

UNIVERSIDADE FEDERAL DE MINAS GERAIS
FACULDADE DE FILOSOFIA E CIÊNCIAS HUMANAS
DEPARTAMENTO DE CIÊNCIA POLÍTICA
CURSO DE GESTÃO PÚBLICA

FÁBIO CÉSAR ARAÚJO COSTA

MECANISMOS DE INTERAÇÃO POLÍTICA NA DEMOCRACIA DIGITAL:

Os Portais das Assembleias Legislativas Estaduais

Belo Horizonte

2013

Fábio César Araújo Costa

Mecanismos de interação política na democracia digital:

Os Portais das Assembleias Legislativas estaduais

Trabalho de Conclusão de Curso ao
Departamento de Ciência Política para
obtenção do título de bacharel em Gestão
Pública.

Orientador: Manoel Leonardo Santos

Belo Horizonte

2013

AGRADECIMENTOS

Agradeço primeiramente à Deus pelo seu cuidado comigo durante todo o percurso e por ter me acompanhado em todos os aspectos.

Aos meus pais, que sempre lutaram pela minha educação e promoveram a base sólida para essa conquista. Sem o empenho deles e sua motivação, provavelmente não estaria aqui.

Aos meus familiares que sempre me deram apoio.

Ao professor Manoel Leonardo Santos por ter me orientado nesse trabalho e apostado em mim sua confiança.

Aos demais professores, pois cada um colaborou na minha aquisição de mais conhecimento durante o curso.

Aos demais colegas que passaram juntamente comigo todos os percalços e conquistas durante a graduação.

À Assembleia Legislativa de Minas Gerais, que sempre se colocou disposta a ajudar quem a procura e que faz jus do seu destaque como uma instituição legislativa estadual de referência.

À todos que de uma forma ou de outra, ainda que remotamente, fizeram parte na construção da minha personalidade e um profissional em Gestão Pública.

RESUMO

COSTA, Fábio César Araújo. Mecanismos de interação política na democracia digital: Os Portais das Assembleias Legislativas estaduais. Trabalho de Conclusão de Curso de Graduação em Gestão Pública. Departamento de Ciência Política. Faculdade de Filosofia e Ciências Humanas. UFMG – Belo Horizonte, 2013.

Os impactos das TICs nas democracias contemporâneas são objeto de análise de vários especialistas nos mais diversos campos de estudo. A internet revolucionou a maneira de interagir entre as pessoas e isso afetou as várias esferas da vida humana, inclusive a esfera política. A digitalização do modelo democrático se faz mister na era da informação de uma sociedade mais conectada. O Poder Legislativo pode incorporar essas novas formas de e-participação no seu processo legislativo para aumentar ainda mais sua legitimidade e confiança da população. A internet proporcionou nos últimos tempos uma mobilização sem precedentes para o ativismo cívico e as instituições legislativas podem usar do mesmo mecanismo para envolvê-los nos trabalhos parlamentares. O trabalho pretende analisar o grau de interatividade dos portais eletrônicos das Assembleias Legislativas estaduais com a sociedade numa perspectiva comparada. Foram definidos os dispositivos interativos e classificados em dimensões para o cálculo de um índice que afere esse grau de interação. Foram definidos pesos diferentes às dimensões de acordo com a dinâmica de interação que cada um pode proporcionar. Os resultados demonstram que muito ainda precisa ser feito para essas instituições se enquadrarem numa e-democracia participativa. No geral, priorizam mecanismos de interação unilateral do Legislativo para a sociedade (*top-down*). Faltam ainda muitos incentivos para criarem ferramentas de maior intermediação entre as Assembleias estaduais e a população, tanto para colherem *inputs* da sociedade civil quanto para se configurar num espaço de discussão pública para o processo legislativo.

Palavras-chave: internet; participação; e-democracia; Assembleias Legislativas.

