITAIS NO BRASIL: Uma análise do
Portal e-Democracia / Pâmela de Azevedo da Rocha; orientador
Christiana Soares de Freitas. -- Brasília, 2022.
75 p.

Monografia (Graduação - Gestão de Políticas Públicas) --
Universidade de Brasília, 2022.

1. Democracia. 2. Inovação digital . 3. Participação. 4. e
Democracia. I. Soares de Freitas, Christiana, orient. II.
Título.

PÂMELA DE AZEVEDO DA ROCHA

**INOVAÇÕES DEMOCRÁTICAS DIGITAIS NO BRASIL:
uma análise do Portal e-Democracia**

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

Pâmela de Azevedo da Rocha

Profa. Dra. Christiana Soares de Freitas
Professora Orientadora

Prof. Dr. Carlos Marcos Batista
Professor Examinador

Brasília, 16 de setembro de 2022

*Tudo tem o seu tempo determinado, e há tempo
para todo o propósito debaixo do céu
(Eclesiastes 3:1).*

AGRADECIMENTOS

Estar na Universidade de Brasília me permitiu viver experiências que, tanto em minha realidade social quanto econômica não seriam possíveis; me permitiu conhecer pessoas incríveis que, em outro contexto, eu não conheceria; e me permitiu viver e aprender da forma mais intensa que já fiz em minha vida. Ter acesso ao ensino público e de qualidade me abriu portas, me moldou e me ensinou.

Agradeço, primeiramente, a Deus, por traçar um plano tão lindo em minha vida, por ter me guiado e dado forças ao longo de toda essa trajetória e por me fazer entender seu plano em minha vida. Em segundo lugar, agradeço aos meus pais, Selma Rocha e Marcelo Rocha, que juntos foram meu alicerce – sem eles nada disso seria possível: às incansáveis noites me esperando chegar em casa, ao apoio financeiro, aos infinitos conselhos e orientações e, sobretudo, ao lar que construíram, cercado de amor, incentivo, compreensão e apoio.

Em seguida, agradeço a todos que passaram em minha vida durante a jornada acadêmica e puderam, de alguma forma, contribuir para minha formação. À minha querida professora e orientadora, Christiana Freitas, que aceitou trilhar esse caminho junto a mim, a todo momento me incentivou e me fez ir mais longe: além de incrível e competente professora e pesquisadora, mostrou-se de um coração imenso; uma das pessoas mais bondosas e humanas que conheci. Ao professor Carlos Batista, pela disponibilidade de fazer parte da banca examinadora e participar da finalização desse importante ciclo. Às minhas amigas de vida, que a universidade me permitiu conhecer, Maria Vitória Neto e Maria Eduarda Barbalho, que deixaram o caminho mais leve e feliz: com elas pude compartilhar felicidades, conquistas, medos e frustrações. Ao colega de curso Ricardo Blezer, sensato, realista e, sobretudo, bondoso e prestativo, por todos os conselhos e conversas divertidas que tivemos.

Aos meus colegas da *Publicae Consultoria Júnior*, onde percorri uma desafiadora e divertida jornada, pude me capacitar e aprender todos os dias, sem exceção: juntos, cumprimos a intensa missão de levar a *Publi* ao topo, de torná-la uma empresa de excelência, de mostrar a todos a importância das políticas públicas na vida das pessoas.

Por fim, mas de forma alguma menos importante, ao meu namorado e, mais que isso, meu melhor amigo e parceiro de vida, Douglas Santos, que me apoiou em todos os momentos, me deu forças para seguir em frente e me acolheu. A jornada, não só acadêmica, mas da vida, seria muito mais difícil sem você; obrigada por tanto! Eu te amo!

RESUMO

O presente trabalho busca realizar uma análise da iniciativa democrática digital e-Democracia, através do modelo de avaliação tecnopolítica, bem como identificar a percepção dos gestores envolvidos na iniciativa. Os principais objetivos da pesquisa foram: apresentar e analisar a iniciativa e-Democracia, de acordo com a primeira dimensão do modelo de avaliação tecnopolítica, bem como suas características sociotécnicas, institucionais etc.; apresentar e analisar os resultados e efeitos diretos do e-Democracia, de acordo com a segunda dimensão do modelo de avaliação tecnopolítica; apresentar os resultados e efeitos indiretos da inovação e-Democracia, de acordo com a terceira dimensão do modelo de avaliação tecnopolítica; e identificar a percepção dos gestores da inovação democrática digital e-Democracia. A análise foi realizada por meio de informações captadas pela etnografia virtual no portal e-Democracia, bem como por entrevistas semiestruturadas com os gestores da iniciativa. Os resultados obtidos demonstram que a iniciativa e-Democracia gerou efeitos diretos e indiretos relevantes: conseguiu contribuir para a prática democrática dos cidadãos, através do encurtamento de barreiras à participação através dos meios digitais; e mostrou-se longa e consolidada, permitindo que a sociedade possa participar de forma ativa no processo legislativo brasileiro, estando mais próxima dos parlamentares e levando suas necessidades até eles.

Palavras-chave: democracia; inovação digital; participação; e-Democracia.

LISTA DE QUADROS

Quadro 1 – Dimensão I do modelo – Características tecnopolíticas das inovações democráticas	22
Quadro 2 – Dimensão II do modelo – Inovações Democráticas e suas implicações diretas	23
Quadro 3 – Dimensão III do modelo – Inovações democráticas e suas implicações indiretas	24
Quadro 4 – Metodologia	27
Quadro 5 – Dados de participação do e-Democracia – 2009-2015	35
Quadro 6 – Situação dos projetos de lei inseridos no <i>Wikilegis</i>	40
Quadro 7 – Total de interações na ferramenta Audiências Interativas – 2016-2022	46

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – Relatório com dados de participação	31
Figura 2 – Participações <i>Wikilegis</i> – 2016-2022	39
Figura 3 – Panorama geral do relatório da Pauta Participativa	44
Figura 4 – Avaliação dos participantes e observadores	44
Figura 5 – Sugestões dos participantes	45
Figura 6 – Participação por período – <i>Wikilegis</i> – 2019-2022	48
Figura 7 – Novos cadastros de usuários no <i>Wikilegis</i>	48
Figura 8 – Total acumulado de usuários cadastrados no <i>Wikilegis</i>	49

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

ACT	Acordo de Cooperação Técnica
API	<i>Application Programming Interface</i>
Capes	Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior
CGI	Comitê Gestor de Internet do Brasil
CSV	<i>Comma Separated Values</i>
EGD	Estratégia de Governança Digital
IA	Inteligência Artificial
IC	Inteligência Coletiva
IDs	Inovações Democráticas
OGP	<i>Open Government Partnership</i>
PLs	Projetos de Lei
PT	Partido dos Trabalhadores
SNC	Sistema Nacional de Cultura
TICs	Tecnologias da Informação e Comunicação

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	11
1.1	Contextualização do tema	11
1.2	Pergunta de pesquisa	13
1.3	Objetivos	14
1.3.1	Objetivo geral	14
1.3.2	Objetivos específicos	14
1.4	Justificativa	14
2	REFERENCIAL TEÓRICO	16
2.1	Democracia participativa	16
2.2	Inovações democráticas	18
2.3	Democracia digital	19
2.4	Modelo de avaliação tecnopolítica das inovações democráticas	21
2.4.1	Características institucionais e tecnopolíticas das inovações democráticas	21
2.4.2	Inovações democráticas e suas implicações indiretas	22
2.4.3	Inovações democráticas e seus efeitos indiretos	23
3	MÉTODOS E TÉCNICAS DE PESQUISA	25
3.1	O Portal e-Democracia	25
3.2	Tipo e descrição geral da pesquisa	25
3.3	Estratégia de coleta de dados	26
4	RESULTADOS E DISCUSSÃO	28
4.1	Características institucionais e tecnopolíticas do Portal e-Democracia	28
4.1.1	Grau de institucionalização e desenho do e-Democracia	28
4.1.2	Meios e fins	30
4.1.3	Tipos de colaboração com base em coleta e gestão de Inteligência Coletiva	32
4.1.4	Recursos de Inteligência Artificial e outros recursos tecnológicos informacionais mobilizados	33
4.1.5	Sustentabilidade	34
4.2	Implicações diretas/formais do Portal e-Democracia	38
4.2.1	Instrumentos de ação pública	38
4.2.2	Público-alvo da ID	45
4.3	Efeitos indiretos do Portal e-Democracia	49

4.3.1 Exercício da cidadania e estratégias de uso da Inteligência Coletiva	50
4.3.2 Transparência e controle social	51
4.4 Percepção dos gestores da inovação democrática digital	52
5 CONSIDERAÇÕES FINAIS	55
REFERÊNCIAS	57
APÊNDICE A – Entrevista com o coordenador da iniciativa – Walter Brandão ..	60
APÊNDICE B – Entrevista com o ex-coordenador da iniciativa – Cristiano Ferri	67
APÊNDICE C – Características dos artigos sobre participação democrática mapeados	71
ANEXO A – Resolução da Câmara dos Deputados nº 49, de 2013	73

1 INTRODUÇÃO

1.1 Contextualização do tema

Em um mundo globalizado, que constantemente traz consigo mudanças econômicas, políticas, sociais e tecnológicas, inovar significa sobreviver. Segundo Cavalcante *et al.* (2017, p. 9), “inovar é executar algo novo, seja de forma incremental ou radical, mas mais do que isso é um fenômeno que encerra a descontinuidade com o passado”. Nesse sentido, as organizações públicas têm atuado em práticas inovadoras, propondo mudanças não só para sua sobrevivência, mas também para um trabalho mais assertivo nos problemas do aparato estatal.

De acordo com Smith (2009), as inovações democráticas são instituições políticas criadas com o objetivo de proporcionar maior participação dos cidadãos nos processos decisórios. No Brasil, recorrentes têm sido as inovações democráticas, as quais foram favorecidas não só nacionalmente, mas também nos demais países da América Latina, pelo processo de redemocratização, por novas constituições com a forte presença da participação cidadã e por descentralizações (POGREBINSCHI; ROSS, 2012, p. 34).

Dessarte, as abordagens teórico-metodológica, pragmática e tecnopolítica, para análise de inovações democráticas, contribuem não só para o mapeamento das inovações como também para a produção de novos conhecimentos e a difusão das práticas democráticas. O projeto LATINNO é um exemplo: trata-se da primeira base de dados completa sobre as formas de participação em curso na América Latina, compreendendo também a produção de conhecimentos novos e comparativos acerca de inovações democráticas, democracia e participação social¹.

Diante disso, grande tem sido a contribuição da governança eletrônica na era digital, em especial no Brasil, desenvolvida a partir do uso de Tecnologias da Informação e Comunicação (TICs), para promover uma participação mais ativa da sociedade na tomada de decisão (CUNHA; DUCLÓS; BARBOSA, 2006). Importante destacar que o termo mais adequado, que vem sendo utilizado para iniciativas pautadas na participação popular de forma digital, é “governança digital”. Segundo a Estratégia de Governança Digital (EGD), elaborada pelo Ministério do Planejamento, Orçamento e Gestão, trata-se do meio pelo qual:

¹ Dados obtidos no site do Projeto LATINNO. Disponível em: <https://latinno.net/pt/project-information/>. Acesso em: 15 mar. 2022.

[...] o cidadão deixa de ser passivo e se torna partícipe da construção de políticas públicas que já nascem em plataformas digitais, abrangendo não só a internet, mas também outros canais como a TV Digital (BRASIL, 2016, p. 10).

Nesse sentido, portais como e-Democracia e o e-Cidadania, e ações como o Orçamento Participativo, ganham destaque no país. O Portal e-Democracia, foco desta pesquisa, é uma iniciativa da Câmara dos Deputados do Congresso Nacional, que tem por objetivo incentivar a participação cidadã no debate de temas importantes afetos ao país, a fim de contribuir para políticas mais realistas, e tem, em sua essência, ferramentas consultivas e participativas. De acordo com Chadwick e May (2003), no modelo consultivo o governo define temas e busca a opinião dos cidadãos para auxiliar no processo de tomada de decisão; trata-se de uma interação vertical, ou *top down*. Já no modelo participativo, o conhecimento surge através da interação, ou seja, a própria sociedade traz informações e debate os temas.

Assim, as ferramentas consultivas do Portal são constituídas pelo acompanhamento de audiências públicas (Audiências Interativas) e pela votação em assuntos prioritários, a serem votados posteriormente pela Câmara dos Deputados (Pauta Interativa). A ferramenta participativa, por sua vez, é constituída pela colaboração dos cidadãos através de opiniões sobre trechos de propostas legislativas (*WikiLegis*). O cerne da ferramenta *WikiLegis* é o método de produção colaborativa de leis, mais comumente chamado de *crowdlaw*.

Para Noveck, *crowdlaw* é definido 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 (NOVECK, 2019, p. 81-82).

O e-Democracia nasceu do compromisso do Brasil como signatário do Parlamento Aberto, conhecido em inglês como *Open Government Partnership* (OGP), uma rede que possui colaboradores de dentro e de fora do governo, trabalhando em prol de um único compromisso – o de levar transparência e disponibilizar canais que promovam interação com a sociedade. Essa iniciativa conta com 78 países e 76 jurisdições locais. A cada dois anos, todo membro deve apresentar um plano de ação em cocriação com a sociedade civil, a fim de se alcançar a transparência, a prestação de contas e a participação pública nos governos². Em 2014 foi instituído grupo de trabalho da sociedade civil no Brasil, para o assessoramento do grupo executivo do Comitê Interministerial do Governo Aberto³ (Brasil, 2014).

² Informações obtidas no site da iniciativa *Open Government Partnership*. Disponível em: <https://www.opengovpartnership.org/our-members/>. Acesso em: 16 mar. 2022.

³ Resolução n. 1, de 18 de novembro de 2014. Disponível em: <https://www.gov.br/cgu/pt-br/governo-aberto/central-de-conteudo/documentos/arquivos/resolucao-institui-gt-ge-ciga-2014.pdf>. Acesso em: 15 mar. 2022.

O Portal e-Democracia é o locus das interações entre sociedade e governo. Em 2016, o sítio foi reformulado, ganhando uma nova versão, um novo design e interação com o público; entretanto, o portal antigo continua em funcionamento. A iniciativa conta com quatro recursos principais: i. Audiências Interativas: permitem que os cidadãos participem de audiências públicas ao vivo e através de perguntas; ii. *WikiLegis*: permite aos cidadãos sugerir alterações em propostas legislativas; iii. e-Monitor: painel com estatísticas de participação dos cidadãos nas audiências e propostas legislativas; e iv. Pauta Participativa: nessa ferramenta, é feita a priorização das propostas que entrarão na pauta de votações através do voto dos cidadãos (BRASIL, 2022).

O e-Democracia tem sido uma das principais formas de inovação democrática do setor público brasileiro, bem como uma importante ferramenta de governo digital, que vem contribuindo para a produção colaborativa de leis no país.

1.2 Pergunta de pesquisa

De acordo com dados de pesquisa do Comitê Gestor de Internet do Brasil (CGI), no ano de 2021 o Brasil chegou à marca de 152 milhões de usuários de internet, com um grande aumento proporcionado pela pandemia e a maior demanda por atividades online (CGI, 2021).

Nesse sentido, é visível o quanto a internet já faz parte da vida dos brasileiros nos mais diferentes cenários – e na política não seria diferente. A política digital proporciona maior facilidade aos cidadãos, podendo ser acessada de qualquer lugar e a qualquer momento, além de possibilitar o envolvimento em diversas discussões (FREITAS; FIUZA; QUEIROZ, 2015). Entretanto, o número de participações políticas no mundo digital segue sendo significativamente menor do que a quantidade de brasileiros com acesso à internet.

Sendo assim, esta pesquisa pretende compreender a dinâmica da iniciativa e as novidades do Portal mais recente, bem como os entraves para a participação popular em um país com cerca de 81% da população com acesso à internet, de acordo com o CGI (2021). Desse modo, o questionamento inicial é: Em que medida o e-Democracia contribui para o fortalecimento da democracia participativa no Brasil?

1.3 Objetivos

1.3.1 Objetivo geral

O objetivo geral desta pesquisa consiste em analisar em que medida o e-Democracia contribui para o fortalecimento da democracia participativa no Brasil, com base na análise tecnopolítica do Portal, na análise dos dados disponíveis na nova plataforma e na percepção dos gestores a respeito da iniciativa.

1.3.2 Objetivos específicos

1. Apresentar e analisar a iniciativa e-Democracia de acordo com a primeira dimensão do modelo de avaliação tecnopolítica, bem como suas características sociotécnicas, institucionais etc.;
2. Apresentar e analisar os resultados e efeitos diretos do e-Democracia, de acordo com a segunda dimensão do modelo de avaliação tecnopolítica;
3. Apresentar os resultados e efeitos indiretos da inovação e-Democracia, de acordo com a terceira dimensão do modelo de avaliação tecnopolítica;
4. Identificar a percepção dos gestores da inovação democrática digital e-Democracia.

1.4 Justificativa

Tendo em vista as transformações digitais ocorridas no setor público e a necessidade de representação e participação da sociedade nos processos decisórios, a pesquisa tem por objetivo contribuir para a observação do que foi e está sendo feito nessa seara. A análise de uma iniciativa federal, comportada em uma plataforma *web*, não só proporciona a contribuição acadêmica sobre o assunto, como também se torna uma fonte de dados atualizada para consultas por toda a população. Além, é claro, de incentivar a produção de conteúdos sobre inovações democráticas.

O objeto da presente pesquisa se justifica para além da importante contribuição para iniciativas federais de participação democrática, perpassando meu latente interesse pelo tema da inovação. Acredito que esta é a saída para diversos problemas vivenciados no país: tornar ágil, democratizar e cocriar parecem-me ferramentas importantes para a melhoria da Administração Pública. Além desses fatores, venho de uma realidade onde as pessoas não

têm conhecimento de tais iniciativas, que nos são proporcionadas; então, mais do que falar sobre inovações democráticas, este trabalho é sobre levar a informação.

2 REFERENCIAL TEÓRICO

2.1 Democracia participativa

O conceito de democracia não é unânime entre os autores e pode ser definido sob diversos aspectos. Entretanto, há uma concordância no sentido de que representa o governo do povo. A modernidade, entretanto, fez com que o termo sofresse alterações. Robert Dahl a define como “o sistema político em que a oportunidade de participação e de decisão é amplamente partilhada por todos os cidadãos” (DAHL, 1970, p. 20). Há, ainda, subdivisões da democracia: a representativa que, mesmo com a participação de uma maioria, não é capaz de garantir que as minorias sejam representadas no parlamento (FARIAS, 2011, p. 71); e também a participativa, que Farias (2011, p. 71) define como “uma forma de democracia que se opõe ou completa a democracia representativa e que é composta por experiências políticas de afirmação do Estado de direito”.

Ainda sobre a democracia, a autora Chantal Mouffe traz consigo o “pluralismo agonístico”. Para a autora, o dissenso é fator primordial para a sobrevivência da democracia; reconhecer as multiplicidades contraditórias permite não só a aceitação do outro, mas a formação de identidades que contribuem na busca por uma democracia efetiva, alcançando-se, assim, a verdadeira partilha da democracia por todos os cidadãos (MOUFFE, 2003).

Mesmo com as subdivisões da democracia e a coexistência entre representativa e participativa, esta última não sanou todos os problemas da participação popular. Segundo Farias (2011, p. 75-76):

[...] a jovem experiência da democracia participativa também já demonstra sofrer dos mesmos males da democracia representativa, em que a legitimidade da representação política da sociedade nos conselhos de políticas públicas encontra-se em parte maculada pela frequente aplicação de critérios de participação excludentes impostos pelo próprio partido, tornando-a, segundo Bonfim e Fernandes (2005 *apud* LYRA, 2007, p. 608), um jogo de cartas marcadas.

Nesse sentido, a identificação de um déficit democrático faz com que a solução vislumbrada seja o aumento da participação, fazendo assim com que a democracia participativa seja uma ponte entre a teoria democrática e a democracia digital. Ou seja, a democracia digital pode ser vista como forma de se alcançar soluções para os problemas da democracia participativa como um todo (GOMES, 2018, p. 52).

Ainda sobre o tema, é importante acompanhar o decurso do tempo. Nesse sentido, foi realizada pesquisa bibliográfica a fim de identificar o foco dos artigos, no Brasil, sobre

democracia participativa, entre os anos de 2018 e 2021. A pesquisa se deu em sua totalidade no portal de periódicos da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (Capes). Na ocasião, foram encontrados 21 artigos utilizando a palavra-chave “democracia participativa”, com a aplicação de filtros de ano (2018 a 2021), língua (português), tipo (artigo) e assunto (democracia participativa). Entre eles, foram totalizados dez artigos no ano de 2018, quatro em 2019, dois em 2020 e cinco em 2021⁴.

Entre os artigos mapeados, foram identificados 11 assuntos principais: 1. artigos produzidos no Brasil, mas que tratam do contexto da democracia participativa em outros países como Venezuela, Chile, Argentina, Itália e Moçambique; 2. a democracia participativa em conselhos municipais e fóruns, sendo citados o Conselho da Cidade de Curitiba, o Conselho Municipal de Habitação de Juiz de Fora, Conselhos de Saúde de Fortaleza e Fóruns Regionais de Governo de Minas Gerais; 3. a democracia participativa em órgãos como o Tribunal de Contas e o Sistema Nacional de Cultura (SNC); 4. movimentos sociais globais que permeiam a democracia participativa; 5. métodos de avaliação da participação em instituições; 6. participação em tempos de recessão democrática, visto o movimento de desmonte dos canais de participação na esfera federal; 7. sentidos atribuídos à participação pelo Partido dos Trabalhadores (PT); 8. democracia participativa e o direito à cidade; 9. participação no Plano Diretor de Curitiba; 10. participação popular em políticas ambientais; e 11. democracia participativa na política contemporânea.

Em síntese, no Brasil o foco dos artigos acerca da democracia participativa tem sido a forma como a participação tem acontecido em órgãos, conselhos, fóruns e políticas. Nesse sentido é vista, consequentemente, a necessidade da avaliação desses instrumentos de ação pública, a fim de compreender suas implicações e consequências para a democracia brasileira. Assim, a intenção da avaliação é de entender como a participação ocorre, identificar lacunas para serem preenchidas e contribuir para a melhoria das inovações democráticas existentes, bem como para futuras inovações que também surgirão.

É importante salientar que, mesmo sendo uma das principais referências ao se tratar de democracia participativa, a autora Chantal Mouffe não é citada em nenhum dos artigos mapeados. Foi identificada a recorrência da citação da autora apenas em artigos em língua espanhola.

⁴ Dados disponíveis em: <https://www-periodicos-capes-gov-br.ezl.periodicos.capes.gov.br/index.php/buscador-primo.html>. Acesso em: 20 jun. 2022.

2.2 Inovações democráticas

Acerca do assunto, Gohn destaca que o fortalecimento da democracia deve ser feito 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” (GOHN, 2019, p. 105). Sendo assim, nota-se que as inovações democráticas tanto mantêm os cidadãos envolvidos, quanto são a materialização de dispositivos democráticos que permitem a participação no processo de tomada de decisão política, legislativa ou constitucional. Esses são aspectos centrais das inovações democráticas (FREITAS; SAMPAIO; AVELINO, 2022, p. 6).

Ao se falar sobre inovações democráticas, é prudente o destaque para o que de fato são. Segundo Smith (2009), trata-se de instituições criadas para encorajar os cidadãos a participarem do processo político de tomada de decisão. Gohn traz também que a concepção clássica tem a percepção da participação política como um “processo que se relaciona ao número e à intensidade de indivíduos envolvidos na tomada de decisões” (GOHN, 2019, p. 32).

Além do conceito clássico trazido pelo autor, há ainda diversas concepções acerca das inovações democráticas. Smith, como mencionado acima, apresenta-se como um dos principais expoentes da concepção clássica, mas há ainda a pragmática e a tecnopolítica. Acerca da pragmática, Pogrebinschi afirma que a participação deve ir além do processo da tomada de decisão e que outros momentos devem ser considerados. Para a autora, os processos e práticas que incluam a participação do cidadão em pelo menos uma das etapas do ciclo de políticas públicas podem ser considerados uma inovação democrática (POGREBINSCHI, 2019).

Ainda na seara de abordagens, há uma terceira – a tecnopolítica, a qual:

[...] compreende as inovações democráticas como um conjunto de dispositivos políticos e sociotécnicos 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.*, 2022, p. 7)

Portanto, essa abordagem analisa as inovações democráticas principalmente como meios de transformação social, diferenciando-se das demais por alguns aspectos, uma vez que possui adoção de práticas, meios e fins voltados para a solução dos problemas públicos; é uma forma de gerar novos instrumentos de ação pública e é capaz de desenvolver novas capacidades tecnopolíticas e socioestatais, a fim de gerar novas formas de cidadania (FREITAS *et al.*, 2022).

No que diz respeito aos três aspectos diferenciais das inovações democráticas pelas lentes da abordagem tecnopolítica, é possível notar a importância da participação de atores

sociais para que os meios sejam produzidos e os fins alcançados. Nesse sentido, Lascoumes e Le Galés (2012a, p. 45) destacam cinco elementos que constituem a ação pública, sendo eles os atores, instituições, representações, processos e resultados, que representam:

[...] modos de interação entre os atores sociais, os processos de construção de diálogos, de resolução de conflitos e de articulações que focalizem interesses múltiplos. Busca revelar processos de construção mais dinâmicos do que os espaços políticos e de participação institucionalizados. (Borges, 2018, p. 25)

Destarte, as inovações democráticas possuem diversos conceitos, abordagens e percepções. No decorrer deste trabalho, será aplicada a análise tecnopolítica, dada sua vertente que prioriza a participação popular e foca na capacidade de iniciativas permitirem que a sociedade civil de fato participe do processo de tomada de decisão política.

2.3 Democracia digital

Antes de tratar da democracia digital, é importante trazer à tona alguns conceitos importantes que influenciam diretamente sua criação e manutenção. Como mencionado anteriormente, a democracia participativa sofre de alguns males, entre os quais estão critérios de participação excludentes. Havendo essa necessidade de participação e contribuição por todos, surge o controle social: uma forma de partilhar o poder de decisão entre o Estado e a sociedade; nada mais é do que a capacidade da sociedade interferir tanto na definição e na formulação quanto na fiscalização e no acompanhamento das políticas públicas, ou das ações públicas. A partir desse controle, é possível que os cidadãos possam interagir na definição de prioridades e até na elaboração de planos de ação, seja do município, estado ou do próprio governo federal (SERAFIM; TEIXEIRA, 2008, p. 1).

Não obstante, o controle social ainda encontra alguns entraves que dificultam sua apropriação por parte da sociedade: a dificuldade, ainda latente, de superar desigualdades de raça, gênero, classe, educação etc.; o acesso aos espaços de informação e debates; a linguagem empregada, a qual deve ser repassada de forma simples e acessível para que todos os cidadãos possam compreender. (SERAFIM; TEIXEIRA, 2008, p. 3).

Nesse sentido, o controle social envolve acessibilidade e transparência. Sobre isso, Gomes, Amorim e Almada afirmam:

Chegando ao campo das aplicações contemporâneas, uma instituição transparente não é, tecnicamente, simplesmente uma em que tudo está escancarado, acessível, disponível. Transparente, como o contrário de opaco, significa que uma instituição desta natureza é aquela em que não se veda o olhar, não há acessos blindados ou governos invisíveis, arcanos e mistérios, razões que não podem ser compartilhadas (as velhas Razões de Estado) (GOMES; AMORIM; ALMADA, 2018, p. 2).

Com vistas a driblar os entraves do controle social e promover maior transparência, surge a democracia digital, juntamente com iniciativas para abertura dos dados governamentais e participação social. São algumas iniciativas: portais da transparência dos órgãos, câmaras e assembleias legislativas; e-Democracia; e-Cidadania; Operação Serenata de Amor.

Desse modo, é possível compreender a importância, na atualidade, da democracia digital (a qual permite driblar alguns entraves de acesso) para o controle social. Wilson Gomes define democracia digital como:

[...] concepção segundo a qual recursos tecnológicos, projetos baseados em tecnologias da comunicação e até as experiências de uso pessoal e social das tecnologias de comunicação e informação podem ser empregados para produzir mais democracia e melhores democracias (GOMES, 2018, p. 15).

As TICs, por sua vez, fazem com que o processo democrático digital se consolide, permitindo acesso a informações públicas com maior facilidade e rapidez, através de ferramentas de participação popular e votações em tempo real, ou seja, coleta da percepção popular de forma mais fácil. Tonhati (*apud* FARIAS, 2013, p. 502) afirma que “a deliberativa entende a internet e as TICs como possíveis instrumentos potencializadores da participação do cidadão na democracia, principalmente no âmbito dos debates e das decisões públicas”.

Mesmo sendo diversas as contribuições trazidas pela democracia digital, há ainda grande discussão no campo sobre seus reais efeitos. Gomes ressalta que ainda há confusões e incertezas no que diz respeito ao impacto da tecnologia na democracia, uma vez que muitos ainda compreendem a democracia digital como algo que pode ser tanto bom quanto ruim, mas não há um consenso (GOMES, 2018, p. 53). O autor ainda traz um importante ponto, segundo o qual “resulta que não existe uma resposta simples ou geral à questão ‘a tecnologia está democratizando?’ enquanto não esclarecermos que tipo de democracia é a que temos em mente” (GOMES, 2018, p. 55).

Nesse sentido, aponta que existem três faces da democracia, sendo relevante, aqui, destacar duas delas. A primeira diz respeito a tudo que a tecnologia faz que pode remediar a crise da democracia, ou seja, fatores de melhora para a democracia digital. E a segunda trata do que faz para estimular essa crise, como o aumento da estratificação, bem como a exclusão digital, ou seja, o que traz de problemas consigo (GOMES, 2018, p. 54).

Gomes (2018), em uma discussão mais completa do assunto em seu livro, afirma que:

A e-democracia, como ele a define, “refere-se a processos realizados online – comunicar-se com os outros cidadãos e com representantes eleitos sobre política, por exemplo”, mas também a novas maneiras de o cidadão manter-se informado e ou de participar politicamente. Mas, conclui, uma nova maneira de conseguir informação ou de se comunicar com as autoridades eleitas não muda o modo como se dá o processo legislativo, por exemplo, inteiramente fechado à participação dos cidadãos (GOMES, 2018, p. 57).

Nessa seara da e-democracia, o *crowdlaw*, que se trata da produção colaborativa de leis, tem ganhado destaque como forma de solucionar os problemas da democracia participativa e aumentar a participação cidadã (NOVECK, 2019). A autora salienta ainda que:

[...] *crowdlaw* traz consigo a promessa de aprimorar a qualidade e a efetividade dos resultados obtidos, viabilizando a interação dos formuladores de políticas com um público mais ampliado, utilizando métodos desenhados para servir as necessidades tanto de instituições quanto de indivíduos (NOVECK, 2019, p. 1).

O *crowdlaw* tem se diferenciado de outras formas de participação pública e ganhado destaque devido a três principais fatores: i. suas práticas são institucionalizadas e possuem potencial de influenciar a forma como o poder é exercido; ii. seu foco é voltado para o conhecimento e não para opiniões, uma vez que busca trazer inteligência coletiva para a solução dos problemas; e iii. não foca apenas no desenvolvimento de artifícios para os indivíduos participarem, mas possui um desenho que permite absorver todo o conhecimento coletado (NOVECK, 2019, p. 10-11).

Assim, é possível notar que as formas de democratização digital estão se diversificando através de práticas como o *crowdlaw*; entretanto, ainda há falhas e gargalos. Nesse sentido, é necessário avaliar de forma individual as iniciativas para compreender em que medida essa democratização está ocorrendo.

2.4 Modelo de avaliação tecnopolítica das inovações democráticas

2.4.1 Características institucionais e tecnopolíticas das inovações democráticas

A abordagem tecnopolítica possui três dimensões de análise, sendo que a primeira se baseia na compreensão das iniciativas e como elas alcançam seus objetivos e se tornam sustentáveis. Para tanto, é necessária a análise dos meios utilizados, os quais, segundo os autores, tratam:

[...] 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, tais como o financiamento coletivo – ou crowdfunding – e as formas variadas de investimentos por organizações diversas) (FREITAS *et al.*, 2022, p. 10).

Os autores ainda enfatizam a importância de haver inovações formalmente instituídas, uma vez que, após pesquisa realizada entre 2017 e 2019, sobre as inovações democráticas digitais na América Latina e Caribe, identificou-se que tais iniciativas formalizadas geram mais resultados do que aquelas não formalizadas. Nesse sentido “a formalização de uma inovação democrática tende a fomentar ou mesmo viabilizar a construção de instrumentos de ação

pública democráticos e constituídos de forma colaborativa, com a participação cidadã” (FREITAS *et al.*, 2022, p. 11).

Quadro 1 – Dimensão I do modelo – Características tecnopolíticas das inovações democráticas

Categorias de análise	Indicadores
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;
Meios	(6) Deliberação; (7) Voto direto; (8) Participação digital; (9) Representação cidadã; (10) Outro meio identificado;
Fins	(11) <i>Accountability</i> ; (12) Responsividade; (13) Estado de Direito; (14) Inclusão política; (15) Igualdade social;
Tipos de colaboração com base em coleta e gestão de Inteligência Coletiva (IC)	(16) <i>Crowdsourcing</i> ; (17) <i>Crowdlaw</i> (produção colaborativa de políticas públicas e leis); (18) <i>Data pooling</i> (atores combinam dados coletados pelos seus integrantes); (19) Colaboração (conjugação de atividades como partes de um todo); (20) Co-Design (conjugação de atividades envolvendo variados outputs); (21) Outras estratégias identificadas;
Recursos tecnológico-informacionais mobilizados: Inteligência Artificial (IA), uso de dados abertos e outros	(22) <i>Bots</i> para coleta e gestão de dados; (23) Técnicas/métodos/funções/tipos de IA utilizados (incluindo técnicas de <i>machine learning</i> e <i>deep learning</i>); (24) Uso de dados abertos para monitoramento e controle social; (25) Uso de dados abertos para disponibilização de informações; (26) Outras estratégias não formalmente conceituadas;
Sustentabilidade	(27) Tempo de existência da inovação; (28) Número de participantes desde a sua criação; (29) Nível de reconhecimento da inovação (notícias, premiações); (30) Estratégias desenvolvidas para estimular/garantir sustentabilidade; (31) Potencial para replicabilidade.

Fonte: Freitas *et al.*, 2022.

2.4.2 Inovações democráticas e suas implicações diretas

A dimensão em questão busca investigar os efeitos diretos das inovações democráticas através de instrumentos e metainstrumentos de ação pública, considerados tantos os resultados

em potencial quanto aqueles instrumentos ainda não formalizados, como, por exemplo, recomendações que resultaram de uma conferência nacional (FREITAS *et al.*, 2022, p. 11-12).

Vale ressaltar que, de acordo com Lascoumes e Les Galés (2012b, p. 21) “um instrumento de ação pública constitui um dispositivo ao mesmo tempo técnico e social que organiza relações sociais específicas entre o poder público e seus destinatários em função das representações e das significações das quais é portador”.

Nesse sentido, as inovações democráticas são identificadas quando geram resultados efetivos (*outcomes*) e mudanças nos processos governamentais, ou ainda quando “produzam resultados efetivos nos processos políticos de tomada de decisão” (FREITAS *et al.*, 2022; COLEMAN, 2017). Em pesquisa de análise das inovações democráticas na América Latina e Caribe, entre os anos de 1990 e 2020, foram identificadas mais de três mil iniciativas; entre as 526 iniciativas que possuíam recursos digitais analisadas, 54,3% geraram *outputs*, e apenas 21,3% geraram *outcomes* (POGREBINSCHI, 2017). Esses números trazem um alerta acerca da legitimidade das iniciativas de participação.

Quadro 2 – Dimensão II do modelo – Inovações democráticas e suas implicações diretas

Categorias de análise	Indicadores
Instrumentos de ação pública	(32) Instrumentos de ação pública não instituídos (<i>outputs</i> , ou seja, resultados em potencial, como recomendações para determinada política pública etc.); (33) Instrumentos de ação pública instituídos ou reconhecidos formal e institucionalmente (<i>outcomes</i> , ou seja, portarias, regimentos, políticas públicas, programas ou ações governamentais etc.); (34) Metainstrumentos de ação pública (aqueles que orientam o funcionamento interno das arenas públicas constituídas, como fóruns híbridos, instituições participativas etc.);
Público-alvo da ID	(35) Atores capacitados, com incremento de habilidades para inserção profissional ou outro fim; (36) Número de acessos à ID pelos diversos atores em determinado período (penetrabilidade e alcance); (37) Tipos de uso da ID por variadas organizações, coletivos, indivíduos (penetrabilidade e alcance); (38) Formação de diferentes grupos, coletivos e/ou organizações conectados/articulados pela ID em determinados intervalos de tempo.

Fonte: Freitas *et al.*, 2022.

2.4.3 Inovações democráticas e seus efeitos indiretos

Por último, mas não menos importante, a dimensão acerca dos efeitos indiretos analisa implicações por vezes não mensuráveis, o que dificulta a coleta de dados. Segundo Freitas *et al.*, essas inovações podem ser:

uma mudança na autopercepção dos indivíduos sobre papéis políticos, indicando possível surgimento de novas práticas e formas de cidadania. A produção de conteúdo impulsionada por uma inovação, por exemplo, pode fortalecer formas de ativismo político e movimentos da sociedade civil, muitas vezes gerando capacitação de atores envolvidos e outras implicações em setores diversos da sociedade. (FREITAS *et al.*, 2022, p. 13)

Gomes (2011), traz três pré-requisitos para que uma iniciativa se revele como democraticamente relevante: i. fortalecer a capacidade de concorrência da cidadania, por meio da transparência; ii. aumentar a diversidade de agentes, meios e instrumentos, para proporcionar oportunidades para as minorias e sua representação e; iii. colaborar com o aprofundamento de processos democráticos, garantindo acesso e representação às minorias.

Quadro 3 – Dimensão III do modelo – Inovações democráticas e suas implicações indiretas

Categorias de análise	Indicadores
Exercício da cidadania & Estratégias de uso da Inteligência Criativa (IC)	(39) Poder de articulação e alcance da inovação por múltiplos atores; (40) Produção de conteúdo (com base em recursos de IA e IC), para ativismo político e fortalecimento de movimentos sociais; (41) Exercício de práticas políticas alternativas; (42) Novas formas de cidadania e de estratégias expressas na ação pública;
Transparência e controle social	(43) Efeitos do uso de dados abertos para monitoramento e controle social; (44) Efeitos do uso de dados abertos para disponibilização das informações existentes a respeito da inovação.

Fonte: Freitas *et al.*, 2022.

3 MÉTODOS E TÉCNICAS DE PESQUISA

3.1 O Portal e-Democracia

O objeto de análise do presente trabalho é a iniciativa e-Democracia, da Câmara dos Deputados⁵, a qual também é disponibilizada para câmaras distritais e municipais e assembleias legislativas, através do Programa Interlegis⁶. O primeiro portal foi criado em 2009, abrigando quatro recursos: *Wikilegis*, Comunidades, Eventos Interativos e Espaço Livre.

Em 2016, a iniciativa passou por uma reformulação, em que ganhou um novo espaço em sítio eletrônico, contando com quatro modalidades de interação: as Audiências Interativas, as quais permitem que qualquer pessoa possa assistir às audiências; o *Wikilegis*, o qual permite que a população contribua para as redações das propostas dos projetos de lei (PLs) em tramitação; a Pauta Interativa, em que os cidadãos podem auxiliar os parlamentares através do voto, nas próximas prioridades de PLs a serem votados; e, por fim, o módulo Expressão, que corresponde ao antigo fórum, onde são feitos os debates de temas importantes para os estados e o Distrito Federal (este último módulo está presente somente nas extensões disponibilizadas ao Distrito Federal, às câmaras municipais e às assembleias legislativas).