ABSTRACT

The impacts of ICTs in contemporary democracies are the object of analysis of several experts in various fields of study. The internet has revolutionized the way people interact, and it affected the lifestyle of human life, including the political sphere. The transportation of the democracy to its digital way becomes essential in the information era of a more connected society. The legislative can incorporate these new forms of e-participation in legislative processes to further enhance its legitimacy and public confidence. The internet has recently an unprecedented for civic activism and legislative institutions that can use the same mechanism to involve them in parliamentary work. The study aims to examine the homepages interactivity level of the Brazilian states' Legislative House with society in a comparative perspective. Interactive devices were defined and classified in dimensions to calculate an index in order to measure this level of interaction. Different dimensions were defined according to the dynamics of interaction that each can provide different weights. The results shows there is much more remain to be done to fit in these institutions and participatory democracy. Overall, they prioritize unilateral interaction mechanisms of the legislative to society (top-down). There are still many incentives to create larger tools of intermediation between Brazilian state Assemblies and the population, both to receive requirements from civil society to set up as a space for public discussion of the legislative process.

Keywords: internet; participation; e-democracy; Legislative Assemblies

LISTA DE TABELAS E GRÁFICOS

Tabela 1: <i>Ranking</i> dos estados	40
Tabela 2: Relação 'Quantidade de eleitores' x 'Índice'	46
Tabela 3: Tabulação das variáveis	54
Gráfico 1: Índice dos Portais Eletrônicos das Assembleias Legislativas	42
Gráfico 2: Porcentagem de frequência por dimensão	43
Gráfico 3: Média do índice por região	44
Gráfico 4: La confianza en las instituciones nacionales: Promedios regionales	53
Gráfico 5: Índice de Confiança Social (ICS) de Instituições – 2013	53

SUMÁRIO

1 - INTRODUÇÃO	7
2 - DISCUSSÃO TEÓRICA	9
2.1 O Poder Legislativo no modelo de democracia	9
2.2 As TICs e a ciberdemocracia	12
2.3 Digitalização da democracia: os tipos de (e-)democracia	15
2.4 Internet e participação política	18
2.5 As mídias sociais e o seu poder mobilizador	24
2.6 Os Portais Eletrônicos	28
3 - OS PORTAIS DAS ASSEMBLEIAS LEGISLATIVAS ESTADUAIS	32
3.1 O escopo utilizado	32
3.2 O modelo adotado	34
3.3 Os resultados da pesquisa	40
4 - CONSIDERAÇÕES FINAIS	46
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	50
ANEXOS	53

1 - INTRODUÇÃO

A popularização de dispositivos móveis, como exemplo dos *smartphones*, *tablets* e *notebooks*, possibilitou uma interação muito mais ativa entre as pessoas e uma troca de informações entre elas sem precedentes. Na rua, em casa, no trabalho, em qualquer momento ou lugar é possível interagir com várias pessoas ao mesmo tempo. O desenvolvimento e disseminação das novas tecnologias de informação e comunicação, principalmente a internet, com o tempo foi aprimorando as técnicas de interação e trocas de informações, modificando, assim, a dinâmica comunicativa da sociedade. Agora, com o ápice da internet, é possível uma comunicação de muitos para muitos de forma anacrônica, passando a interferir diretamente nas várias esferas da vida humana, inclusive na esfera política. Por estes motivos, o assunto sobre e-democracia passou a ter considerável relevância nos estudos que cernem a vida pública. Os legislativos se veem na necessidade de se adaptar e se adequar à nova tendência virtual de interagir para atender às demandas emergentes da sociedade.

O formato de e-democracia conforma-se de acordo com modelo democrático que este se apoia. A democracia é um modelo adotado por vários países, mas pode apresentar escopos e ênfases diferentes. Os democratas liberais, por exemplo, valorizam muito o sistema de representação. Para eles, cabe aos representantes participar e decidir na esfera política em nome dos seus eleitores e serão punidos ou premiados pela sua atuação nos interstícios eleitorais. Por outro lado, os participacionistas defendem que o princípio democrático somente será legítimo no livre e pleno envolvimento dos cidadãos nos debates políticos. Não cabe aqui alguma classificação desses modelos como muito, pouco ou não democráticos. Mas é importante ressaltar que, quando se trata de e-democracia, estes podem se conformar em formatos diferentes. A questão é que representação é um pilar básico na democracia, mas a inclusão de vozes dos cidadãos no processo político, principalmente entre os períodos eleitorais, legitima ainda mais um modelo 'do povo, para o povo, pelo povo'.