3.2 Tipo e descrição geral da pesquisa

Esta pesquisa é um estudo de caso, que analisou o Portal e-Democracia e considerou todas as suas particularidades. Pode ser considerada ainda exploratório-descritiva, já que buscou maior familiaridade com o assunto, aprimoramento de ideias ou a descoberta de intuições, bem como a descrição de características e o estabelecimento de relações entre variáveis (GIL, 2002). Foi também utilizado o método hipotético-dedutivo, ao estabelecer e refutar hipóteses que solucionam o problema de pesquisa, além de uma abordagem qualitativa.

Baseado na metodologia da triangulação, o presente estudo foi desenvolvido através de pesquisa bibliográfica, etnografia virtual do Portal e-Democracia e aplicação de entrevistas semiestruturadas ao coordenador e ao ex-coordenador da iniciativa. De acordo com Angrosino, “a boa etnografia geralmente resulta da triangulação – o uso de técnicas múltiplas de coleta de dados para reforçar as conclusões” (ANGROSINO, 2008, p. 54).

Na busca por alcançar o objetivo geral desta pesquisa, que analisa o Portal e-Democracia com base no modelo de análise tecnopolítico, primeiramente foi realizada uma pesquisa de

⁵ Portal e-Democracia: <https://edemocracia.camara.leg.br/>.

⁶ Informações disponíveis em: <http://www.edemocracia.leg.br/>. Acesso em: 24 abr. 2022.

campo exploratória, a fim de estreitar laços com a iniciativa e compreendê-la em sua totalidade. Segundo Gil, “esta etapa representa um período de investigação informal e relativamente livre, no qual o pesquisador procura obter, tanto quanto possível, entendimento dos fatores que exercem influência na situação que constitui o objeto de pesquisa” (GIL, 2002, p. 130).

Após a pesquisa exploratória acerca do Portal e-Democracia, foi realizada pesquisa bibliográfica a fim de compreender a produção científica sobre o assunto, sendo essa grande aliada na construção do referencial teórico. Neste, os principais conceitos delineados foram: “democracia participativa”, “democracia digital”, “ação pública”, “*crowdlaw*”, “inovações democráticas” e “modelo de análise tecnopolítico”. Acerca dos autores, contribuíram para a pesquisa: Borges (2019), Farias (2013), Freitas *et al.* (2022), Gohn (2019), Gomes (2007; 2018), Gomes *et al.* (2018), Lascoumes e Le Galés (2012a), Noveck (2019), Progrebinschi e Ross (2019), Serafim e Teixeira (2008) e Smith (2009).

Por fim, foram realizadas entrevistas semiestruturadas, a fim de complementar as informações para a devida avaliação tecnopolítica da iniciativa. Nesse sentido, tudo o que não foi disponibilizado na internet, em normativas e no próprio Portal do e-Democracia, buscou-se através de entrevistas com coordenadores e gestores da iniciativa. Essa estratégia permitiu respostas mais direcionadas ao objetivo final da pesquisa, bem como maior confiabilidade de informações.

3.3 Estratégia de coleta de dados

A fim de alcançar o primeiro objetivo específico, que trata de analisar as características institucionais e tecnopolíticas da iniciativa, foi realizada pesquisa no Portal e-Democracia, através da etnografia virtual. Foram analisadas todas as iniciativas e dados existentes no portal, a forma de interação com a comunidade virtual e como se dá a colaboração dos cidadãos. Também foi realizada a busca e análise de documentos e informações disponíveis na internet através de pesquisa bibliográfica, além da aplicação de entrevistas semiestruturadas com o ex-coordenador e o coordenador atual da iniciativa. Essa etapa também alcançou o segundo e terceiro objetivos, acerca da análise dos efeitos diretos e indiretos da iniciativa.

Em sua totalidade, os dados do Portal foram coletados através de etnografia virtual, dados secundários e entrevistas semiestruturadas. Essa se assemelha com a etnografia tradicional, que, segundo Cristine Hine visa à familiarização e exploração do campo a ser estudado. Esse método permite que as perguntas sejam elaboradas e, consequentemente, os questionamentos também (FERRAZ; ALVES, 2017, p. 12). Levando em consideração a grande

quantidade de dados que a internet proporciona e a facilidade de acesso, a etnografia virtual torna-se ferramenta imprescindível para uma coleta de dados com maestria e confiabilidade.

Ferraz e Alves (2012, p.12), sobre a etnografia virtual, ainda apontam que:

Desse modo, se dá a compreensão dos fenômenos digitais e a possibilidade destes serem compreendidos em suas próprias experiências, sendo que, de modo autêntico, se busca a construção de uma etnografia reflexiva sobre os caminhos efetivados na construção do conhecimento.

Acerca das entrevistas, foi escolhido o tipo semiestruturada, a fim de proporcionar maior liberdade e alcance dos objetivos inicialmente traçados. Foram entrevistados o ex-coordenador da iniciativa e-Democracia e o atual coordenador. Após contatos iniciais, foi explicado que a equipe responsável pela iniciativa dentro da Câmara dos Deputados é composta por demais gestores; entretanto, estes informaram que o coordenador poderia repassar uma visão mais aprofundada. Sendo assim, somente foram entrevistados o coordenador atual, para compreender a iniciativa, e o ex-coordenador, a fim de se obter contexto histórico e os avanços do e-Democracia.

Quadro 4 – Metodologia

Pergunta de pesquisa: Em que medida o e-Democracia contribui para o fortalecimento da democracia participativa no Brasil?				
Objetivo geral: Analisar em que medida o e-Democracia contribui para o fortalecimento da democracia participativa no Brasil, com base na análise tecnopolítica do Portal, na análise dos dados disponíveis na nova plataforma, bem como a coleta de dados da sociedade a respeito da iniciativa.				
Objetivo específico	Fonte de informação	Instrumento de coleta de dados	Abordagem	Dados/Informações coletadas
Apresentar e analisar a iniciativa e-Democracia de acordo com a primeira dimensão do modelo de avaliação tecnopolítica, bem como suas características sociotécnicas, institucionais etc.	- Portal e-Democracia; - Documentos sobre a iniciativa; - Freitas <i>et al.</i> (2022).	- Etnografia virtual - Pesquisa bibliográfica	Qualitativa	Disposição do novo Portal e-Democracia; funcionamento, ferramentas.
Apresentar e analisar os resultados e efeitos diretos do e-Democracia, de acordo com a segunda dimensão do modelo de avaliação tecnopolítica	- Portal e-Democracia; - Freitas <i>et al.</i> (2022); - Coordenadores da iniciativa.	- Pesquisa bibliográfica - Entrevistas semi-estruturadas	Qualitativa	Efeitos diretos da iniciativa, como instrumentos, estratégias e transparência.
Apresentar os resultados e efeitos indiretos da inovação e-Democracia, de acordo com a terceira dimensão do modelo de avaliação tecnopolítica	- Portal e-Democracia; - Documentos sobre a iniciativa; - Artigos sobre a iniciativa; - Freitas <i>et al.</i> (2022); - Coordenadores da iniciativa.	- Etnografia Virtual - Pesquisa bibliográfica - Entrevistas semi-estruturadas	Qualitativa	Efeitos indiretos da iniciativa, como atores capacitados, alcance, penetrabilidade, poder de articulação da iniciativa etc.

Fonte: Elaboração própria.

4 RESULTADOS E DISCUSSÃO

O presente capítulo foi dividido em quatro subseções, nas quais se discorre sobre as três dimensões de análise e avaliação do modelo tecnopolítico, apresentadas no capítulo dois do presente trabalho, bem como sobre a percepção dos gestores da referida inovação democrática digital, o e-Democracia.

4.1 Características institucionais e tecnopolíticas do Portal e-Democracia

As inovações democráticas são alicerçadas no conceito de inteligência coletiva, expressão utilizada para definir dispositivos não formalizados, que podem contribuir para a busca e construção de soluções para os problemas públicos de forma mais ágil (FREITAS *et al.*, 2022, p. 9). Nesse sentido de construção, a inteligência coletiva pode ser usada pelos governos para:

(1) melhor compreender e resolver problemas públicos; (2) gerar uma gama mais ampla de possíveis soluções; (3) realizar decisões mais inclusivas para apoiar ações coletivas; (4) complementar iniciativas; (5) monitorar, avaliar e ajustar programas governamentais, políticas públicas e outros instrumentos; ou seja, utilizar a inteligência coletiva como parte do processo de tomada de decisão (FREITAS *et al.*, 2022, p. 10).

Dessa forma, a fim de compreender os usos das inovações democráticas digitais de forma mais completa, será utilizado o modelo tecnopolítico para análise e avaliação das inovações democráticas digitais. Nesta subseção estará em voga a primeira dimensão, a qual analisará as características político-institucionais, bem como a compreensão de como a iniciativa e-Democracia alcança seus objetivos e torna-se sustentável.

4.1.1 Grau de institucionalização e desenho do e-Democracia

O Portal e-Democracia foi criado em 2009 e surgiu, inicialmente, como um projeto-piloto contendo apenas duas discussões em forma de comunidades virtuais: uma sobre política de mudança do clima e a outra a respeito do estatuto da juventude; delas foram feitas discussões, juntamente com a sociedade, acerca de projetos de lei em tramitação na Câmara. Com o decurso do tempo, outras comunidades foram surgindo, bem como o maior interesse da população pela iniciativa.

À vista disso, um aparato normativo legal começa a ser construído para regular a atuação e as atividades da iniciativa. Em 18 de dezembro de 2013, foi publicada no Diário Oficial da

União a Resolução nº 49/2013, da Câmara dos Deputados, a qual criava o Laboratório de Inovação Cidadã da Câmara dos Deputados (*LABHacker*), assim como a Seção de Gestão do Portal e-Democracia, subordinados administrativamente à Diretoria Geral da Casa. A resolução traz alguns pontos importantes:

Art. 4º Fica criado o Laboratório *Ráquer* na estrutura administrativa da Diretoria-Geral.

§ 1º O Laboratório *Ráquer* contará com espaço físico, de acesso e uso livres para qualquer cidadão, especialmente programadores e desenvolvedores de *softwares* preferencialmente livres, parlamentares e servidores públicos, onde poderão utilizar dados públicos de forma colaborativa para ações de cidadania.

§ 2º O funcionamento do ambiente *ráquer* referido no § 1º contará com a participação da sociedade, nos termos de portaria do Diretor-Geral (BRASIL, 2013).

Importante salientar que não há nenhum outro ato normativo que regule o e-Democracia, além da Resolução nº 49/2013: a iniciativa ainda funciona dentro da Casa legislativa, com *status* de projeto. De acordo com o coordenador da iniciativa, há atualmente o Projeto de Resolução nº 217/2017, que regulamenta não só o e-Democracia mas também outras ferramentas de participação na Casa.

Sobre o indicador que se relaciona à disponibilidade de recursos materiais e imateriais da iniciativa, o coordenador discorre:

[...] o **Labhacker** foi o primeiro laboratório de inovação em parlamentos no mundo, então é realmente algo de importante a sublinhar. Então a gente tem essa instituição no órgão para fazer isso, facilita muito porque **a gente tem a possibilidade de interagir com a sociedade. Saber quais são as prioridades dos cidadãos e das instituições em termos de transparência, participação e cidadania, e desenvolver isso internamente.** Isso é uma outra uma outra facilidade que a gente encontra aqui, é a possibilidade de **interagir com todos os órgãos da casa.** Então, quando a gente percebe que um projeto ele tem, ele faz interface com uma atividade desempenhada por um outro órgão, a gente pode aproximar desse órgão e trazê-lo para a ideação e promover uma inovação que transforma até os processos de trabalho desse órgão lá do outro lado, atendendo uma necessidade lá de fora da sociedade.

Nesse sentido, nota-se que a tanto a estrutura física do órgão quanto a de funcionários e servidores compõem os recursos materiais dessa iniciativa, uma vez que a iniciativa é vinculada à Câmara dos Deputados. São ainda permeados por uma série de recursos imateriais que, segundo o coordenador, remetem ao próprio fato de se ter um órgão voltado para questões de inovação, a possibilidade de interagir com os órgãos da Casa e realizar conexões através da tecnologia da informação e da política.

Em que pese a estrutura geral da inovação democrática digital, em 2016 o Portal foi totalmente reformulado e passou a ser hospedado em um novo sítio; também houve mudanças em suas ferramentas de participação. A nova versão conta com as seguintes ferramentas: i. Audiências Interativas, permitindo que a sociedade acompanhe audiências ao vivo, além de participar através do envio de perguntas; ii. *WikiLegis*, permitindo que os cidadãos possam

sugerir alterações em trechos de propostas legislativas; iii. Pauta participativa, que permite aos cidadãos definir quais propostas a Câmara deverá priorizar para as próximas votações; iv. e-Monitor, um painel com estatísticas de participação dos cidadãos, tanto nas audiências públicas quanto em propostas legislativas; e v. o Expressão, espaço reservado para opinar sobre diversos assuntos e discutir soluções com outras pessoas e vereadores (essa ferramenta está disponível apenas para câmaras municipais; não é possível encontrá-la no portal da Câmara dos Deputados).

Por fim, mas não menos importante, o indicador da dimensão de características institucionais “capacitação dos agentes” envolvidos no e-Democracia não teve nenhum dado a seu respeito. O coordenador atual da iniciativa também afirmou que, atualmente, não há capacitações para os gestores que ingressam e que esta é feita ao longo do processo, sendo a atuação, o envolvimento e a aprendizagem desenvolvidos de forma simultânea. Destacou ainda o desafio que vem sendo enfrentado com contratações no órgão da Câmara dos Deputados como um todo, levando em consideração o cenário da pandemia. No momento, há vagas para terceirizados na área de desenvolvimento tecnológico, mas elas não têm sido preenchidas.

4.1.2 Meios e fins

Meio é todo fato ou ação posto em prática para se alcançar um fim. Nesse sentido, Pogrebinschi (2017) define que os meios de uma inovação democrática devem ser avaliados segundo suas deliberações, voto direto, participação digital e representação cidadã. A iniciativa e-Democracia, por sua vez, tem como principais meios a deliberação e a participação digital.

Ao participarem do *WikiLegis*, os cidadãos podem sugerir a edição, inclusão ou exclusão de redação de artigos e parágrafos dos PLs, além de comentar outras opiniões e demonstrar se gostaram ou não através da ferramenta “curtir comentário”. Ou seja, além de proporem, também podem apoiar o que concordam ou sinalizar o que discordam. Após o encerramento do período de envio de sugestões, são gerados relatórios com o quantitativo de votos no projeto, votos em dispositivos, comentários, participantes e quantidade de propostas, além da transcrição de todos os comentários (Figura 1). A interação dos cidadãos nessa etapa proporciona uma participação mais ativa da sociedade, além de permitir que as leis reflitam as suas opiniões e necessidades.

Figura 1 – Relatório com dados de participação



Fonte: Portal e-Democracia – ferramenta Wikilegis.

A participação digital é contemplada nas quatro principais ferramentas disponibilizadas pelo portal e-Democracia. Nas Audiências Interativas, a comunidade pode acompanhar ao vivo transmissões de audiências públicas, enviar perguntas e comentários; também há disponibilização das próximas audiências agendadas no Portal, para que os cidadãos possam se organizar para participar. O WikiLegis, por sua vez, permite a propositura de novas redações, por parte dos cidadãos usuários da plataforma, para os PLs propostos por parlamentares. Além da propositura de nova redação, é possível, ainda, votar em dispositivos (artigos, incisos) do referido projeto, sendo a favor ou contra, e comentar demais sugestões de texto feitas por outros participantes. Já a Pauta Participativa permite que os cidadãos auxiliem a Câmara a definir a prioridade de votação dos projetos: os participantes podem votar contra ou a favor da priorização de determinados PLs. Ao fim da votação, o resultado é disponibilizado no portal, podendo ser também baixado em formato *Comma Separated Values* (CSV), que em português significa “valores separados por vírgula”, para o uso dos dados em planilhas.

A participação digital também está presente na ferramenta Expressão, em que há fóruns virtuais de discussão assíncronos dos quais os cidadãos podem participar livremente. Um ponto importante a se destacar é que, após a reformulação do Portal em 2016, o fórum ganhou uma nova dinâmica, desenvolvida com base na plataforma *Discourse*, de código aberto. Através dela foi possível criar filtros de busca dos tópicos de discussão (que são livremente criados pelos usuários do Portal), abarcando desde tópicos recentes até aqueles com maiores movimentações. Essas alterações permitiram sanar um problema que existia no antigo Portal, onde os cidadãos criavam tópicos com assuntos muito semelhantes e, dessa forma, pulverizavam a discussão. Além dos filtros, agora também há instruções ao se optar pela criação

de um novo tópico, as quais indicam a utilização de linguagem adequada, técnicas para boa comunicação do assunto e orientações para evitar a dispersão do assunto, como, por exemplo, verificar se já não há tópicos que abordam o assunto que se deseja iniciar⁷.

Pelos meios mencionados anteriormente, a iniciativa consegue alcançar os fins, ou seja, seus objetivos. Um dos principais objetivos almejados e, de fato alcançados, pela iniciativa e-Democracia, é a inclusão política dos cidadãos no processo legislativo: basta possuir acesso à internet e um computador ou celular para acessar o Portal e conseguir contribuir ativamente. A distância também não é mais um empecilho, haja vista a quantidade de pessoas que gostariam de participar, mas não teriam recursos financeiros para transporte e alimentação. Entretanto, é possível notar que persiste uma exclusão, uma vez que a participação depende de se ter um aparelho eletrônico, além do acesso à internet, como mencionado anteriormente, e sabe-se que o acesso ainda não é totalmente democratizado no país.

Há também outro fim alcançado com a iniciativa, que é importante mencionar, mas que não se trata de nenhum indicador do modelo tecnopolítico: as ferramentas do Portal e-Democracia permitem aos cidadãos expor opiniões envoltas de necessidades aos parlamentares. Sendo assim, além dos cidadãos exporem suas opiniões através de suas respostas, os parlamentares também passam a estar mais cientes e a levarem as preferências em consideração (POGREBINSCHI, 2017, p. 2).

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

O e-Democracia por ser considerado uma inovação democrática digital, a qual tem como enfoque a participação digital e também se utiliza da produção colaborativa de leis (ou mais comumente chamado *crowdlaw*), como forma de colaboração e coleta de informações disponíveis por meio da Inteligência Coletiva.

Como já mencionado, Beth Noveck traz o significado de *crowdlaw* e explicita que:

[...] *crowdlaw* traz consigo a promessa de aprimorar a qualidade e a efetividade dos resultados obtidos, viabilizando a interação dos formuladores de políticas com um público mais ampliado, utilizando métodos desenhados para servir as necessidades tanto de instituições quanto de indivíduos (NOVECK, 2019, p. 1).

O *crowdlaw* tem uma maior concentração na ferramenta *Wikilegis*, a qual permite ao cidadão opinar no inteiro teor de PLs, sugerindo edição, inclusão ou exclusão de redação. Finda a participação da sociedade, todas as sugestões são analisadas por consultores legislativos, a

⁷ Dados disponíveis no Portal e-Democracia: <https://edemocracia.camara.leg.br/sobre/expressao/>. Acesso em: 25 jun. 2022.

fim de averiguar se estão em consonância com as regras legislativas. Após a primeira análise, são encaminhadas para o relator do referido PL, o qual decidirá pela incorporação ou não ao texto final da proposição.

A iniciativa conta ainda com a colaboração e o co-design como importantes parcelas de construção do Portal, mais especificamente no que diz respeito ao desenvolvimento da plataforma, através do *LABHacker*. O laboratório atua em três eixos, entre os quais a transparência, participação e cidadania e projetos colaborativos e experimentais por meio da gestão de dados públicos. Sendo assim, é o responsável pela formulação do Portal. Prezando pelos eixos de atuação, disponibilizou-se todo o código da plataforma de forma acessível e gratuita, para que outras pessoas possam colaborar com a criação e o aprimoramento de novas ferramentas para a iniciativa. No portal da Câmara dos Deputados é possível encontrar um espaço de acesso aos códigos.

Em 2018, a Câmara dos Deputados e o Senado Federal optaram pela parceria para que o Portal e-Democracia pudesse ser distribuído, através do Interlegis (Programa do Instituto Legislativo Brasileiro, órgão do Senado Federal que tem como missão difundir o conhecimento produzido no Poder Legislativo). Sendo assim, a plataforma pode ser integrada às demais plataformas de mais de 1.700 casas legislativas do Brasil⁸.

Nesse sentido, a colaboração e o co-design também estão presentes na iniciativa, através da sua difusão entre as demais casas legislativas, onde o portal pode ser montado de acordo com as escolhas da organização. Além disso, há um espaço aberto no portal de informações (há o portal de informações da iniciativa, o portal da Câmara dos Deputados, da Câmara Legislativa do Distrito Federal e das demais câmaras e assembleias que adquiriram o produto), onde é possível ter acesso ao código das ferramentas para colaborar ou criar uma nova. Dessa forma, é possível identificar tanto a colaboração quanto o co-design na iniciativa do Portal e-Democracia, que se configura com uma abertura em âmbito nacional, permitindo uma construção coletiva.

4.1.4 Recursos de Inteligência Artificial e outros recursos tecnológico-informacionais mobilizados

Outro indicador de características político-institucionais da iniciativa e-Democracia são os recursos de Inteligência Artificial (IA) e demais recursos utilizados. A IA permite não só a automatização de procedimentos, mas também o processo de aprendizagem. O Portal e-

⁸ Dados obtidos em: <http://www.edemocracia.leg.br/>. Acesso em: 24 jun. 2022.

Democracia não utiliza nenhum mecanismo de IA, ou mesmo *bots* de coleta de dados, de acordo com o atual coordenador da iniciativa:

Tem um outro órgão na Câmara que trabalha com tecnologia também, que é a DITEC, é a Diretoria de Inovação e Tecnologia da casa que... eles sim, estão desenvolvendo lá uma inteligência artificial chamada Ulysses, que tem o objetivo de organizar as informações da casa. Enfim, tem uma série de objetivos dentro dessa iniciativa, mas aqui no Lab a gente ainda não não trabalha[...]

Sendo assim, é possível identificar que a iniciativa não possui recursos de IA, entretanto já estão sendo estudadas formas de implementação na Câmara dos Deputados como um todo, a partir da ferramenta Ulysses, robô digital que articula dados legislativos na intenção de promover maior transparência dos dados do órgão para com a sociedade⁹. De acordo com o coordenador, trata-se de uma ferramenta que visa a organizar todas as informações do órgão. Também já foram feitos testes de IA para o Portal e-Democracia; contudo, falta certa maturidade de desenvolvimento, mas é importante salientar que a ideia já foi e ainda é cogitada. Segundo o coordenador:

Tem lá no blog um artigo só sobre essa iniciativa, esse projeto, mas que não avançou justamente por conta de uma série de problemas que a gente precisava tratar antes. Tem muita coisa que a gente tem uma ideia incrível para fazer, mas depois a gente descobre que a gente tem alguns desafios anteriores que precisam ser resolvidos para a gente conseguir avançar naquela ideia mais disruptiva [...]

Assim, o e-Democracia atualmente não possui nenhum recurso de IA, porém é possível vislumbrar seu uso futuro, além de maior integração das informações e possibilidades de transparência devido à ferramenta Ulysses.

4.1.5 Sustentabilidade

A sustentabilidade de uma iniciativa é demonstrada por meio de ações que colaboram para sua continuidade no decorrer do tempo. Nesse sentido, o tempo de existência da inovação, o número de participantes desde a sua criação, o nível de reconhecimento da inovação, as estratégias para estimular a sustentabilidade e seu potencial para replicabilidade são algumas ações que permitem “medir” a sustentabilidade.

A iniciativa existe desde o ano de 2009; são 13 anos de atividade, sendo que, após sete anos, houve completa reformulação da plataforma, com design interativo e responsivo para a melhor interação dos cidadãos. O Portal e-Democracia é a primeira iniciativa no Brasil a

⁹ Informações disponíveis em: <https://www.camara.leg.br/noticias/548730-camara-lanca-ulysses-robo-digital-que-articula-dados-legislativos/>. Acesso em: 19 jul. 2022.

trabalhar com *crowdlaw*, surgindo até mesmo antes da iniciativa e-Cidadania, do Senado Federal, que trabalha com a mesma estratégia.

As mudanças no Portal tornaram os dados de participação disponíveis apenas a partir de 2016; nesse sentido, a fim de se ter uma visão de participações gerais de 2009 a 2015 foi feito um apanhado no antigo portal, por intermédio do número de participações nas comunidades: no total, foram identificadas 55 comunidades; a somatória de membros de todas as comunidades resultou em 43.501, além de 158 fóruns abertos, 9.644 postagens e um total de 2.128 participantes de comunidades.

Todos esses dados foram coletados a partir das informações de cada comunidade, e os totais são o resultado do somatório dos números. É importante salientar que os resultados totais da quantidade real de membros no período mencionado pode ser divergente, pois os cidadãos poderiam participar de quantas comunidades desejassem.

Quadro 5 – Dados de participação do e-Democracia – 2009-2015

Comunidade	Fase	Membros	Fóruns	Posts	Participantes
Licitações e contratos (Nova lei de licitações e contratos)	Apreciação do novo projeto	19.141	2	220	78
Marco Civil da Internet	Votação do Projeto de Lei	16.288	0	113	46
1ª Consocial Virtual	Pós-Conferência Virtual	2.876			
<i>LanHouses</i>	Debate encerrado	912	5	126	56
Mudança do Clima	Transformados em lei	808	6	39	24
Diálogo virtual - OGP	Devolutiva virtual	414			
Código de Processo Civil	Análise do relatório final	349			
Política sobre drogas	Debate encerrado	347	9	426	77
LDO 2013	Votação da LDO 2013	275	0	506	302
Segurança na internet	Debate encerrado	202	1	77	28
Reformulação do ensino médio	Conclusão dos trabalhos	183	21	674	119
Simpósio da Amazônia (fechado)	Comunidade encerrada	151	4	22	5
Combate ao Trabalho escravo	Votação da proposição em 2º turno	142	2	8	5
Política espacial brasileira	Tramitação do PL 7.526/10 na Câmara	123	5	25	91
SUS	Debate encerrado	115	4	52	8
Obrigatoriedade do Diploma de Jornalista	Debate encerrado	109	1	18	15
Voz da criança e do adolescente	Discussão das ideias	104	6	49	26

Lei Orçamentária 2013	Debate encerrado	91	0	46	31
Memória, verdade e justiça	Discussão das ideias	83	0	20	12
Juventude e Cultura	Debate encerrado	79	3	22	14
ENCCLA	Discussão de ideias	79	4	38	12
Código Comercial	Sugestões ao PL	77	0	18	17
Catástrofes Climáticas	Debate encerrado	75	6	9	7
Regimento interno	Sugestões de alterações ao regimento	47			
Tráfico de pessoas	Discussão das ideias	16	0	22	10
Ampliação do Acesso à Justiça	Discussão de ideias	1	0	19	11
Seminário Previdência Social Brasileira (aberto)	Participe		0	4	4
Segurança Pública	Participe		0	73	22
Regras de convivência do LabHacker					
Medidas contra a corrupção	Discuta o tema		0	77	45
Mobilidade Urbana	Resultado		12	100	33
Reforma Política	Participe		0	133	77
Pacto Federativo	Discuta		0	34	11
LOA 2016	Emendas		0	2	2
LOA 2014	Emendas		1	23	17
Laboratório Hacker					
Internet: Direito fundamental?	Debate		1	97	40
Hackathon	Encerrado		2	104	4
Governança e Gestão de parlamentos	Discuta		0	4	4
Fórum legislativo do futebol	Participe		6	24	18
Fique por Dentro: Aedes Aegypti	Participe		0	0	0
Estatuto da Pessoa com Deficiência	Consulta Pública				
Estatuto da juventude	Debate encerrado		4	326	86
Educação para a cidadania	Participe		0	9	9
Crimes Cibernéticos	Participe		0	20	19
Conferência Virtual do Meio Ambiente	Priorização		8	549	70
Comissão de Relações exteriores e Defesa Nacional	Priorização		1	45	37
CLP Digital	Participe		0	8	6

Câmara Itinerante	Goiás		1	43	22
Brasil Transparente	Comunidade BT		10	314	71
Audiência participativa	Sugestões		1	6	4
Aprimoramento das instituições brasileiras	Debate		0	81	35
Aplicativo e-democracia - Dê sua opinião	Threads		2	57	35
1ª Conferência Virtual de Proteção e Defesa Civil	Avaliação		12	1.927	197
Reforma Política 2013	Encerramento		18	3.035	266

Fonte: Elaboração própria.

A partir de 2016, todos os dados de participação foram alocados no novo Portal. As informações encontram-se acessíveis a toda a população através do e-Monitor, onde os dados são expostos em forma de gráficos, por períodos e classificados de acordo com o tipo de ferramenta. Importante informar que os dados tratam do período de novembro de 2016 a junho de 2022. No total, 92.148 cidadãos se cadastraram no Portal e-Democracia; nas Audiências Interativas há 18.231 participantes; já na ferramenta *Wikilegis* (a partir do ano de 2019) foram contabilizados 646 participantes¹⁰.

No que diz respeito ao reconhecimento da iniciativa, o Portal e-Democracia está integrado ao site da Câmara dos Deputados, incluído no rol de participação. Nesse sentido, é possível notar que os cidadãos têm dois caminhos para acessar o portal, tanto por meio do site da Câmara quanto pelo próprio e-Democracia.

A iniciativa ainda conta com um alto potencial de replicabilidade, uma vez que, como já mencionado, a Câmara dos Deputados, em parceria com o Senado Federal e através do Interlegis, disponibilizou-a para demais casas legislativas do país, através de um Acordo de Cooperação Técnica (ACT). Após adquirir a iniciativa, é possível que o requerente solicite uma oficina ao vivo e a distância para aprender a utilizar a ferramenta. Ainda é possível que as instituições legislativas testem o produto antes de o adquirirem, através de um *login* teste. A iniciativa já foi distribuída para mais de 100 câmaras municipais e assembleias e conta ainda com replicação em outros países, tendo sido a primeira plataforma a ser replicada em parlamentos internacionais. O coordenador da iniciativa informou que houve instalações no senado mexicano, no Chile e também no Peru.

¹⁰ Dados coletados em 26 de junho de 2022.

Diante do exposto, é possível notar que a iniciativa e-Democracia possui considerável participação da população, mesmo que um pouco restrita devido ao fato de necessitar de acesso a um celular ou computador com internet. A iniciativa é ainda uma das primeiras no Brasil a utilizar *crowdlaw*, vindo antes do portal e-Cidadania do Senado Federal. Seu potencial de replicabilidade Brasil afora permite ainda que tenha maior sustentabilidade.

4.2 Implicações diretas/formais do Portal e-Democracia

Nesta dimensão, serão analisados os instrumentos e metainstrumentos de ação pública, a fim de identificar resultados efetivos ou potenciais da iniciativa e-Democracia, bem como o público-alvo da iniciativa, com a análise da capacitação dos atores, número de acessos e penetrabilidade e alcance.

4.2.1 Instrumentos de ação pública

Para a análise da referida dimensão é necessário compreender que efeitos diretos são aquelas implicações diretamente observáveis nas características do público-alvo da iniciativa. Os indicadores para essa observação incluem os instrumentos não instituídos formalmente (resultados potenciais), instrumentos instituídos formalmente (resultados efetivos) e os metainstrumentos (orientam o funcionamento das próprias iniciativas).

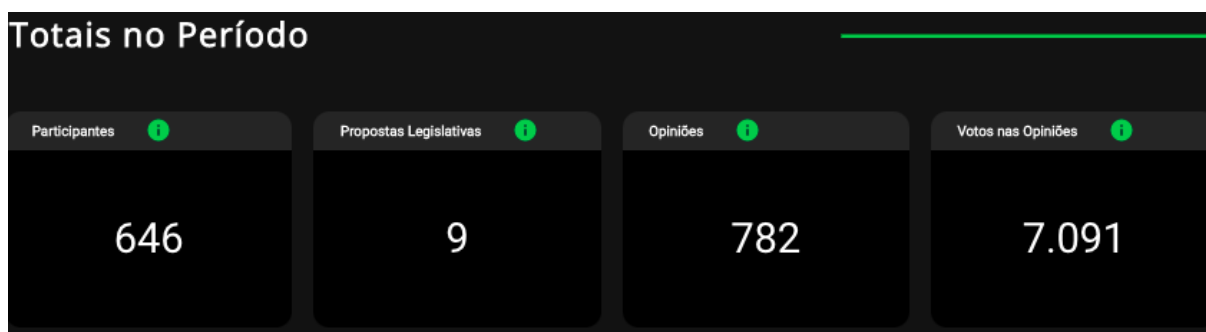
Os instrumentos não instituídos formalmente são os considerados *outputs*, ou seja, resultados potenciais. Ocorrem quando são identificadas propostas de resultados como recomendações, diretrizes, projetos de lei, e não necessariamente a implementação de uma lei. É interessante mencionar que “um instrumento de ação pública constitui um dispositivo ao mesmo tempo técnico e social que organiza relações sociais específicas entre o poder público e seus destinatários em função das representações e das significações das quais é portador” (Lascoumes; Le Galés, 2012a, p. 21).

Nesse sentido, alguns “dados brutos” do portal se encaixam como resultados potenciais, uma vez que, mesmo não instituídos formalmente, organizam as relações sociais que permeiam a iniciativa. São exemplos a página do e-Monitor que contém dados atualizados diariamente às 23h59min (os dados irão corresponder ao dia anterior) pelo *Application Programming Interface* (API), que em português significa Interface de Programação de Aplicações. Os dados são referentes às ferramentas Pauta Participativa e *Wikilegis* e às participações totais por período.

No que diz respeito aos instrumentos constituídos formalmente, ou seja, resultados efetivos, esses são identificados quando ocorrem mudanças nos processos governamentais (políticas públicas, ações governamentais, processos institucionais, leis e outros mecanismos), gerando *outcomes*. Nesse sentido, como indicador de resultados efetivos da ação pública, serão analisados os resultados da ferramenta *Wikilegis*, que se mostrou a principal ferramenta de participação popular da iniciativa.

Uma das mais completas formas de participação dos cidadãos na iniciativa e-Democracia é realizada através da ferramenta *Wikilegis*, pela qual PLs recebem sugestões de alteração ou exclusão de seus dispositivos, além de comentários e votações em sugestões dos demais participantes. Após o encerramento das votações e sugestões, analistas legislativos analisam as propostas no que concerne a sua tecnicidade e se estão de acordo com as regras. Na sequência, são enviadas para o relator do PL, que considerará ou não as sugestões e assim encaminhará o PL para as próximas etapas (comissões, comissão especial em casos de análise por mais de três comissões, encaminhamento para votação em plenário ou repasse para o Senado). Na Figura 2 é possível ver os dados de participação na ferramenta, no período de 2016 a 2022, com dados atualizados até a data de 27 de junho de 2022.

Figura 2 – Participações *Wikilegis* – 2016-2022



Fonte: e-Monitor *Wikilegis*.

Foi realizado levantamento no *Wikilegis* a respeito de todos os projetos de lei inseridos na ferramenta desde o ano de sua reformulação, ou seja, 2016. Além dos PLs, foram também indicados temas, quantidade de emendas (diz respeito à quantidade de comentários de alterações realizados nos dispositivos), situação da tramitação e, por fim, quando foi encerrada a participação no referido PL (Quadro 6).

Quadro 6 – Situação dos projetos de lei inseridos no Wikilegis

	Projeto de Lei	Tema	Quantidade de emendas	Situação	Fim da participação
1	Auxílio Inclusão	Assistência Social	17		2016
3	Reforma do Ensino Médio	Educação	322		2016
4	Dados Abertos Governamentais	Participação e Transparência	45		2016
8	Proteção de Dados Pessoais	Consumidor	452		2016
11	Medidas contra a corrupção	Direito e Justiça	114		2016
13	Sistema Financeiro Nacional	Economia	18		2016
2	Autoriza <i>home-office</i> no serviço público	Trabalho	8		2017
5	Formação de Agente Comunitário de Saúde	Saúde	13		2017
6	Reforma da Previdência	Previdência	221		2017
7	Desporto	Esportes	142		2017
9	Reforma Trabalhista	Trabalho	50		2017
10	Transparência e Participação na Câmara dos Deputados	Participação e Transparência	12	CCJC - Aguardando Designação de Relator	2017
12	Atividades em terrenos de marinha	Economia	2		2017
14	Violência Contra Idosos	Direitos Humanos	15		2017
15	Processo Penal	Direito e Justiça	83		2017
16	Isenção de IOF	Economia	8		2017
17	Desmatamento	Meio Ambiente	64		2017
18	Reforma Política Sistema Eleitoral e Financiamento	Política	52		2017
19	Torna permanente o FUNDEB	Educação	15	PEC01515 - Aguardando Parecer	2017
20	Reforma Política - Democracia Direta	Política	57		2017
21	Termos de uso do Portal e-Democracia	Documento	27		2017

Projeto de Lei		Tema	Quantidade de emendas	Situação	Fim da participação
22	Reforma Política Democracia Direta Nova versão	Política	63		2017
23	Desconto em folha de pagamento	Trabalho	3	CDC - Aguardando Parecer	2017
24	Criação do Conselho Social de Transparência - Lei de Acesso à Informação	Participação e Transparência	0	SECAP(SG M) - Aguardando Despacho do Presidente da Câmara dos Deputados	2017
25	Aperfeiçoa o Estatuto Nacional da Microempresa e da Empresa de Pequeno Porte (Simples Nacional)	Economia	44	SERCO(SG M) - Aguardando Instalação de Comissão Temporária	2017
26	Garantia de assistência psicológica continuada a atletas	Esportes	21	CESPO - Aguardando Parecer	2017
27	FIES	Educação	15		2017
28	Reforma Tributária	Economia	129	Diversas	2017
29	Regras e Instrumentos para a eficiência pública	Administração Pública	114	CCTCI - Aguardando Parecer	2018
30	Lei de Acesso à Informação	Participação e Transparência	24	CCJC - Tramitando em Conjunto	2018
31	Patrocínio de bancos públicos a clubes de futebol	Educação	21	CESPO - Aguardando Parecer	2018
32	Anteprojeto nº 1	Meio Ambiente	264		2019
33	Anteprojeto nº 2	Meio Ambiente	95		2019
34	Anteprojeto nº 3	Economia	3		2019
35	Anteprojeto nº 4	Economia	3		2019
36	Anteprojeto nº 5	Meio Ambiente	28		2019

Projeto de Lei		Tema	Quantidade de emendas	Situação	Fim da participação
37	Anteprojeto nº 6	Meio Ambiente	9		2019
38	Anteprojeto nº 7	Economia	10		2019
39	Anteprojeto nº 8	Meio Ambiente	14		2019
40	Anteprojeto nº 9	Meio Ambiente	4		2019
41	Lei Geral do Licenciamento Ambiental	Meio Ambiente	139	Diversas	2019
42	Proíbe distribuição e sorteio de animais em eventos	Meio Ambiente	17	CMADS - Aguardando Designação de Relator	2019
43	Regulamenta mensagens de advertência em propagandas	Comunicações	16	CCP - Aguardando Designação de Relator	2019
44	Valorização dos Movimentos Artísticos de Periferia	Cultura	24	CCP - Aguardando Designação de Relator	2019
45	Política de Comunicação para a Câmara dos Deputados	Comunicações	30		2019
46	Proteção e apoio psicológico à mulher atleta vítima de violência física ou sexual	Esportes	16	CMulher - Aguardando Parecer	2019
47	Viabilização de medicamentos que contenham Cannabis sativa em sua formulação	Ciência e tecnologia/Consumidor/Direitos Humanos/Saúde	14	MESA - Aguardando Deliberação de Recurso	2020
48	Prisão em 2ª instância	Segurança	14	PEC 19919	2020
49	Lei Brasileira de Liberdade, Responsabilidade e Transparência na Internet	Comunicações	618	CCP - Retirado pelo Autor	2020
50	Norma-modelo para criação de unidade de ouvidoria nos órgãos da Administração Pública	Administração Pública	35		2021

Fonte: Elaboração própria.