Alguns defendem que a internet pode revolucionar toda a sociedade e tornar possível, finalmente, uma democracia direta e legítima. Porém, outros se baseiam na premissa que essa nova tecnologia somente produzirá uma política de cliques

apenas. Ciberotimista ou ciberpessimista, o importante é analisar o que até hoje a internet pode proporcionar para a vida política e projetar aspirações futuras.

Recentemente, o Brasil enfrentou e tem enfrentado uma onda de mobilizações da população em manifestações públicas para que suas reivindicações entrem na pauta de discussão, principalmente na pauta política do país. A internet foi um instrumento chave para tamanha mobilização e engajamento de cidadãos nas causas defendidas nos protestos. E por que não os legislativos forneceriam essas mesmas oportunidades usando essas mesmas ferramentas para envolvê-los no processo político?

As grandes mobilizações sociais possibilitadas pelas redes sociais, o aumento crescente de demandas por serviços e participação política na plataforma virtual e as poucas análises e estudos referentes aos legislativos estaduais, foram os fatores motivadores para escolha desse grande tema: a democracia digital.

Esse trabalho pretende analisar o grau de interatividade política que os portais eletrônicos das Assembleias Legislativas (Poder Legislativo estadual) fornecem à sociedade, em perspectiva comparada, classificando os dispositivos de interação até então existentes em dimensões com pesos diferentes de acordo com a dinâmica que cada um pode proporcionar, sendo ele unidirecional (do Legislativo para a sociedade ou da sociedade para o legislativo) ou de mão-dupla, dentro de uma lógica participativa de democracia. Quais dispositivos estão presentes nos portais? Em que grau os portais possuem uma dinâmica mais interativa com os cidadãos em termos comparativos? Essas são as perguntas que nortearam a pesquisa para que seja possível verificar a implementação das novas tecnologias da informação e comunicação na intermediação entre os legislativos subnacionais e a sociedade. Primeiramente, desenvolve-se o referencial teórico do trabalho sobre tema da democracia digital e o relacionando com a participação política. Em seguida, parte-se para a análise dos *websites* das Assembleias. Outras fontes de autores foram recorridas para subsidiar essa análise, inclusive pesquisas que tiveram o mesmo objeto de pesquisa: os portais eletrônicos. Foram definidas previamente as variáveis consideradas antes da pesquisa em campo, sendo estas classificadas em dimensões. A utilização de dimensões foi aderida ao trabalho pelo fato de existir certa semelhança na forma de interação entre algumas variáveis: aqueles com um fluxo de informações no sentido Legislativo-sociedade, outros no

sentido sociedade-Legislativo e, por fim, um com fluxo de mão-dupla. Ademais, foi criado um índice de forma a sistematizar e comparar os graus de interação das Assembleias com população via portal eletrônico.

2 - DISCUSSÃO TEÓRICA

2.1 - O Poder Legislativo no modelo de democracia

A União Inter-Parlamentária (IPU), organização ligada a ONU, constatou que dos 193 países que existem no mundo, 190 apresentam em sua estrutura de Estado alguma instituição legislativa, com um quantitativo de 46 mil parlamentares de representação nacional. Perante esse cenário, sua existência é essencial para a noção de legitimidade de um Estado devido a sua capacidade de representar o interesse público. O Poder Legislativo se posiciona no centro da interface entre os interesses da sociedade e seus representantes e, sendo assim, a criação de espaços públicos para a exposição desses interesses por parte dos cidadãos reforça ainda mais a sua legitimidade como instituição de decisão política e fiscalização, pois não haveria informação mais autêntica e original do que a advinda da própria fonte para as decisões políticas que afetam diretamente nas liberdades e no bem-estar dos cidadãos. Cabe, então, a esse poder pôr em prática a sua capacidade legiferante captando as demandas existentes na sociedade para constituir a ordem pública e o bem-estar de todos. A qualidade da vinculação entre cidadãos e a esfera política é um assunto chave quando se trata do Poder Legislativo, pois parte-se do pressuposto de que é necessário os parlamentos possuírem mecanismos próprios para um melhor entendimento e diagnóstico das demandas da população para produzir respostas mais efetivas aos desafios que enfrenta. A obtenção de informações para cumprir e fazer valer essa função delegada é primordial para a sua atuação e produzir respostas à população.