A partir dos dados levantados, é possível concluir que nenhum projeto de lei que recebeu sugestões dos cidadãos chegou a ser encaminhado para o Senado Federal ou transformado efetivamente em lei. Entretanto, foi identificado que o PL 2.126/11, do Marco Civil da Internet, foi aprovado, tornando-se a Lei nº 12.965/2014: quando ainda era projeto de lei e em tramitação, obteve a participação dos cidadãos no antigo portal, através de interações na Comunidade do Marco Civil da Internet.

Ainda sobre os PLs, é possível notar que diversos deles (30 no total) não possuem, no Portal, indicação da real situação de tramitação. Ao verificar a tramitação, identificou-se grande morosidade, uma vez que alguns PLs tiveram votações encerradas em 2016 e nem sequer saíram da aprovação pela primeira comissão avaliadora.

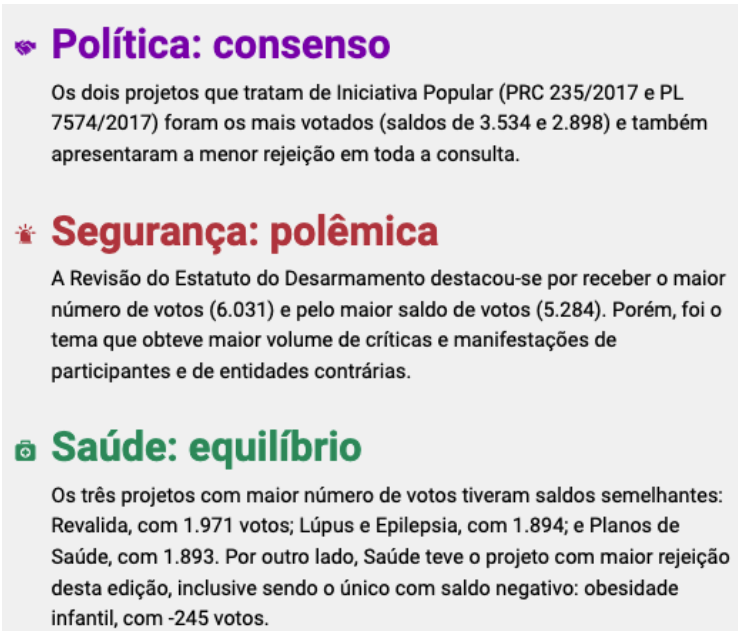
Ao consultar o site da Câmara dos Deputados, também é possível acompanhar a lenta tramitação. Há projetos que estão parados há anos, como é o caso do PL 399/2015, que diz respeito à viabilização de medicamentos que contenham *Cannabis sativa* em sua formulação. O projeto encontra-se na Comissão Especial, sem movimentação desde o ano de 2019, e os rumores jornalísticos são de que a propositura não caminha devido ao preconceito.

Por fim – e não menos importante – há o indicador de metainstrumentos da ação pública, o qual orienta o funcionamento das instituições participativas. Aqui são incluídas as ferramentas utilizadas para a autoavaliação da iniciativa e mudança de suas próprias regras, com base na opinião dos usuários do Portal e-Democracia. Na iniciativa, esses indicadores são observados no relatório gerado a partir da ferramenta Pauta Participativa, no Portal.

Nele, há um panorama geral acerca das votações em cada tema, indicando também os projetos mais votados (Figura 3). Ao final da votação foi disponibilizado um formulário de avaliação aos participantes, indicando o nível de dificuldade para votação, além de campos voltados para críticas e elogios (Figura 4). Três participantes que foram convidados para acompanhar a ferramenta consideraram a iniciativa importante para ampliar a participação da sociedade, mas também enfatizaram que a seleção prévia dos projetos a serem votados limita a participação, bem como há dificuldade em se divulgar a ferramenta para que haja uma participação mais relevante dos cidadãos¹¹ (Figura 5).

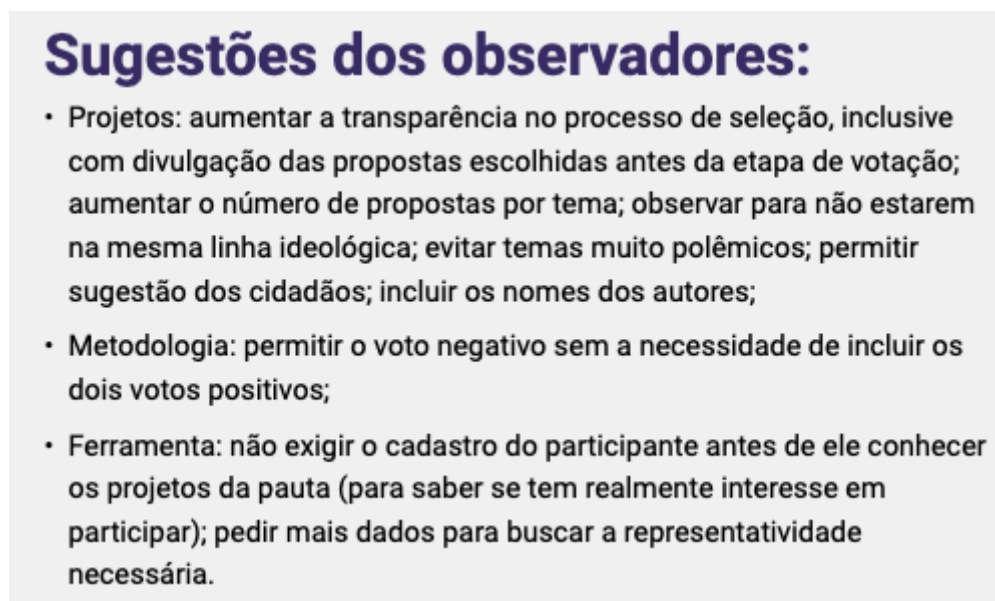
¹¹ Relatório disponível em: <https://edemocracia.camara.leg.br/pautaparticipativa/relatorio-pauta-1>. Acesso em: 28 jun. 2022.

Figura 3 – Panorama geral do relatório da Pauta Participativa



Fonte: Pauta Participativa – Portal e-Democracia.

Figura 4 – Avaliação dos participantes e observadores



Fonte: Pauta Participativa – Portal e-Democracia.

Figura 5 – Sugestões dos participantes

Avaliação dos participantes:
[Íntegra da avaliação dos participantes](#)

O Laboratório Hacker recebeu 184 avaliações (2,4% do total de participantes) pelo formulário disponível no final da votação. Os principais comentários foram:

- 85% informaram que não houve dificuldade para votar;
- 12% reclamaram da obrigação de 2 votos positivos para usar 1 negativo;
- 11% elogiaram a iniciativa; e
- 8% pediram maior divulgação da Pauta Participativa.

Avaliação preliminar dos observadores:
[Íntegra da avaliação dos observadores](#)

Os três observadores convidados para acompanhar o processo consideraram a iniciativa da Câmara importante para ampliar a participação da sociedade no processo legislativo, com impacto real. Entre as críticas, destacam-se:

- Seleção prévia de projetos associada à metodologia do voto limita a participação. Existência de projetos de uma só linha ideológica;
- Dificuldade para divulgar à população e ter uma participação "representativa" dos brasileiros.

Fonte: Pauta Participativa – Portal e-Democracia.

4.2.2 Público-alvo da ID

As características institucionais e tecnopolíticas serão ainda analisadas em outra categoria, o público-alvo. A referida categoria de análise inclui os seguintes indicadores: capacitação dos atores para inserção profissional; penetrabilidade e alcance da iniciativa por meio de números de acesso e tipos de uso por variadas organizações; e formação de grupos articulados pela inovação democrática. Acerca do primeiro indicador, não foi identificada nenhuma capacitação realizada pelo Portal e-Democracia que permita que os atores saiam preparados com alguma habilidade a mais ou para a inserção profissional.

Já com relação à penetrabilidade e alcance da iniciativa, foi possível encontrar alguns dados referentes ao indicador. Nesse sentido, foram analisados dados secundários disponibilizados no próprio Portal e-Democracia, através da ferramenta e-Monitor, desenvolvida a fim de demonstrar o histórico de participação das Audiências Interativas e do Wikilegis. A consolidação dos dados é sempre feita após as 23h59min, no horário de Brasília. Sendo assim, os dados disponibilizados correspondem ao dia anterior. Em entrevista, o coordenador atual da iniciativa afirmou que o e-Monitor segue sendo a principal ferramenta de exposição de dados do e-Democracia, tendo sido pensada também visando à utilização por pesquisadores e jornalistas, a fim de obterem dados de forma mais fácil e assertiva.

Antes de partir para a análise dos dados, é importante citar os critérios de classificação utilizados pela ferramenta. É considerada “participação” toda interação feita nas ferramentas, por usuários logados. Já os “usuários cadastrados” são todos os que realizaram cadastro a fim de participarem da iniciativa. E, por fim, os “participantes” são todos os usuários que realizaram uma ou mais interações (como envio de perguntas e sugestões em projetos de lei). Frisa-se ainda que, para evitar repetição de dados de participação de um mesmo usuário, o total não será a simples soma dos meses. Ou seja, se filtrado um ano inteiro, os dados dos participantes serão contabilizados uma única vez.

Acerca das Audiências Interativas, todos os dados disponíveis no e-Monitor correspondem ao período a partir de novembro de 2016 (data em que o Portal passou por mudanças). Os dados mencionados dizem respeito ao período de produção da presente pesquisa, bem como os totais dizem respeito ao acúmulo dos anos de 2016 a 2022. Em sua totalidade, a ferramenta obteve 18.294 participantes, 2.208 audiências realizadas, 54.079 mensagens enviadas e 16.263 perguntas enviadas. O Quadro 7 apresenta o total de participações na ferramenta, referentes ao período de 2016 a 2022, bem como a quantidade de audiências realizadas a cada ano.

Quadro 7 – Total de interações na ferramenta Audiências Interativas – 2016-2022

Ano	Participantes	Audiências realizadas	Mensagens enviadas	Perguntas enviadas
2016	28	1	87	21
2017	2.776	467	6.082	3.091
2018	1.784	174	5.244	1.514
2019	3.055	538	6.597	3.055
2020	2.468	195	6.954	2.202
2021	7.852	682	25.282	5.721
2022	1.132	200	4.244	814
Total	18.294	2.208	54.079	16.263

Fonte: e-Monitor – Audiências Interativas

Nota: Dados disponíveis em: <https://edemocracia.camara.leg.br/emonitor/audiencias>.
Acesso em: 01 ago. 2022.

A partir desses dados, é possível verificar que o ano com maior interação foi 2021, quando também foram realizadas mais audiências. A partir do *ranking* das audiências é possível identificar que seis audiências em 2021 estão no “top 10” de maior participação. Os assuntos tratados nessas seis audiências foram o “Piso Salarial Nacional do Enfermeiro, do Técnico e do Auxiliar”; a “Taxação de livros e o direito à educação e à cultura”; o “Financiamento de programas de formação e de estímulo à docência”; “Gerontologia e sua importância na realidade brasileira”; “Isenção do IPI para Pessoa com Deficiência na Aquisição de Automóveis”; e “O Educador Físico para a Saúde Preventiva e sua Essencialidade”.

É importante destacar, aqui, o papel da pandemia causada pelo vírus SARS-CoV-2 no aumento das participações. No ano de 2020, quando se iniciava a pandemia, novas formas de participação e de vivência sem contato próximo eram desenvolvidas e postas em prática. Já em 2021 a população estava mais habituada com a nova forma de convivência; é importante frisar também o fato da inserção de *home-office* e a ministração de aulas de escolas e universidades a partir do ensino a distância.

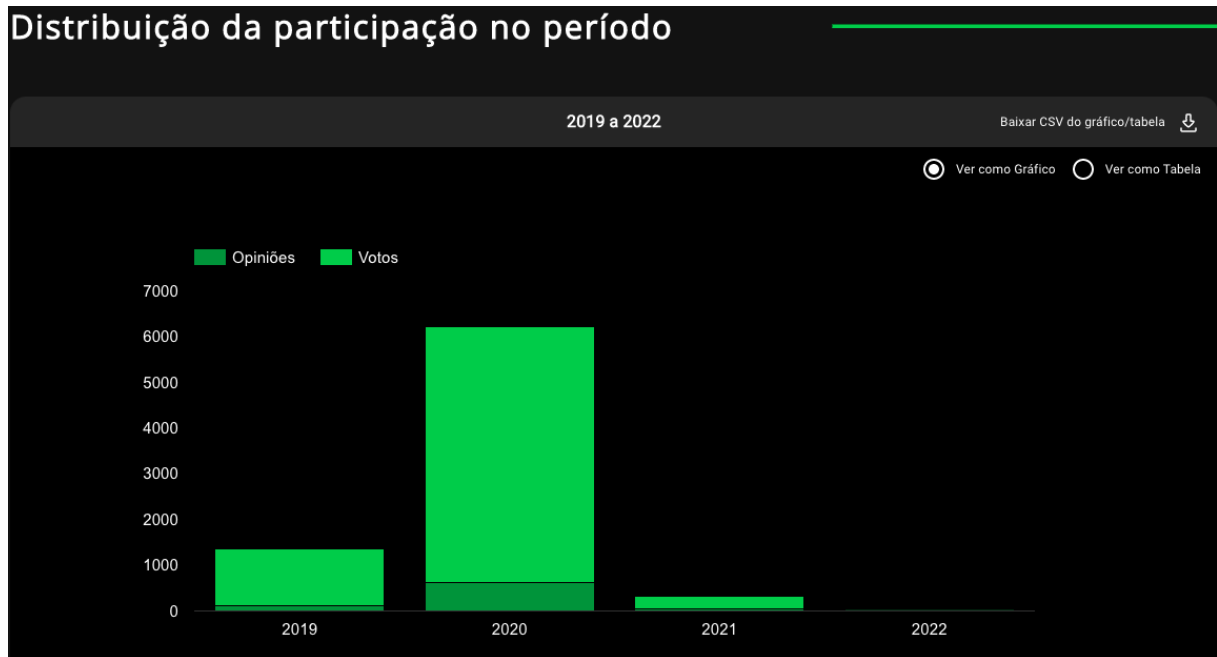
Quanto ao *Wikilegis*, na ferramenta e-Monitor constam dados apenas a partir do ano de 2019. Sobre os anos anteriores, é informado no Portal que estão disponibilizados no portal antigo; entretanto, encontra-se apenas um gráfico generalista por período. Dessa forma, não é possível analisar os dados com precisão, uma vez que também não há relatórios disponíveis para cada período.

No novo Portal são divulgados dados de participação que envolvem as opiniões e votos nos PLs. Quanto às opiniões, houve 114 em 2019, 633 em 2020, 277 em 2021 e nenhuma no ano de 2022, pois desde 2021 não são propostos projetos de lei para participação popular. Já os votos foram contabilizados nos anos de 2019 a 2022 com os seguintes valores, respectivamente: 1.235, 5.579, 277 e, conseqüentemente, nenhum em 2022 (Figura 6). Diferentemente dos dados analisados das Audiências Interativas, no *Wikilegis* a maior taxa de participação foi identificada no ano de 2020. De acordo com *ranking* disponibilizado no Portal, o PL com maior participação foi sobre a “Lei Brasileira de Liberdade, Responsabilidade e Transparência na Internet”.

Quanto ao número de usuários cadastrados, percebe-se uma boa aderência, uma vez que a quantidade de usuários acumulados não diminui ao longo do tempo e o cadastramento a cada ano é maior (Figuras 7 e 8). No ano de 2021 foram registrados 11.277 novos cadastros, número recorde até o momento. O menor número registrado foi de 2022, com apenas 149 novos usuários (até junho de 2022). Entretanto, o ano ainda está em curso e justifica o baixo número. Sendo assim, os números de participação e usuários cadastrados demonstram uma boa penetrabilidade da inovação democrática digital, uma vez que não há quedas bruscas. Foi

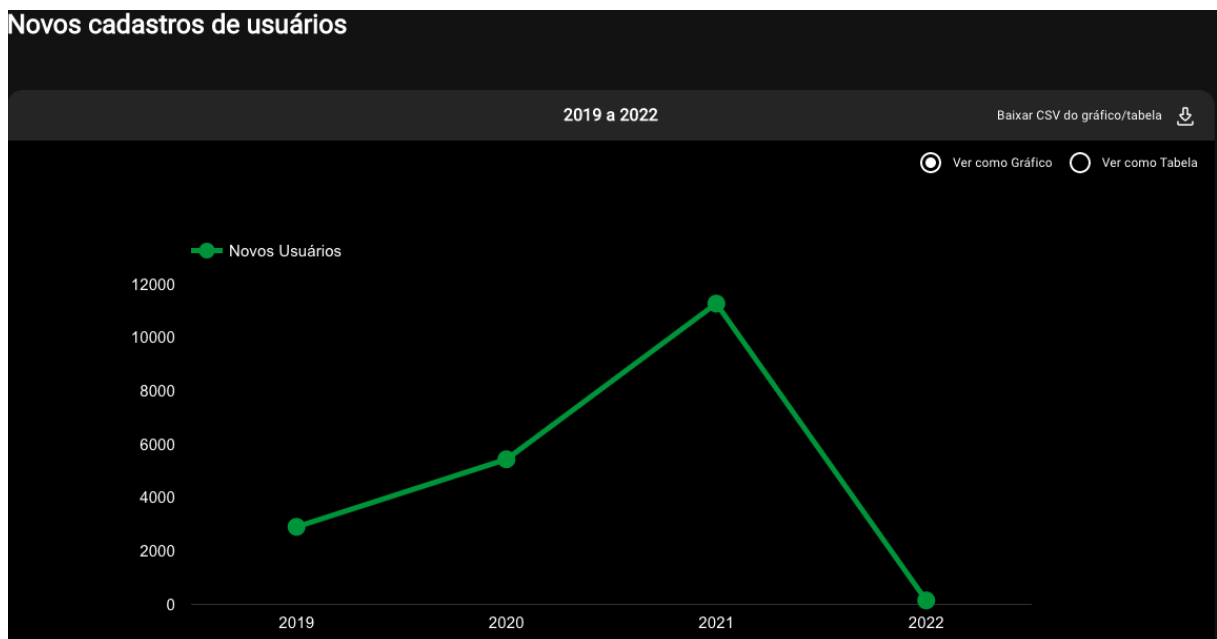
percebido também que os dados variam de acordo com o tema dos projetos de lei e audiências disponibilizadas no Portal: aqueles que possuem maior relevância para a comunidade promovem maior participação e movimentação dos cidadãos.

Figura 6 – Participação por período – Wikilegis – 2019-2022



Fonte: e-Monitor Wikilegis.

Figura 7 – Novos cadastros de usuários no Wikilegis



Fonte: e-Monitor Wikilegis.

Figura 8 – Total acumulado de usuários cadastrados no Wikilegis



Fonte: e-Monitor Wikilegis.

Por fim, mas não menos importante, o indicador acerca da formação de diferentes grupos conectados ou articulados pela iniciativa e-Democracia não foi identificado. Como demonstrado em dados anteriores, extraídos do portal, é possível apenas verificar quantidades de participação, de forma que não foi possível notar nenhuma outra particularidade dos usuários. Também não foi identificada a presença de grupos minimamente organizados na sociedade, mobilizados pelo e-Democracia. Essas inferências acima foram notadas a partir de pesquisa exploratória na internet e no próprio portal.

4.3 Efeitos indiretos do Portal e-Democracia

Na dimensão em questão, serão analisados os efeitos indiretos da iniciativa e-Democracia, abrangendo os seguintes indicadores: o poder de articulação e alcance por múltiplos atores; a produção de conteúdo com base em Inteligência Artificial e Inteligência Coletiva e exercício de práticas políticas alternativas; e novas formas de cidadania expressas na ação pública. Serão também avaliados os instrumentos do e-Democracia através da categoria de análise relacionada a transparência e controle social.

Cabe ressaltar, aqui, breve explicação de Freitas *et al.* acerca dos efeitos indiretos relacionados a uma inovação democrática:

A terceira dimensão de análise do modelo de avaliação aqui proposto foca nas implicações indiretas das inovações democráticas. Determinadas iniciativas podem vir a gerar uma série de implicações não facilmente mensuráveis, como uma mudança

na autopercepção dos indivíduos sobre papéis políticos, indicando possível surgimento de novas práticas e formas de cidadania. A produção de conteúdo impulsionada por uma inovação, por exemplo, pode fortalecer formas de ativismo político e movimentos da sociedade civil, muitas vezes gerando capacitação de atores envolvidos e outras implicações em setores diversos da sociedade (FREITAS *et al.*, 2022, p. 13-14).

4.3.1 Exercício da cidadania e estratégias de uso da Inteligência Coletiva

O indicador de poder de articulação é visto indiretamente na iniciativa, através do empoderamento dos cidadãos, uma vez que possuem acesso a informações e podem participar de forma ativa. Esse indicador está intimamente ligado às novas formas de cidadania produzidas pelo e-Democracia. O coordenador da iniciativa fala mais a respeito:

[...] tem essa questão da consciência política, do entendimento do exercício da cidadania, de entender o jogo político, de entender como funciona o estado democrático de direito. E, também, na própria noção de que o cidadão pode sim interagir com o Estado, isso pode ser um ponto de partida para ele buscar outras maneiras de interagir com o estado e buscar o exercício da cidadania, o exercício dos seus direitos.

Nesse sentido, a iniciativa e-Democracia permite uma maior consciência política e um melhor entendimento do exercício da cidadania, pois permite aos cidadãos maior interação com ferramentas do Estado, o que faz com que se sintam incentivados a buscarem diferentes formas de exercerem seus direitos. A partir daí, podem surgir novas ideias de participação, bem como cobranças do Estado e movimentações em grupos.

O coordenador da iniciativa ainda enfatiza a forma de participação popular e porque ela é importante:

[...] o que a gente percebe nas ferramentas é que o cidadão não espera ser atendido em tudo que ele diz nas ferramentas, ou que ele pede para que aconteça ou que o projeto que ele quer seja provar ele quer ser ouvido. Quando ele ouvir que ele se sente parte disso, já é suficiente para ele, ele passa a entender que o jogo democrático é um jogo de perdas e ganhos mesmo, e de buscar o consenso, buscar as melhores soluções e que muitas vezes é preciso negociar assim. Então isso faz parte da educação política mesmo da sociedade [...]

Segundo o coordenador, mesmo que as pessoas não participem, o Estado tem o dever moral de criar ferramentas (como o e-Democracia) para que a coletividade possa interagir, uma vez que só se aprende sobre democracia fazendo democracia, ou seja, participando do jogo político e entendendo as regras. Sendo assim, a iniciativa contribuiu para o desenvolvimento da educação política da sociedade – além, claro, de poder influenciar, de fato, na mudança da legislação. Nesse sentido, a participação popular enfatizada pelo coordenador reflete também o indicador acerca de novas formas de cidadania expressas na iniciativa.

Ademais, outros indicadores são utilizados nessa dimensão. Um deles trata do uso da Inteligência Coletiva para a avaliação de instrumentos de ação pública, em que a ferramenta Pauta Participativa tem se enquadrado. Essa ferramenta permite que os cidadãos escolham projetos de lei para serem inseridos na pauta de votação; também é possível votar tanto a favor como contra tais projetos. É possível, ainda, ter acesso ao relatório da Pauta Participativa do período em questão, com uma análise mais aprofundada a respeito do processo participativo. Os relatórios são a principal ferramenta de avaliação, uma vez que envolvem um panorama geral dos pontos abordados nas votações, bem como a avaliação dos usuários acerca da ferramenta e da experiência. Assim, a partir das lacunas identificadas, é possível realizar melhorias. É importante ressaltar que, até o momento da presente pesquisa, havia apenas um relatório, referente ao período de votação de 12 a 27 de setembro de 2017. Foram abertas apenas duas pautas, a do período mencionado anteriormente e outra encerrada em 8 de dezembro de 2019, na qual há diversos projetos de lei classificados por tema (política, segurança, saúde etc.). É possível verificar o relatório já produzido pela iniciativa na subseção 4.3.1 deste trabalho.

4.3.2 Transparência e controle social

No que diz respeito à transparência e ao controle social da iniciativa, a página do e-Monitor contém dados atualizados diariamente, bem como há a produção de relatórios após participações através das ferramentas. Esses relatórios são produzidos após o encerramento de sugestões a projetos de lei no *Wikilegis*, com informações acerca da quantidade de votos, comentários e sugestões em cada dispositivo.

Há, também, um relatório das interações na Pauta Participativa e nas Audiências Interativas. A cada novo projeto de lei, pauta para votação ou audiência interativa, são gerados relatórios. Verificam-se, assim, algumas atualizações sobre as informações; entretanto, as ações se encontram obsoletas. O último projeto de lei disponibilizado para participação popular foi lançado no ano de 2021 e a Pauta Participativa foi lançada, em sua última ocorrência, em 2017, com relatório datado do mesmo ano.

Outro ponto negativo identificado diz respeito à alocação dos relatórios, que não se encontram agrupados em um único local que permita buscas por data, nome ou ferramenta. Estão espalhados no Portal e é preciso entrar em cada projeto de lei ou em cada pauta participativa para acessá-los.

Ademais, os indicadores acerca dos efeitos do uso de dados abertos, tanto para monitoramento e controle social quanto para a disponibilização de informações, ainda não são

possíveis de se verificar. Entretanto, existem possíveis efeitos, como, por exemplo, o uso dos dados obtidos pela própria gestão do e-Democracia, seja para melhoria ou apenas para conhecimento.

4.4 Percepção dos gestores da inovação democrática digital

Esta seção é dedicada à percepção dos coordenadores da iniciativa e-Democracia, a fim de complementar a avaliação tecnopolítica realizada acima, bem como permear este trabalho com maior realidade e contexto. As percepções aqui descritas foram coletadas através de entrevista semiestruturada, com o ex-coordenador do e-Democracia, Cristiano Ferrer, e com o atual coordenador, Walternor Brandão. É possível encontrar a transcrição completa das entrevistas nos Apêndices (A e B) deste trabalho.

O ex-coordenador da iniciativa esteve no e-Democracia desde sua instituição, acompanhou a idealização e a prototipagem. Segundo ele, a ideia de se trabalhar com amplificação das formas de participação já era algo em voga na Câmara dos Deputados. Assim, ele e seu colega de trabalho, com experiência em comunidades virtuais, levaram a ideia, à época, ao então deputado Sarney Filho, que abraçou a causa e os ajudou a obter o apoio do Diretor-Geral da Casa. Inicialmente foram duas comunidades: uma sobre mudanças climáticas e a outra acerca do Estatuto da Juventude.

Ainda em um contexto histórico, o ex-coordenador comenta que, à época, os principais desafios enfrentados foram relacionados a tecnologia, cultura política e resistência administrativa. Não havia tecnologia suficiente à época, bem como apoio de profissionais da área. A cultura política ainda era fraca e falar sobre e-participação era um desafio (é importante salientar que esse contexto se inicia no ano de 2008). Por fim, houve resistência administrativa, pois a secretaria de comunicação gostaria de estar à frente da demanda do Portal. Segundo ele, todos esses desafios foram superados.

Em contraponto, o atual coordenador do e-Democracia trouxe os atuais desafios da iniciativa, sendo o engajamento maior da população, uma equipe específica para a gestão das ferramentas (Audiências Interativas, *Wikilegis* e Pauta Participativa) e *feedback* da participação. Nota-se que os desafios atuais estão pautados em pontos para melhoria do alcance da iniciativa.

Quando questionado sobre como superar esses desafios, o atual coordenador pontuou:

[...] é preciso investir em mecanismos que atraiam deputados para essas ferramentas institucionais de participação. Um desses mecanismos é garantir para o deputado que, ali, ele vai ter um ambiente seguro para participar, que não vai ter bots, robôs, que não vai ter participação não humana, que o ambiente de discussão vai ser um ambiente civilizado. Que muitas vezes se dá pela identificação de cada participante, né, para

entrar no ambiente precisa ser identificar com e-mail, com alguns dados pessoais; então isso garante que essa pessoa já entre para o debate um pouco mais consciente e com um pouco... uma atitude um pouco mais civilizada.

Trazendo as percepções para um contexto mais recente, o atual coordenador destaca um dos diferenciais do *LabHacker* (instituído em 2013 e ao qual o e-Democracia se vincula): nele todas as ideias e projetos de inovação são desenvolvidos. Afirmo, também, que o e-Democracia é a ferramenta de participação digital mais utilizada pela Casa. O ex-coordenador, nessa mesma seara, pontua os diferenciais do e-Democracia; faz ainda uma comparação com a iniciativa de mesma metodologia desenvolvida pelo Senado Federal, o e-Cidadania. Segundo ele:

Então, são diferentes assim, eu acho que digamos assim... os do e-Cidadania, ele tem uma discussão, mas ele tem possibilidade de participação mais em massa. Mas mais superficiais, mais em cima de pauta, definir pauta, participação. E o e-Democracia tem menos discussões de massa e discussões mais aprofundadas em cima de textos, né? Essa diferença, agora em comparação a outros projetos de democracia digital, é conseguir institucionalizar e se manterem vivos, né? Então são projetos longevos. Acho que isso é uma grande qualidade, você pode ver em comparação a outros como isso se destaca.

Em conformidade com as dimensões do modelo tecnopolítico avaliadas, os coordenadores apontaram o que, em sua visão, são os principais efeitos diretos e as implicações indiretas da iniciativa. Na visão do ex-coordenador, diretamente, o e-Democracia é capaz de fortalecer o mandato parlamentar e, consequentemente, o parlamento e a sociedade:

Olha, ela fortalece o mandato parlamentar, né? Então a medida é uma ferramenta que auxilia o parlamentar junto a outras ferramentas que ele tinha, para ele então poder interagir com a sociedade e qualificar melhor o seu trabalho; então acho que é uma grande vantagem para a democracia de maneira geral, já que fortalece por consequência o Parlamento, né. Ao fortalecer o mandato, fortalece o Parlamento, fortalece a sociedade como um todo, que tem então a possibilidade de votar no parlamentar e de interagir com outros parlamentares. Não só com seu parlamentar que votou, defende seu estado, né? Mas que também tem a possibilidade de interagir com outros parlamentares durante o mandato e ver alguns dos pontos colocados serem de alguma forma considerados no processo de tomada de decisão, é basicamente isso.[...]

Já indiretamente, pontua que a iniciativa permite aos cidadãos conhecerem e entenderem melhor o processo decisório do Poder Legislativo. Assim, o desenvolvimento educacional dos cidadãos ocorre:

[...] as pessoas que participam, elas vão entendendo melhor o processo decisório ou entender melhor, por exemplo. Tem uma figura que chama relator; esse relator, ele é uma figura importante dentro de uma decisão de uma comissão. É assim que funciona, então entendendo esse processo, participando por exemplo da audiência pública interativa, ele vai entender que existe em tais momentos como audiências públicas que o Parlamento se abre para ouvir a sociedade, para ouvir especialista, para ouvir autoridade relativa dos assuntos que o cidadão participa também. Então eu acredito muito nesse processo educativo, de quem participa, né? Que, claro, é uma minoria. Mas isso tem um valor para essas pessoas que participam da educação, então educação cidadã.

O atual coordenador, por sua vez, aponta a possibilidade de a iniciativa influenciar diretamente no processo decisório, sendo a opinião dos cidadãos de fato importante, levando a uma alteração nas leis. Por consequência, indiretamente, o e-Democracia influencia na educação política das pessoas, campo em que o Estado tem o dever moral de criar ferramentas de participação. Segundo ele, só se aprende sobre democracia participando. Sua fala vai ao encontro da percepção do ex-coordenador, quando pontua que a iniciativa também promove consciência política e auxilia os cidadãos a entenderem o jogo político, o Estado democrático e o exercício da cidadania.

E indiretos tem essa questão da consciência política, do entendimento do exercício da cidadania, de entender o jogo político, de entender como funciona o estado democrático de direito. E, também, na própria noção de que o cidadão pode sim interagir com o Estado, isso pode ser um ponto de partida para ele buscar outras maneiras de interagir com o estado e buscar o exercício da cidadania, o exercício dos seus direitos.

É possível notar que os coordenadores, mesmo vivenciando épocas e contextos históricos e políticos diferentes do e-Democracia, possuem percepções semelhantes. É nítido o quanto a iniciativa se desenvolveu no decurso do tempo, sendo algo feito a “muitas mãos”. Alguns desafios relacionados à época foram superados. Entretanto, resistem alguns problemas atuais de alcance do público-alvo. Percebe-se também que um dos principais efeitos do e-Democracia, que perdurou no tempo, é a questão de ser uma ferramenta que auxilia no processo educativo dos cidadãos no que tange à democracia e ao seu fortalecimento.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

As transformações digitais ocorridas no setor público nas últimas décadas e o contexto político, que trouxe a necessidade de participação social nos processos decisórios, resultaram na criação de iniciativas de participação democrática digital. Nesse sentido, o trabalho surgiu da necessidade de analisar o que vem ocorrendo na seara de inovações democráticas digitais, bem como de incentivar a produção de conteúdo acerca destas inovações.

No presente trabalho, foi possível analisar em que medida a inovação democrática digital e-Democracia contribuiu para o fortalecimento da democracia participativa no Brasil. Essa análise foi realizada mediante a aplicação do modelo de análise tecnopolítica das inovações, identificando características político-institucionais, efeitos diretos e indiretos e a percepção dos gestores da iniciativa.

No que diz respeito à metodologia de pesquisa aplicada, a abordagem escolhida foi a qualitativa. Através de informações captadas pela etnografia virtual no portal e-Democracia e por entrevistas semi-estruturadas com os gestores da iniciativa, foi possível realizar a avaliação tecnopolítica dos instrumentos. Foram também utilizados dados secundários da ferramenta e-Monitor, responsável pelos principais dados numéricos expostos nessa pesquisa.

A iniciativa e-Democracia foi submetida, primeiramente, à análise da primeira dimensão a respeito das características político-institucionais. Além disso, analisou-se também como a iniciativa alcança seus objetivos e, assim, torna-se sustentável ao longo do tempo.

Através de pesquisa documental e de entrevistas semiestruturadas, foi possível identificar e analisar as implicações diretas (segunda dimensão do modelo de análise tecnopolítica) e os efeitos indiretos da iniciativa (terceira dimensão do modelo de análise tecnopolítica), bem como a percepção dos gestores da iniciativa (no caso o ex-coordenador e o coordenador atual) sobre sua contribuição para a democracia participativa brasileira.

A iniciativa e-Democracia mostrou, diretamente, contribuição para o fortalecimento da democracia brasileira através de sua plataforma interativa e responsiva, com discussões mais aprofundadas, além da influência do cidadão no processo legislativo. Mostrou-se ainda com grande potencial de contribuições indiretas, através do fortalecimento do processo educativo, ensinando a população sobre democracia através da prática.

Embora a iniciativa contribua para o fortalecimento da democracia no País, ainda se depara com algumas dificuldades. Por meio das entrevistas realizadas e do relato das experiências de cada um enquanto coordenador do e-Democracia, foi possível perceber os muitos desafios enfrentados: são problemas relacionados à tecnologia, a disputas

administrativas, ao receio político quanto à exposição, chegando aos dias atuais com a dificuldade de aderência dos deputados, falta de equipe de gestão das ferramentas e carência de *feedbacks* das participações.

A iniciativa conseguiu, em alguma medida, contribuir para a prática democrática dos cidadãos, através do encurtamento de barreiras à participação através dos meios digitais. Mostrou-se longa e consolidada, permitindo que a sociedade possa participar de forma ativa no processo legislativo brasileiro e estar mais próxima dos parlamentares, levando suas necessidades até eles.

Por outro lado, as barreiras permanecem em certo sentido, pois sabe-se que o acesso à internet e a aparelhos eletrônicos no Brasil ainda não é plenamente democratizado. Ainda se revela como necessário mobilizar de forma mais intensa a população para a participação ativa, bem como os parlamentares, para maior aderência à ferramenta.

Nesse sentido, por meio da iniciativa e-Democracia, nota-se a importância do desenvolvimento de inovações democráticas digitais a fim de contribuir para o fortalecimento da democracia brasileira. Isso acontece mediante incentivo à participação do processo legislativo e aproximação dos parlamentares, permitindo maior senso de pertencimento. No atual cenário brasileiro, em que a era digital já é uma realidade, vislumbra-se a necessidade de estudos posteriores que visem a compreender aspectos mais aprofundados da iniciativa e das inovações democráticas digitais como um todo, para avaliar em que medida produzem resultados satisfatórios à população, de forma direta e indireta, e de que forma contribuem para a inclusão política, democratização do acesso, empoderamento dos cidadãos e desenvolvimento de políticas públicas, não só nacionais mas internacionais, no que tange à participação democrática.

REFERÊNCIAS

ANGROSINO, Michael. **Etnografia e Observação Participante**. Porto Alegre: Artmed, 2009.

BORGES, S. Z. Perspectivas territoriais na produção da Ação Pública entre Sociedade e Estado. **Revista NAU Social**, [S.l.], v. 9, n. 17, 2018. Disponível em: <https://periodicos.ufba.br/index.php/nausocial/article/view/31443>. Acesso em: 5 set. 2022.

BRASIL. Ministério do Planejamento, Orçamento e Gestão. **Estratégia de Governança Digital da Administração Pública Federal 2016-19**. Brasília: Ministério do Planejamento, Orçamento e Gestão [2016]. Disponível em: <http://governancadeti.uff.br/wp-content/uploads/sites/49/2019/08/estrategia-de-governanca-digital.pdf>. Acesso em: 15 mar. 2022.

BRASIL. Presidência Da República Secretaria-Geral Subchefia Para Assuntos Jurídicos. **Lei nº 12.965, de 23 de abril de 2014**. Regulamento Estabelece princípios, garantias, direitos e deveres para o uso da Internet no Brasil. [S. l.], 24 abr. 2014. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2011-2014/2014/lei/12965.htm. Acesso em: 29 jun. 2022.

CÂMARA DOS DEPUTADOS. **Resolução nº 49 de 2013**. 18 dez. 2013. Disponível em: <https://www2.camara.leg.br/legin/fed/rescad/2013/resolucaodacamaradosdeputados-49-17-dezembro-2013-777698-publicacaooriginal-142376-pl.html>. Acesso em: 12 jun. 2022.

CÂMARA DOS DEPUTADOS: **Emendas Apresentadas - PL 399/2015**. [S. l.], [ca. 2016]. Disponível em: https://www.camara.leg.br/proposicoesWeb/prop_emendas?idProposicao=947642&subst=0. Acesso em: 10 jun. 2022.

CÂMARA DOS DEPUTADOS: **Entenda o processo legislativo**. [S. l.], [ca. 2016]. Disponível em: <https://www.camara.leg.br/entenda-o-processo-legislativo/>. Acesso em: 10 jun. 2022.

CAVALCANTE, Pedro; CUNHA, Bruno Queiroz. É preciso inovar no governo, mas por quê? In: CAVALCANTE, Pedro *et al.* (org.). **Inovação no setor público**: teoria, tendências e casos no Brasil. Brasília: IPEA, 2017. Disponível em: <http://repositorio.ipea.gov.br/handle/11058/8785>. Acesso em: 10 mar. 2022.

CHADWICK, Andrew; MAY, Christopher. Interaction between States and Citizens in the Age of Internet: “e-Government” in the United States, Britain and the European Union. **Governance**: v. 16, n. 2, p. 271-300, 2003.

CGI. **Cresce o uso de Internet durante a pandemia e número de usuários no Brasil chega a 152 milhões, é o que aponta pesquisa do Cetic.br**. Cgi.br, 18 ago. 2021. Disponível em: <https://www.cgi.br/noticia/releases/cresce-o-uso-de-internet-durante-a-pandemia-e-numero-de-usuarios-no-brasil-chega-a-152-milhoes-e-o-que-aponta-pesquisa-do-cetic-br/>. Acesso em: 2 abr. 2022

COLEMAN, Stephen. **Can the internet strengthen democracy?** Cambridge, UK: Polity Press, 2017.