Com a tendência de crescimento do tamanho do Estado, a sociedade cada vez mais complexa e exigente, as demandas mais heterogêneas e difusas e a maior cobertura midiática das ações do Legislativo, fizeram com que os parlamentos tivessem maiores responsabilidades, um papel de maior centralidade e com maior

visibilidade, principalmente por meio das novas tecnologias da informação e comunicação (TICs).

Apesar de toda essa centralidade do legislativo na estrutura do Estado como um todo, este é uma das instituições que apresentam menores índices de aprovação pública por parte da população no mundo todo. Essa constatação pode ser comprovada pelo gráfico 4 do ANEXO I, ao final do trabalho. Segundo a IPU, entre as instituições das Forças Armadas, Forças Policiais, Côrtes Judiciais, partidos políticos e Parlamentos, este último é um dos que apresentam menor confiança da população, juntamente com os partidos políticos. No Brasil, a situação não é muito diferente. Segundo uma pesquisa realizada com uma amostra de 2.002 entrevistas em 2013 pelo Instituto Brasileiro de Opinião Pública e Estatística (IBOPE), que estabelece o Índice de Confiança Social das instituições (ICS), revelou que Congresso Nacional (29%), juntamente com os partidos políticos (25%), possuem os menores índices de confiança. O gráfico 5, também do ANEXO I, demonstra todos os resultados dessa pesquisa. Essa situação pode ser explicada em parte pelo papel que possuem e até que ponto a população entende esse papel, pois as pessoas precisam ter confiança no processo parlamentar para a sua aprovação e não perder sua legitimidade (IPU, 2012). Não é nada fácil a agregação de preferências - na maioria das vezes heterogêneas e difusas - para decisões coletivas, onde existem vários *stakeholders* envolvidos. É uma disputa contínua e exaustiva para se chegar a um resultado, sendo praticamente impossível atender a todas as vontades e opiniões de forma unânime. A própria natureza do legislativo em reunir grupos, pessoas e partidos diferentes uns dos outros para decidir resulta num espaço onde há muitas vozes envolvidas. Até mesmo o aparato administrativo dos parlamentos deve considerar esse ambiente plural.

Logo, a democracia representativa, ainda que bem institucionalizada nos países democráticos, se vê na necessidade de incrementar novos formatos no sistema político para aumentar ainda mais a aproximação entre esfera política e sociedade. A principal crença do modelo liberal-representativo visa principalmente à redução dos custos decisórios, porém, a utilização apenas desse modelo limita os cidadãos quanto a sua possibilidade de manifestação de vontades a apenas aos interstícios eleitorais periódicos. A demanda por novas formas democráticas participativas surgiu não apenas por movimentos sociais na busca de maior impacto

dos seus interesses nas decisões públicas, mas também por governos que tem buscado formas de compreender a opinião pública e legitimar ainda mais sua atuação. Recentemente, várias iniciativas inovadoras surgiram no mundo todo dentro desta perspectiva e que podem ser classificadas em quatro grandes grupos. A primeira delas são as iniciativas consultivas, como as pesquisas de opinião, reuniões públicas, grupos de discussão e fóruns permanentes. O segundo grupo com espaços de deliberação e discussão, como as conferências, júris populares e pesquisas de opinião deliberativas. No terceiro estão as iniciativas de co-governabilidade que envolvem os cidadãos na tomada de decisão, através de fóruns locais de prestação de contas. Por fim, o grupo que envolve as iniciativas de participação direta, como referendos, iniciativas populares, como também votações para suspensão de mandatos ou a sua aprovação (IPU, 2012).