CUNHA, M. A. V. C.; DUCLÓS, L. C.; BARBOSA, A. F. Institucionalização do e-governo como Instrumento de Legitimidade da Governança Eletrônica no Setor Público no Brasil, Chile e Peru. *In: 30º Encontro anual da Associação Nacional de Programas de Pós-graduação em Administração (Enanpad)*, Salvador. **Anais...** Rio de Janeiro: ANPAD, 2006. Disponível em: http://www.anpad.org.br/diversos/down_zips/10/enanpad2006-adic-2856.pdf. Acesso em: 10 mar. 2022.

DAHL, Robert. **A moderna análise política**. Rio de Janeiro: Lidaador, 1970.

DE FARIA, Cristiano Ferri Soares. **O parlamento aberto na era da internet: pode o povo colaborar com o Legislativo na elaboração das leis?**. Edições Câmara, 2012.

FARIAS, Jario Luiz Caetano. A dicotomia entre Democracia Representativa e Democracia Participativa e a Educação no Brasil. **Sociedade em Debate**, Pelotas, p. 69-88, jan./jun. 2011.

FARIAS, Victor Varcelly Medeiros. As possibilidades da democracia digital no Brasil. *In: 2º Congresso Internacional de Direito e Contemporaneidade: mídias e direitos da sociedade em rede*. **Anais...** Santa Maria, RS: UFSM, 2013. p. 495-509.

FERRAZ, C. P.; ALVES, A. P. Da etnografia virtual à etnografia online: deslocamentos dos estudos qualitativos em rede digital. *In: Encontro Anual Anpocs*, 41, 2017, Caxambu, SC. **Anais...** Caxambu: ANPOCS, 2017. Disponível em: <https://www.anpocs.com/index.php/papers-40-encontro-2/spg-4/spg10-4/10962-da-enografia-virtual-a-etnografia-online-deslocamentos-dos-estudos-qualitativos-em-rede-digital/file>. Acesso em: 2 mai. 2022.

FREITAS, Christiana Soares de; CAPIBERIBE, Camila Luciana Góes; MONTENEGRO, Luísa Martins Barroso. Governança Tecnopolítica: Biopoder e Democracia em Tempos de Pandemia. **Revista NAU Social**, [s. l.], v. 11, n. 20, p.191–201, maio/out. 2020. Disponível em: <https://periodicos.ufba.br/index.php/nausocial/article/view/36637/21028>. Acesso em: 20 mar. 2022.

FREITAS, Christiana Soares de; LIMA, Fernanda Fiuza; LIMA, Fernanda Queiroz. 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. Disponível em: <https://periodicos.ufba.br/index.php/revistaoes/article/view/9296/9950>. Acesso em: 20 mar. 2022.

FREITAS, Christiana Soares de; SAMPAIO, Rafael; AVELINO, Daniel. Modelo de avaliação das inovações democráticas digitais. **GIGAPP Estudos / Working Papers**, 2022.

GIL, Antonio Carlos. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 4. ed. São Paulo: Atlas, 2002.

GOHN, Maria da Glória. **Participação e democracia no Brasil: da década de 1960 aos impactos pós-junho de 2013**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2019.

GOMES, Wilson. Democracia digital: que democracia? *In: II Encontro da Associação Nacional de Pesquisadores em Comunicação e Política*. **Anais...** Belo Horizonte: UFMG,

2007. Disponível em: http://www.compolitica.org/home/wp-content/uploads/2011/01/gt_ip-wilson.pdf . Acesso em: 22 mar. 2022.

GOMES, Wilson. Participação política *online*: questões e hipóteses de trabalho. In: MAIA, Rousiley Celi Moreira; GOMES, Wilson; MARQUES, Francisco Paulo Jamil Almeida. (org.). **Internet e participação política no Brasil**. Porto Alegre, RS: Sulina, 2011. p. 17-43.

GOMES, Wilson. **A democracia no mundo digital**: histórias, problemas e temas. São Paulo: Edições Sesc São Paulo, 2018.

GOMES, Wilson; AMORIM, Paula Karini Dias Ferreira; ALMADA, Maria Paula. Novos desafios para a ideia de transparência pública. **E-Compós**, [s. l.], v. 21, n. 2, 2018. DOI: 10.30962/ec.1446. Disponível em: <https://www.e-compos.org.br/e-compos/article/view/1446>. Acesso em: 22 abr. 2022.

LASCOUMES, Pierre; LE GALÉS, Patrick. **Sociologia da Ação Pública**. Maceió: Editora da Ufal, 2012a.

LASCOUMES, Pierre; LE GALÉS, Patrick. A ação pública abordada pelos seus instrumentos. **Revista Pós Ciências Sociais**, São Luís, v. 9, n. 18, p. 26-44, 2012b. Disponível em:

<http://www.periodicoeletronicos.ufma.br/index.php/rpcsoc/article/view/1331>. Acesso em: 23 mar. 2022.

POGREBINSCHI, Thamy. **LATINNO Dataset**. Berlin: WZB. 2017. Disponível em: <https://latinno.net/pt/concepts/>. Acesso em: 02 mai. 2022.

POGREBINSCHI, Thamy; ROSS, Melisa. El abordaje metodológico del Proyecto LATINNO para la investigación sobre innovaciones democráticas: contribuciones y desafíos. **GIGAPP Estudios / Working Papers**, vol. 6, n. 129, pp. 323-336, 2019.

POGREBINSCHI, Thamy; ROSS, Melisa: Inovações Democráticas na América Latina, **Revista Debates**, [s.l.], v. 15, n. 1, p. 33-63, 2021. DOI: 10.22456/1982-5269.112490. Disponível em: <https://seer.ufrgs.br/index.php/debates/article/view/112490>. Acesso em: 10 mar. 2022.

MOUFFE, Chantal. Democracia, cidadania e a questão do pluralismo. **Política & Sociedade**, v. 2, n. 3, p. 11-26, 2003. Disponível em: <https://periodicos.ufsc.br/index.php/politica/article/view/2015/1763>. Acesso em: 20 abr. 2022.

NOVECK, Beth Simone. Crowdlaw: inteligência coletiva e processos legislativos. **Esferas**, n. 14, p. 80-98, 2019. Disponível em: <https://portalrevistas.ucb.br/index.php/esf/article/view/10887>. Acesso em: 22 mar. 2022.

SERAFIM, Lizandra; TEIXEIRA, Ana Claudia. Controle social das políticas públicas. **Pólis – Instituto de Estudos, Formação e Assessoria em Políticas Sociais**, [s. l.], n. 29, ago. 2008. Disponível em: <https://polis.org.br/publicacoes/controle-social-das-politicas-publicas/>. Acesso em: 22 abr. 2022.

SMITH, Graham. **Democratic innovations:** designing institutions for citizen participation. Cambridge: Cambridge University Press, 2009.

APÊNDICE A – Entrevista com o coordenador da iniciativa – Walter Brandão

Entrevista realizada em 14 de julho de 2022.

Pâmela: Quais têm sido suas atividades atualmente no e-Democracia?

Walternor: Aqui nós estamos no laboratório *hacker*; o laboratório de inovação da casa é o objetivo proposto do *Lab*. Inovar em transparência, participação e cidadania são três frentes de atuação e o e-Democracia. É um dos projetos desenvolvidos nessa linha de participação; ele seguiu aí no cenário da Câmara, não é só sistema de participação porque existem outras ferramentas de participação na Câmara, né? O e-Democracia é uma suíte de ferramentas de participação, mas existem outras fora do e-Democracia, desenvolvidas por outras unidades da casa e acho que o diferencial do laboratório *hacker* é que todas as ideias que são feitas, todos os projetos de inovação que são desenvolvidos aqui, eles partem de um planejamento colaborativo com a sociedade, a gente faz um efeito de planejamento aberto a cada dois anos. E daí sai os desafios e o mais conhecido dos projetos. Com certeza é sim, o e-Democracia é o mais utilizado pela casa.

Pâmela: É realizada alguma capacitação para os gestores que passam a compor a equipe do e-Democracia?

Walternor: Não acho que nesses termos não, é mais ao longo do processo mesmo.

Pâmela: Há alguma legislação que regula o e-Democracia além da Resolução 49/2013?

Walternor: Não, não temos, eu sei que lá no e-Cidadania tem né? Tem uma normatização muito clara e específica sobre o funcionamento deles lá, mas aqui nós ainda não temos. Eu posso dizer que ele funciona ainda como com status de projeto, ainda que ele esteja amplamente disseminado aí na Câmara sendo utilizado pelas comissões parlamentares, né, audiências interativas e tudo mais. Mas ele não tem uma norma que o torna institucional.

Pâmela: E há alguma pretensão de produzir uma normativa dessa?

Walternor: Pretensão nós até temos né? A gente tramita na casa, se quiser o número é o Projeto de Resolução 217 de 2017, ele faz justamente isso, ele regulamenta não só o e-Democracia, como outras ferramentas de participação na casa. colocando como necessidade que elas sejam utilizadas ao longo do processo legislativo; mas esse processo, essa proposição, ela tá para ser votada, tá pronta para pauta, mas ainda não foi votado aqui na casa. Daí dá para ter uma ideia

das ambições que nós temos em relação à regulamentação. Mas é isso que tramitou, mas ainda não foi votado.

Pâmela: Existe algum relatório que analise o perfil dos usuários de forma mais aprofundada, como idade, raça, gênero etc.?

Walternor: Na nossa parte aqui o que nós fizemos foi aquela transparência ativa, né? Que você conhece lá, o e-Monitor, né? Que já entrega esses dados eu acho que é uma ferramenta que muitos pesquisadores precisavam até, né, para conseguir trabalhar os dados. Mas além disso a Câmara disponibiliza alguns relatórios de participação, mas aí já é uma outra equipe, não é um laboratório... que faz essa comunicação das informações. Quem faz isso é uma coordenação de interação e relacionamento com a sociedade com a participação que fica na antiga SECOM, que é a Secretaria de Comunicação da casa. Eu posso até te passar o contato do pessoal lá, se você quiser ter uma ideia de como é esse relatório e tudo mais. Eles são distribuídos para os deputados para os gabinetes para eles terem uma ideia de como tá a participação, quais são os temas que a sociedade mais tem interesse.

Pâmela: Quais são os principais recursos (materiais e imateriais) da iniciativa que auxiliam a manter sua sustentabilidade?

Walternor: Olha, nós temos essa estrutura de servidores, né, que é fundamental, e temos também uma equipe de desenvolvimento, a gente teve um problema agora com o cenário de contratação de TI, né, criado pela pandemia, que a gente está tendo dificuldade na casa como um todo muito grande com esse recurso, então nós temos vagas para terceirizados em desenvolvimento tecnológico, mas essas vagas não estão preenchidas hoje. Eu acho que o principal que você falou de recursos e materiais é ter um órgão pensando nisso na casa, né? O fato de você ter, na estrutura da Câmara dos Deputados, um órgão de inovação voltado para transparência, participação e cidadania, que pensa isso a partir de uma interação colaborativa com a sociedade é algo muito, muito impressionante.

Inclusive o *Labhacker* foi o primeiro laboratório de inovação em parlamentos no mundo, então é realmente algo de importante a sublinhar. Então a gente tem essa instituição no órgão para fazer isso, facilita muito porque a gente tem a possibilidade de interagir com a sociedade. Saber quais são as prioridades dos cidadãos e das instituições em termos de transparência, participação e cidadania, e desenvolver isso internamente. Isso é uma outra uma outra facilidade que a gente encontra aqui, é a possibilidade de interagir com todos os órgãos da casa. Então, quando a gente percebe que um projeto ele tem, ele faz interface com uma atividade desempenhada por um

outro órgão, a gente pode aproximar desse órgão e trazê-lo para a ideação e promover uma inovação que transforma até os processos de trabalho desse órgão lá do outro lado, atendendo uma necessidade lá de fora da sociedade.

Então a gente consegue fazer essas conexões, a gente trabalha mesmo como *hub*, fazendo meio de campo. Essas necessidades, fora as necessidades de dentro, e promovendo inovação. A partir dessa interação. Então tem um órgão para fazer isso na casa, eu acho que é uma grande vantagem em termos de estruturas e porque diferente disso a gente estaria pensando nisso, né, a casa estaria pensado nisso dentro de uma outra estrutura que faria outras coisas. Também não seria mais uma atividade dentro de um rol de atividades, que um outro órgão já teria que desempenhar, e isso enfraqueceria essa linha de atuação; já o *Lab* não: o *Lab* tem como missão institucional fazer essa interação. Então acho que esse seria um recurso imaterial que a gente tem hoje, né? Fazer parte dessa estrutura com uma missão muito específica.

Pâmela: Há algum recurso de inteligência artificial (como *bots* ou outras ferramentas) para a coleta e gestão de dados?

Walternor: Não, hoje não. Tem um outro órgão na Câmara que trabalha com tecnologia também, que é a DITEC, é a Diretoria de Inovação e Tecnologia da casa que... eles sim, estão desenvolvendo lá uma inteligência artificial chamada *Ulysses*, que tem o objetivo de organizar as informações da casa. Enfim, tem uma série de objetivos dentro dessa iniciativa, mas aqui no *Lab* a gente ainda não trabalha, com você falou de *bots*, né? Por exemplo, a gente teve... a gente fez uma experimentação com o projeto *Me Escuta*. Tem lá no blog um artigo só sobre essa iniciativa, esse projeto, mas que não avançou justamente por conta de uma série de problemas que a gente precisava tratar antes. Tem muita coisa que a gente tem uma ideia incrível para fazer, mas depois a gente descobre que a gente tem alguns desafios anteriores que precisam ser resolvidos para a gente conseguir avançar naquela ideia mais disruptiva, mas tem esse outro desenvolvimento lá da DITEC, o *Ulysses*.

Pâmela: A iniciativa é disponibilizada para outras câmaras e assembleias no Brasil. Há algum relatório sobre quais instituições adquiriram?

Walternor: Todos os anos nós realizamos um evento com o *Interlegis*, em que... é porque o *Interlegis* é um órgão do Senado que distribui tecnologia para câmaras e assembleias, né? Para que eles possam ter um portal modelo lá e muitos outros recursos que podem ser acessados por esses parlamento subnacionais, um desses recursos é o e-Democracia. Como você falou, ele é utilizado por mais de cento e tantas câmaras municipais e assembleias.

Esse número é atualizado, né, de tempos em tempos, e ele é colocado no nosso portal. Mas eu posso fazer uma atualização junto à internet porque eles quem tem esses dados, porque são eles que distribuem o código e ajudam na instalação. E aí eu posso te passar também esse mais atualizado possível.

Pâmela: E fora do Brasil? A plataforma já foi replicada?

Walternor: Nós tivemos uma instalação no senado mexicano; tem também no Chile. E tem também no Peru, as três experiências que a gente teve recentemente.

Pâmela: Em sua opinião, quais são os principais desafios, atualmente, do e-Democracia? Ser mais usado pelos cidadãos seria um deles?

Walternor: Sim, tem, eu acho que, três pontos fundamentais aí para para a gente ver uma participação, um engajamento maior da participação. Primeiro tem um desafio de comunicação, né? Nem todos os deputados conhecem a ferramenta. Um desafio muito grande por primeiro porque a câmara tem uma renovação muito alta a cada legislatura. Então, existe um esforço para que os nossos deputados que chegam à Câmara conheçam várias das oportunidades que eles têm aqui de recursos, que são oferecidos e tudo, mas uma dessas apresentações é do próprio Portal e-Democracia. Porque isso é muito importante, porque a gente percebe que quanto mais deputados participam das discussões da democracia, mais cidadãos também vêm participar. Outra vantagem que tem... os deputados conhecendo as ferramentas de participação é que eles divulgam nas redes sociais deles. Então isso amplia a penetração dessa informação na sociedade para além do que a Câmara consegue fazer em termos de comunicação. Então os deputados conhecerem a ferramenta é muito importante. O segundo elemento, e que eu acho fundamental, é ter uma equipe de gestão das ferramentas de participação específica para isso. Pensando isso hoje nós temos aquela coordenação que eu te falei, coordenação de relacionamento, que trabalha o ecossistema de participação da casa, e o e-Democracia faz parte disso. Então eles têm mais condições de desenhar estratégias, conhecer metodologias específicas para isso e alcançar mais os cidadãos e os próprios deputados também, ao longo da legislatura, para que a gente tenha essa interação. E o terceiro elemento que eu acho que é o mais importante é o *feedback* da participação. Então, por mais que a gente tenha deputados na ferramenta, que esses deputados compartilhem essa novidade, né, venham participar comigo aqui nessa ferramenta da Câmara dos Deputados. Por mais que a gente tenha um órgão específico para fazer a gestão dessa informação gerada pela participação, se o cidadão...se eles não recebem resposta do que aconteceu com a participação deles isso vai

frustrando as expectativas. E dificilmente ele vai participar de novo, né? E ainda pode ter aquele marketing negativo, né? “A gente não vai lá não porque a gente participa lá e ninguém diz nada”. Então eu acho que esses são os três elementos fundamentais: precisa ter deputados conhecendo a plataforma interagindo com esses mecanismos, precisa ter uma equipe para fazer a gestão de toda essa interação e precisa ter feedback aí para que o cidadão seja motivado a voltar a participar e disseminar essa informação, se a experiência for boa ele mesmo vai compartilhar e ajudar a disseminar.

Pâmela: E como superar esses desafios?

Walternor: Olha, tem um problema aí que é o dilema dos times, né? A gente não sabe se a gente atrai mais os deputados colocando mais cidadãos para participar ou se a gente vai ter mais cidadãos participando trazendo mais deputados. Então essas duas coisas têm que acontecer ao mesmo tempo, e um desafio é a divulgação mesmo disso, A Câmara tem algumas restrições em termos de divulgação, restrições orçamentárias mesmo e de contratação. Até então a gente tem um grande desafio de alcançar a sociedade e divulgar o que está acontecendo, divulgar as audiências, por exemplo, ou os projetos que estão em consulta pública. Eu acho que esse é o grande desafio e tem uma concorrência muito complicada que é com as redes sociais: muitos deputados acreditam que já é suficiente a interação que eles já fazem nas redes sociais com a sua base eleitoral.

Então é preciso investir em mecanismos que atraiam deputados para essas ferramentas institucionais de participação. Um desses mecanismos é garantir para o deputado que, ali, ele vai ter um ambiente seguro para participar, que não vai ter *bots*, robôs, que não vai ter participação não humana, que o ambiente de discussão vai ser um ambiente civilizado. Que muitas vezes se dá pela identificação de cada participante, né, para entrar no ambiente precisa ser identificar com e-mail, com alguns dados pessoais; então isso garante que essa pessoa já entre para o debate um pouco mais consciente e com um pouco... uma atitude um pouco mais civilizada.

Então, essas são algumas das possibilidades que a gente pode oferecer para o deputado no ambiente mais controlado, o ambiente mais institucional corporativo. Em comparação com as redes sociais, toda informação fica guardada conosco aqui; então, por exemplo, se o *Facebook* muda as regras de participação de interação o deputado pode de uma hora para outra perder toda a interação que ele já teve com os seus, pode perder a página dele, por exemplo, pode perder o perfil no *Instagram* e por aí vai. Aqui na Câmara a gente tem um controle maior dessas informações que são geradas, né? Então é essa é uma das vantagens que a gente pode oferecer

para o deputado, mas é um grande desafio ainda convencer os deputados a virem, por conta dessa concorrência com as redes sociais e alcançar os cidadãos para que eles conheçam as ferramentas e as oportunidades e venham também. Eu acho que são esses os principais desafios.

Pâmela: Quais seriam os efeitos diretos do e-Democracia para o país e para os cidadãos? Você acha que fortalece a democracia, por exemplo? Como?