O Brasil tem criado recentemente novos formatos de participação direta, se mostrando um verdadeiro laboratório de iniciativas nesse sentido e se posicionando como referência para vários países do mundo. A proliferação de novas formas participativas ocorreu concomitantemente com a formação de uma sociedade civil mais ativa e forte para atuar nesses novos formatos. Avritzer (2010) analisa essas iniciativas, principalmente a partir do primeiro mandato do Lula, que priorizou desenvolver esse modelo de governo na sua gestão. No âmbito das políticas públicas, as formas participativas que se colocam em destaque são os conselhos de políticas e os orçamentos participativos.

Os conselhos são instituições temáticas e híbridas com a presença de representantes do Poder Executivo e da sociedade civil. Aqui estão o Conselho Nacional de Saúde (CNS), Conselho Nacional de Assistência Social (CNAS), Conselho Nacional dos Direitos da Criança e do Adolescente (Conanda), entre vários outros. O ex-presidente Lula adotou uma gestão participativa no seu mandato, onde a participação social se traduziu na definição das prioridades dos Ministérios e na elaboração do Plano Plurianual (PPA), por exemplo. Esse cenário foi em decorrência da ampliação dos conselhos nacionais juntamente com as conferências. Outro formato de participação social que se destacou no Brasil é o orçamento participativo (OP). Como Avritzer (2010) menciona, no OP “a soberania passa a ser partilhada com um conjunto de assembleias regionais e temáticas que operam a partir de critérios de livre participação”. Logo, os orçamentos participativos é uma

maneira de equilibrar a articulação entre os representantes e a sociedade civil local, onde todos tem igual poder de deliberação. Cidades como Porto Alegre e Belo Horizonte são grandes exemplos do sucesso na implementação desse modelo de participação.

Outra classificação definida pela IPU entre os parlamentos em geral que implementaram meios para inovações e adaptações às mudanças da sociedade durante o tempo para incluí-la no processo decisório é a seguinte: primeiro, os que buscam apenas oferecer mais informações e melhorar o entendimento sobre o legislativo na sociedade, e o segundo aqueles que pretendem consultar e envolver a população na atuação parlamentar. O objetivo principal dessas iniciativas é aprimorar a conexão entre o público e a decisão pública, o qual permite uma forma mais direta de contato para alcançar o interesse público.

Está cada vez mais popularizada nos países a prática de consulta à população nos trabalhos parlamentares. Por exemplo, a França aumentou em muito as audiências públicas na última década, antes nem as reuniões das comissões eram abertas ao público. Em Portugal, o Parlamento recebe contribuições pela internet durante o processo legislativo para ajudar os parlamentares a descobrirem quais aspectos dos projetos de lei geram mais perguntas ou que geram mais polêmicas. Nesses casos, as iniciativas de promover uma maior consulta à população aumentam as expectativas dos cidadãos, pois não estão apenas disponíveis, mas mostram que estes dispositivos irão fazer de alguma forma efeito sobre a esfera política. Caso contrário, as pessoas teriam a impressão que essas ferramentas são vazias e apenas uma fachada.

Não se pode, entretanto, desmerecer a importância do modelo representativo nas democracias, visto que essas novas iniciativas de cunho participativo tiveram maior êxito quando estas reforçaram o modelo representativo, e não naqueles que o ignoraram (IPU, 2012). Ao incluir vozes na tomada de decisão, esses mecanismos permitem compartilhar informações e realizar acordos com seus representantes e, no final, vê-se uma maior aprendizagem na representação política. Muitas vezes, o corpo representativo não possui uma visão clara dos problemas e implementam estratégias ineficazes para resolvê-los.

2.2 - As TIC's e a ciberdemocracia

As Tecnologias da Informação e Comunicação (TICs) podem ser apropriadas pela democracia para a construção de um novo ciberespaço, é uma transposição do que acontece no plano físico para o plano virtual. Desta forma, essas novas TICs podem ser usadas para aumentar a transparência, facilitar a participação da população nas discussões políticas e criação de um novo espaço interativo para a construção de opinião pública e, até mesmo, uma decisão pública. Enfim, essas novas ferramentas podem, de uma forma de outra, interferir nas várias facetas que a democracia pode apresentar, inclusive no âmbito legislativo.

Lemos *et al* (2010) desenvolvem a ideia da criação de uma 'inteligência coletiva' pela utilização da internet na democracia. Os autores compreendem por inteligência coletiva a maximização da potência de um certo grupo humano de otimizar o uso dos saberes, das ideias e recursos que possuem, de forma que criem uma interação de cooperação competitiva. Deste modo, a ciberdemocracia passa a configura-se num espaço aberto e livre para a plena cooperação e comunicação, ou seja, um ambiente favorável para o desenvolvimento dessa inteligência coletiva. A liberdade proporcionada permite uma maior interconexão entre as diversidades de conhecimentos, saberes, ideias, recursos para o benefício mútuo e coletivo, também viabiliza meios de comunicação mais amplos e multidirecionais, diferentemente do que acontece nos tradicionais meios de comunicação massivos. Considerando, pois, que a livre expressão de opinião e a liberdade de imprensa são quesitos básicos para a democracia e que a ciberdemocracia veio para reforçar esses princípios, essa nova forma de interação vem com grande força para um papel importante de reforçar o modelo democrático de Estado (LEMOS *et al*, 2010).

As novas tecnologias da informação permitiram uma mudança na dinâmica comunicativa da sociedade, onde agora é possível a criação de uma nova esfera pública, inclusive planetária, com o surgimento de várias vozes nesse processo e a quebra da visão única do que é público. Porém, não considera esse fato como um determinismo, ou seja, isso não é necessariamente um resultado produzido pelas novas tecnologias em si, mas possibilitado por elas. Mais claro ainda fica com essa afirmação quando os autores dizem: *"(...)Não queremos dizer que cada nova dominação de uma mídia ou um conjunto de mídias determine automaticamente o regime político correspondente, mas que certas mudanças políticas só se tornam possíveis – e mesmo pensadas- por meio de mídias apropriadas"* (LEMOS *et al*

2010). Não é em vão o fato de Estados autoritários terem aversão à imprensa livre e controlarem fortemente a utilização dessas novas tecnologias, pois elas têm potencialmente a capacidade de tornar o governo mais visível, mais aberto para o controle público e aumentam a capacidade crítica do cidadão. Os autores frisam também que as tecnologias em si não serviriam para muita coisa, mas ganham importância quando estas reforçam, multiplicam e criam uma nova forma de Estado mais adaptada à dimensão planetária de inteligência coletiva.

Além do conceito de inteligência coletiva, os mesmos autores desenvolvem outro: o de 'cidade digital'. O termo 'cidade digital' consistiria no entrelaçamento das novas tecnologias da informação com as cidades em si, uma formação de infraestruturas, serviços e acesso público de certa área urbana com o uso dessas novas tecnologias, fazendo uma interface entre o espaço físico e o virtual. Podem se configurar como projetos governamentais, privados ou da sociedade civil de forma a se criar alguma representação sua na plataforma virtual.

Já Castells (2004) fala sobre 'comunidades virtuais', mais voltadas para a esfera sociológica das relações humanas. Este conceito denominaria uma nova forma de sociabilidade por meio de suportes tecnológicos, diferente do que predominava anteriormente. Mas isso não quer dizer que o primeiro era inferior a esse, são apenas diferentes. Antes, a sociabilidade era limitada territorialmente, seja por meio da localização do bairro, ou o local de trabalho, por exemplo. Obviamente essa forma de socialização não desapareceu, mas é fato que agora desempenha um papel menor na reestruturação das relações sociais nas sociedades mais desenvolvidas, ou seja, "a proximidade geográfica perdeu a sua proeminência na constituição das relações sociais" (CASTELLS, 2004). Porém, as relações sociais não se desenvolvem de forma homogênea e é essa diversidade que permite as especificidades de cada comunidade, pois ainda existem aquelas que dependem muito do espaço territorial para se manter.

Empresas do setor privado e até as instituições da sociedade civil organizada também implementaram, e ainda implementam, as TICs no sua rotina para maior agilidade, eficácia, transparência e menores custos oferecidos por elas. Assim, a tendência mundial é que casas legislativas desenvolvam novas ferramentas oferecidas pelas tecnologias de forma a simplificar os processos administrativos e a

produção de leis mais transparente e próxima da sociedade, como já tem feito a grande parte dos países avançados.