Walternor: Olha, eu gosto muito de uma frase da professora Caroline, ela esteve aqui no *Lab* e uma das coisas que ela disse... ela é uma das grandes escritoras da democracia participativa, ela diz o seguinte: “por mais que os índices de participações sejam baixos, né, que a sociedade tenha dificuldade para interagir com essas ferramentas, ainda assim o estado precisa criar, tem um dever moral de criar essas ferramentas porque elas são pedagógicas”. Então é... Habermas fala sobre isso também, né, que você aprende o que é um estado democrático de direito fazendo ele, né? Então você aprende sobre democracia é agindo dentro do jogo político, entendendo as regras, entendendo como funciona.

Então acho que isso, sim, é um grande diferencial, é uma grande entrega que essas ferramentas fazem para a sociedade, para a democracia trazer as pessoas. E a gente tem observado, assim, que um dos medos dos deputados era assim: “não, a gente vai trazer esse pessoal para participar, mas quando a gente voltar e disser não para a ideia deles”, né? Só que o que a gente percebe nas ferramentas é que o cidadão não espera ser atendido em tudo que ele diz nas ferramentas, ou que ele pede para que aconteça ou que o projeto que ele quer seja provar ele quer ser ouvido. Quando ele ouvir que ele se sente parte disso, já é suficiente para ele, ele passa a entender que o jogo democrático é um jogo de perdas e ganhos mesmo, e de buscar o consenso, buscar as melhores soluções e que muitas vezes é preciso negociar assim. Então isso faz parte da educação política mesmo da sociedade, e essas ferramentas têm um papel muito importante nesse cenário. A gente até pensa em trabalhar essa polarização política que a gente vê, né, no Brasil, então colocar esses cidadãos para participarem do processo decisório e entender como funciona esse jogo político. Talvez possa sim ajudar nesse cenário todo político que nós vivemos hoje.

Pâmela: E quais as implicações indiretas do e-Democracia? Acha, por exemplo, que a existência dessa ferramenta faz os indivíduos compreenderem um pouco mais o sentido de cidadania?

Walternor: Acho que sim; tem uma outra consequência direta, né? Que aí talvez no e-Democracia não fique muito claro, mas em outras ferramentas. É que você pode encontrar nos próprios municípios, alguns estados também, que são aquelas ferramentas em que o cidadão

pode ajudar o estado a identificar problemas reais e o estado pode promover políticas públicas para resolver esses problemas, desde buraco na rua até orçamento participativo. Eu acho que são efeitos diretos no caso da democracia. Ainda falando de efeitos diretos têm a possibilidade de influenciar na mudança de legislação mesmo, né? Isso já aconteceu algumas vezes e de fato a opinião do cidadão pode interferir no processo legislativo e levar alguma mudança na lei. E indiretos tem essa questão da consciência política, do entendimento do exercício da cidadania, de entender o jogo político, de entender como funciona o estado democrático de direito. E, também, na própria noção de que o cidadão pode sim interagir com o Estado, isso pode ser um ponto de partida para ele buscar outras maneiras de interagir com o estado e buscar o exercício da cidadania, o exercício dos seus direitos.

APÊNDICE B – Entrevista com o ex-coordenador da iniciativa – Cristiano Ferri

Entrevista realizada em 3 de agosto de 2022.

Pâmela: Você poderia contar um pouquinho como foi a história de criação e implementação do e-Democracia?

Cristiano: Olha... lá em 2008, nós tínhamos, estava muito em voga as questões de comunidades de práticas, né, de gestão do conhecimento: pessoas que se reuniam para trabalhar determinado objetivo, determinado conhecimento. E eu estava lotado na Assessoria de Projetos Especiais na Diretoria Geral da Câmara, que é algo que lidava com projeto de inovação de maneira geral. E tudo que saía da rotina, que era solicitado ao Diretor-Geral, ele mandava para essa assessoria, que ficava ao lado dele, e eu fui trabalhar lá. Saí, fui trabalhar lá, e a gente já tinha percebido esse sinais de... poxa, amplificar as formas de interação dos deputados com a sociedade... que havia uma vontade política de caminhar para essa abertura, né, para expandir as formas de interação com a sociedade e com o cidadão de maneira geral; até como uma estratégia também de visibilidade do trabalho parlamentar. Então, eu trabalhava com um colega que tinha muita experiência com essas comunidades virtuais de prática. E começou bem, fomos e falamos: “Olha, por que que a gente não cria uma comunidade virtual para o processo legislativo, para discutir temas do processo legislativo que os deputados possam interagir diretamente com cidadãos”, né? De maneira, claro, moderada, para que isso agregue valor ali na construção dos projetos de lei. E aí, Pâmela, o que aconteceu: nós sugerimos isso para o Diretor-Geral; aí a gente foi atrás, olhar o que mais a gente tem que pensar em alguns temas... e estava muito na moda discussão sobre mudança climática, estava estourando esse tema, como continua, claro, muito forte ainda. Então nós fomos conversar com a consultora que dava suporte a um deputado, Sarney Filho, que era o relator desse projeto de lei de mudança climática.

E ela gostou muito dessa ideia, a consultora Sueli, inclusive é professora; também depois ela virou professora da UnB nessa área de participação, mas ela era da área ambiental ali de agro, né? E ela gostou muito dessa ideia, propôs para o deputado nós fomos conversar com o deputado. O Deputado gostou da ideia, então com o apoio dele nós fomos... conseguimos e com o apoio do Diretor-Geral construiu um piloto que acabou indo para uma outra área, né? Então foi para a mudança climática um piloto mesmo, uma ferramenta adaptada, bem “gambiarra”... e depois também foi para discussão sobre o Estatuto da Juventude que a deputada Manuela d’Ávila então relatava, né? Na época. E foi assim que aconteceu nas duas comunidades virtuais. Da mudança climática, quase não teve interação, foi muito fraca e a do Estatuto da Juventude,

até pelo esforço da deputada e da sua facilidade de interação etc. Ela conseguiu mobilizar muita gente e muitas ideias foram absorvidas por ela. E aí a gente vê o que? Poxa... tem aí um caso de boa prática que deu certo e aí agora vamos trabalhar para melhorar essa ferramenta; então o começo foi bem isso.

Pâmela: Quais foram os principais desafios que a iniciativa enfrentou nesse período e quais você considera terem sido superados?

Cristiano: Olha, os principais desafios eram tecnológicos, né? Então a gente não tinha ferramentas adequadas. A gente improvisou e não tinha o apoio da área de tecnologia, então isso foi um dos obstáculos. O outro obstáculo foi de cultura política que... “será que os deputados vão querer, não querer, vão se expor, vão ficar com medo de se expor?” Tinha muito medo disso, né? Mas a gente achou então alguns deputados, digamos, né... que toparam isso. Alguma resistência também administrativa, principalmente da área de comunicação, que achou que isso era um processo de trabalho dela, então ficou com ciúme, né, desse tipo de iniciativa. Então, basicamente os três obstáculos, né, tecnológicos, ciúme da área de comunicação e ainda um receio político da exposição.

Foram superados todos eles. Tecnologia não é mais um problema hoje, como já fomos nós... temos aí uma equipe de tecnologia que faz o e-Democracia que mantém e a tecnologia está bem desenvolvida também, validada, testada, né? Então isso não é um problema mais. Da cultura política também os deputados tinham muita vontade de participar, não tinha aquele receio que hoje parece negócio óbvio, mas naquela época tinha um receio, né? Por exemplo, discutimos lá, vamos moderar ou não? Ou nós vamos liberar as participações nos fóruns de discussão com os deputados diretamente de maneira automática ou não? Tem que ser moderado, a gente tem que ter alguém lendo as mensagens para liberar. Então teve essa discussão muito difícil e eu defendi que tem que ser liberado, né? Eu ganhei, depois você viu que as pessoas de forma geral respeitavam os deputados. E também o desafio da área de comunicação... sim, depois foi institucionalizado, consolidado anos depois né? E hoje não é mais um problema.

Pâmela: Qual você acha ser o principal diferencial do e-Democracia? Qual a diferença dele em comparação a outras iniciativas, como o e-Cidadania?

Cristiano: Em relação ao e-Cidadania, o e-Democracia... ele tem o objetivo diferente de fazer discussões mais profundas e com maior digamos assim... poder de influência do cidadão no processo legislativo e exemplo disso são as discussões no *Wikilegis*, né? Que são em cima de texto, é o próprio relator que coordena isso, então ele pode diretamente aproveitar aquelas

contribuições. O e-Cidadania, ele já tem um objetivo mais de pautar temas, né? Que a sociedade escolhe fazer, estimular a votação em enquetes, né? Que também da audiência pública é igual né? Que é... nesse ponto são iguais.

Então, são diferentes assim, eu acho que digamos assim... os do e-Cidadania, ele tem uma discussão, mas ele tem possibilidade de participação mais em massa. Mas mais superficiais, mais em cima de pauta, definir pauta, participação. E o e-Democracia tem menos discussões de massa e discussões mais aprofundadas em cima de textos, né? Essa diferença, agora em comparação a outros projetos de democracia digital, é conseguir institucionalizar e se manterem vivos, né? Então são projetos longevos. Acho que isso é uma grande qualidade, você pode ver em comparação a outros como isso se destaca.

Pâmela: Quais seriam os efeitos diretos do e-Democracia para o país e para os cidadãos? Você acha que fortalece a democracia, por exemplo? Como?

Cristiano: Olha, ela fortalece o mandato parlamentar, né? Então a medida é uma ferramenta que auxilia o parlamentar junto a outras ferramentas que ele tinha, para ele então poder interagir com a sociedade e qualificar melhor o seu trabalho; então acho que é uma grande vantagem para a democracia de maneira geral, já que fortalece por consequência o Parlamento, né. Ao fortalecer o mandato, fortalece o Parlamento, fortalece a sociedade como um todo, que tem então a possibilidade de votar no parlamentar e de interagir com outros parlamentares. Não só com seu parlamentar que votou, defende seu estado, né? Mas que também tem a possibilidade de interagir com outros parlamentares durante o mandato e ver alguns dos pontos colocados serem de alguma forma considerados no processo de tomada de decisão, é basicamente isso. Eu acho que o principal efeito é esse, né... de fortalecer o mandato; por outro lado tem um efeito simbólico também de o parlamento disponibilizar mais uma ferramenta, né, de parlamento aberto. Ou seja, abertura para a sociedade também, esse é um efeito bastante interessante.

Pâmela: E quais implicações indiretas do e-Democracia? Acha, por exemplo, que a existência dessa ferramenta faz os indivíduos compreenderem um pouco mais o sentido de cidadania?

Cristiano: Com certeza, as pessoas que participam, elas vão entendendo melhor o processo decisório ou entender melhor, por exemplo. Tem uma figura que chama relator; esse relator, ele é uma figura importante dentro de uma decisão de uma comissão. É assim que funciona, então entendendo esse processo, participando por exemplo da audiência pública interativa, ele vai entender que existe em tais momentos como audiências públicas que o Parlamento se abre para ouvir a sociedade, para ouvir especialista, para ouvir autoridade relativa dos assuntos que o

cidadão participa também. Então eu acredito muito nesse processo educativo, de quem participa, né? Que, claro, é uma minoria. Mas isso tem um valor para essas pessoas que participam da educação, então educação cidadã.

Pâmela: Em qual ano você saiu do e-Democracia? Como foi essa transição de coordenadores?

Cristiano: Olha, o e-Democracia, ele teve uma primeira fase que ele era só um projeto dentro daquele órgão que eu te falei, da Assessoria de Projetos Especiais e ele ficou... depois ele foi para a área de comissões, né? Quando eu mudei para a área de comissões foi um acordo para levar um projeto para lá e depois ele só foi institucionalizado mesmo anos depois, no final de 2013, com a criação do *LabHacker*, do laboratório *hacker* e ali sim.... Aí ele se tornou um processo de trabalho dentro do laboratório *hacker*, a partir dali que eles consolidaram. Eu fiquei à frente do *Labhacker* de 2014 até 2017, né? Foram quatro anos e eu achei que estava na hora de eu mudar porque já eram quase quatro anos, praticamente um mandato, né? Que eu pensei que seria então útil, para que outra pessoa assumisse e aí a gente inclusive defendeu que fosse uma mulher e foi o que aconteceu, sugerimos então a Roberta. Foi então que assumiu a diretoria do *LabHacker* e por consequência do e-Democracia isso em 2018, tá? Eu ainda fiquei até 2019 no *LabHacker*, mais um ano sem estar no comando. E depois eu saí porque eu estava a fim de outras aventuras, né? Outros desafios. E aí nós tivemos aí mais, o Paulo Henrique depois o Walternor, ele é um dos fundadores do *LabHacker* também. Trabalhou muitos anos na democracia, fez o mestrado sobre isso, pessoa altamente preparada, tanto do ponto de vista acadêmico... então acredito que ele foi assim um sucessor natural, sabe?

APÊNDICE C – Características dos artigos sobre participação democrática mapeados

Título		Ano	Característica	Link
1	Métodos de avaliação da efetividade de instituições participativas	2021	Movimentos sociais globais na democracia participativa	https://doi.org/10.31990/agenda.2021.2.5?nosfx=y
2	A participação institucionalizada em tempos de recessão democrática	2021	Movimentos sociais globais na democracia participativa	https://seer.ufrgs.br/debates/article/view/111187
3	Inovações democráticas na perspectiva de seus participantes. Uma abordagem para o ajuste social percebido	2021	Movimentos sociais globais na democracia participativa	https://seer.ufrgs.br/debates/article/view/110386
4	Democracia e Participação Social: Fóruns Regionais de Governo de Minas Gerais (2015-2018)	2021	Democracia participativa em conselhos	https://periodicos.uem.br/ojs/index.php/CadAdm/article/view/54637
5	Ensaio para a participação popular: o Plano Diretor de Curitiba-PR entre permanências e rupturas	2021	Movimentos sociais globais na democracia participativa	https://revistas.unal.edu.co/index.php/bitacora/article/view/86850
6	"Democracia Participativa na Venezuela Contemporânea"	2020	Democracia em outros países	https://revistas.uece.br/index.php/tensoesmundiais/article/view/1543
7	Governança participativa e a expansão do conceito de saúde na experiência do <i>community lab</i> na Itália	2020	Democracia em outros países	http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_serial&pid=1519-549X&lng=pt&nrm=iso
8	CONCITIBA: análise da democracia participativa na gestão 2014-2016	2019	Democracia participativa em conselhos	https://periodicos.utfr.edu.br/rbpd/article/view/7976
9	Os impasses à democracia participativa nos governos de esquerda: os casos do Brasil, do Chile e da Venezuela	2019	Democracia em outros países	https://revistas.uniandes.edu.co/doi/10.7440/colombiaint98.2019.04
10	Os sentidos da participação para o Partido dos Trabalhadores (1980-2016)	2019	Movimentos sociais globais na democracia participativa	https://www.scielo.br/j/rbcsoc/a/9Z9CT9Qcp43DsXwkNxyLYXd/?lang=pt

11	Sociedade civil, partidos políticos e interações: um estudo comparativo entre Porto Alegre e Montevideu	2019	Democracia em outros países	https://www.scielo.br/j/op/a/x3g6yRHjk9rb6hZqpcJDjFB/?lang=pt
12	Democracia participativa e experimentalismo democrático em tempos sombrios	2018	Movimentos sociais globais na democracia participativa	https://www.revistas.usp.br/eav
13	Caminhos da democracia participativa: participação popular nos Tribunais de Contas	2018	A democracia participativa em órgãos	https://revistacontrole.tce.ce.gov.br/index.php/RCDA/article/view/412
14	Os movimentos sociais globais e a democracia participativa: um olhar no “poder para” na sociedade internacional contemporânea	2018	Movimentos sociais globais na democracia participativa	https://indexlaw.org/index.php/revistamovimentosociais/article/view/4161
15	A democracia participativa no âmbito do Sistema Nacional de Cultura (SNC): reflexões sobre a efetividade dos seus mecanismos	2018	A democracia participativa em órgãos	https://www.revistas.usp.br/extraprensa/article/view/148019
16	“E que é a cidade se não foi o povo”: contribuições do modelo de democracia participativa para a concretização do direito à cidade	2018	Movimentos sociais globais na democracia participativa	https://indexlaw.org/index.php/revistaDireitoUrbanistico/article/view/4831
17	A democracia participativa no Conselho Municipal de Habitação de Juiz de Fora-MG: os limites e as potencialidades do seu desenho institucional	2018	Democracia participativa em conselhos	https://indexlaw.org/index.php/revistaDireitoUrbanistico/article/view/4873
18	Participatory governance in the context of local health councils: interviews with six local health council presidents in Northeastern Brazil	2018	Movimentos sociais globais na democracia participativa	https://www.scielo.br/j/sausoc/a/fJXwZnnKCLXfFqtHLF8Hydc/?lang=en
19	Participação popular em políticas ambientais / Participation in environmental policies	2018	Movimentos sociais globais na democracia participativa	https://seer.ufu.br/index.php/revistafadir/article/view/45229
20	Brasil e a proteção florestal: direito ou dever no meio ambiente?	2018	Movimentos sociais globais na democracia participativa	https://doi.org/10.31512/rdj.v18i30.2398?nosfx=y
21	Papel da Sociedade Civil em prol da Boa Governança – o caso de Moçambique	2018	Democracia em outros países	https://ojs.letras.up.pt/index.php/Sociologia/article/view/5316/5002

ANEXO A – Resolução da Câmara dos Deputados nº 49, de 2013

Estabelece a estrutura temporária da Liderança do Partido Republicano da Ordem Social e da Liderança do Solidariedade; cria o Laboratório *Ráquer*; e dá outras providências.

Faço saber que a Câmara dos Deputados aprovou e eu promulgo a seguinte Resolução:

Art. 1º Ficam criados as funções comissionadas e os cargos de natureza especial constantes dos Anexos I e II desta Resolução, destinados à Liderança do Partido Republicano da Ordem Social - PROS e à Liderança do Solidariedade - SDD.

Art. 2º Os cargos e funções criados na forma dos Anexos I e II desta Resolução serão extintos por ocasião da edição do Ato do Presidente em virtude da aplicação do art. 5º da Resolução nº 1, de 2007, para a 55ª legislatura.

Art. 3º A criação e o provimento das funções comissionadas e dos cargos previstos nesta Resolução ficam condicionados a autorização expressa em anexo próprio da Lei Orçamentária para 2014, com a respectiva dotação prévia, nos termos do § 1º do art. 169 da Constituição Federal.

Art. 4º Fica criado o Laboratório *Ráquer* na estrutura administrativa da Diretoria-Geral.

§ 1º O Laboratório *Ráquer* contará com espaço físico, de acesso e uso livres para qualquer cidadão, especialmente programadores e desenvolvedores de softwares preferencialmente livres, parlamentares e servidores públicos, onde poderão utilizar dados públicos de forma colaborativa para ações de cidadania.

§ 2º O funcionamento do ambiente *ráquer* referido no § 1º contará com a participação da sociedade, nos termos de portaria do Diretor-Geral.

Art. 5º Ficam criadas no Laboratório *Ráquer* as funções comissionadas de Diretor do Laboratório *Ráquer*, nível FC-3, Assistente Técnico, nível FC-2, Chefe da Seção de Gestão do Portal e-Democracia, nível FC-1, Chefe da Seção de Acompanhamento de Redes Sociais, nível FC-1, e Chefe da Seção de Fomento à Cidadania, nível FC-1.

Art. 6º Ficam criados no Laboratório *Ráquer* 1 (um) cargo de natureza especial de Assessor Técnico, nível CNE-7, 1 (um) cargo de natureza especial de Assistente Técnico de Gabinete, nível CNE-9, e 1 (uma) função comissionada de Assessor Técnico, nível FC-3, a serem extintos em 28 de fevereiro de 2015.

Art. 7º A estrutura administrativa, as competências das unidades administrativas e as atribuições dos titulares das funções comissionadas do Laboratório *Ráquer* serão definidas por ato da Mesa Diretora.

Art. 8º Fica criada 1 (uma) função comissionada de Assessor Técnico, nível FC-3, na Assessoria Internacional e Cerimonial.

Art. 9º Esta Resolução entra em vigor em 1º de janeiro de 2014.

CÂMARA DOS DEPUTADOS, 17 de dezembro de 2013.

HENRIQUE EDUARDO ALVES

Presidente