O Estado transparente não é a cabeça da sociedade, mas o espelho graças ao qual o conjunto do corpo social poderá perceber a unidade complexa e inalcançável de seu processo de funcionamento. O Estado transparente estimulará a inteligência coletiva da humanidade retornando-lhe a imagem, a mais exata possível, de seus atos e de seus efeitos. Ele realizará, então, a essência do Estado que não é outra senão a de permitir a inteligência coletiva da sociedade humana a se refletir, a se regular, a se aperfeiçoar e a tornar seus avanços irreversíveis. É assim que as leis do Estado transparente serão concebidas como a memória viva de um processo de aprendizagem coletivo e permanente. (LEMOS *et al*, 2010)

O aumento da demanda por práticas mais participativas e interativas por parte da população pressiona os Legislativos a atingirem esse resultado, para que o Estado seja espelho e não cabeça da sociedade. O ciberespaço e as TIC's acabam sendo uma alternativa importante para se criar esse ambiente, desenvolvendo a inteligência coletiva na criação de cidades digitais e comunidades virtuais. A adoção de uma cultura mais transparente e participativa é um caminho de ida, mas de difícil volta, pois a partir do momento que cidadãos estão melhores informados, capazes de participar e ter esse meio disponível para tal, dificilmente haverá um retorno à práticas mais fechadas de Estado.

2.3 - Digitalização da democracia: os tipos de (e-)democracia

Quando se trata do grande tema de democracia digital, uma importante discussão deve ser considerada para realizar qualquer tipo de estudo nesse campo. As formas nas quais uma democracia pode se estruturar irá impactar diretamente no escopo da formulação do desenho de uma democracia digital. Essa discussão foi bem desenvolvida por Wilson Gomes (2007) e bem difundida no campo da ciência política.

É um erro tratar a democracia como um termo único e generalista como alguns a têm tratado. É necessário ter uma visão mais sistemática e aprofundada das formas nas quais ela pode se configurar nos Estados democráticos. O principal exemplo dado pelo autor para tornar mais compreensível esse argumento é a dicotomia existente entre os liberais radicais *versus* democratas participacionistas.

Pegando o espectro ideológico de cada um, o primeiro grupo enfatiza nas liberdades negativas e consideram a democracia como mecanismo de proteção de liberdades. Por outro lado, os participacionistas acreditam que a democracia apenas possui legitimidade quando há a participação cidadã nos processos decisórios. Portanto, cada um desses pensamentos quanto ao projeto de democracia irá se apropriar da internet de forma a reforçar seus preceitos e convicções. Para os liberais, a internet seria usada como uma forma de alcançar a democracia que garanta as tão valorizadas liberdades (de expressão, opinião, reunião, etc). O anonimato é visto com bons olhos uma vez que esse grupo acredita que ele aumenta a autonomia das pessoas diminuindo o controle do Estado, pois acreditam que a liberdade é constantemente ameaçada por ele usando a internet para esse objetivo. Lutam por uma internet civil e livre, longe de coações de qualquer natureza. Já para os participacionistas, a internet é vista como a oportunidade para a participação efetiva da sociedade no processo decisório, extingiria intermediários que estariam entre a sociedade civil e o Estado, fornecendo uma ligação direta ao sistema político sem interferências. Igualmente, o Estado estaria livre para a emissão e recepção de informações de forma direta e sem distorções. Logo, os liberais tendem a apreciar melhor as ferramentas que aprimorem e reforcem o sistema representativo de democracia e, portanto, um desenvolvedor de um projeto de governo eletrônico aqui irá desenvolver dispositivos que primordialmente fornecerão informações do corpo político à população que facilitem a prestação de contas para a *accountability*. Por outro lado, um governo eletrônico de cunho participacionista priorizará mecanismos que sejam possíveis a instrumentalização da democracia direta para o fortalecimento da soberania popular. Nesse campo, a participação popular e o envolvimento maior dos cidadãos no processo político é um objetivo a ser atingido, não se resumindo apenas nos períodos eleitorais. Não se pode, porém, ser radical nessa divisão: os participacionistas não desprezam a importância da *accountability* na prestação de contas, muito menos os representacionistas acreditam que a participação seja desprezível. Apenas um acredita na soberania popular e o outro na representação como princípio básico da democracia (GOMES, 2007).

Nas próprias palavras do autor:

A este ponto, acho que se pode sustentar com bastante plausibilidade a tese de que a expressão 'democracia digital' é consideravelmente vazia e confusa até que se esclareça que ideia de democracia a sustenta. É

preciso, portanto, inquirir a cada militante e a cada teórico da democracia digital o modelo ou a ênfase que orienta a compreensão de democracia a que se acrescenta o adjetivo 'digital'. Em suma, antes de nos perguntarmos sobre o que significa propriamente o digital, convém considerarmos seriamente o que 'democracia' quer precisamente dizer, para aquele autor ou para aquele sujeito político. E como há um número consideravelmente grande de modelos de democracia e de ênfases democráticas adotadas no mercado contemporâneo de ideias políticas, convém sempre se perguntar, ante a caracterização da democracia digital, 'que democracia?', 'para quem?', 'com que propósito?' (GOMES, 2007)

Gomes (2007) cita a posição convicta de Pippa Norris (2001), uma clássica teórica do campo de democracia eletrônica. O autor utiliza a colocação ideológica da cientista política de Harvard, que coloca-se juntamente com o ideário de Schumpeter, ou seja, sua posição a favor do modelo representativo, ou liberal. O ideário típico de Schumpeter é que a participação direta é perversa à democracia, que pode levar à sua desestabilização ou até mesmo ao seu fim. Como referenciado, esse modelo é baseado na competição pluralista, participação eleitoral de politicamente iguais com liberdades civis e políticas. Pessoas e partidos disputam funções políticas em eleições periódicas, livres e justas e também com capacidade de se expressar, se organizar e reunir-se. Deste modo, Norris não descarta totalmente a participação, mas não considera como a mais importante, e numa projeção sua ao ambiente digital, argumenta que a internet seria eficientemente legítima quando nutre e reforça as instituições da representação e da sociedade civil, principalmente no que tange a transparência e *accountability*. Acredita também que a internet é falha na produção de participação de massa, impactando em pouco ou em nada na democracia, sendo que isto também faria com que se perdesse o foco e as prioridades, além de não necessariamente promover um maior ativismo cívico de participação efetiva (NORRIS, 2001 *apud* GOMES, 2007). Assim, ela descarta a posição quase utópica dos 'ciberotimistas', que acreditam que o espaço virtual poderá se configurar numa nova 'esfera pública' ideal, mas também não dá todo apoio aos 'ciberpessimistas' que acreditam que as TICs mudariam em nada a democracia (NORRIS, 2000 *apud* BRAGA, 2007).

Este é apenas um dos exemplos, mas existem outras formas democráticas de governo, como os democratas comunitaristas, os republicanos cívicos e os democratas deliberacionistas. Portanto, cada grupo utiliza a internet da melhor forma que o convém e utilizam suas ferramentas para potencializar seus princípios e ênfases, sendo que, muitas vezes, são inconciliáveis (GOMES, 2007).

A questão é que todo desenho de dispositivos, aplicativos, ferramentas para um portal ou um site político pressupõe, antes de tudo, um conceito de democracia digital; ademais, por trás dela há, por sua vez, um modelo de democracia. (...) Na prática, portanto, há que se decidir, antes do desenho das ferramentas, pelo desenho de Estado, o que supõe uma decisão prévia por um modelo de democracia. E mesmo quando tal decisão não é tomada explicitamente, diante das escolhas de alternativas de ferramentas e recursos, é porque ela reflete uma compreensão automatizada sobre o que é a democracia digital e o que deve ser um Estado na sua relação com os cidadãos. Na prática, portanto, deve haver sempre decisão e escolha. (GOMES, 2007)

BRAGA (2007), que também realizou um trabalho de pesquisa parecido com esse, também defende a priorização a utilização das TICs para maior controle social do setor público e garantir a *accountability* dentro de um modelo representativo do que para qualquer outro fim:

Acreditamos que, antes de qualquer reflexão de natureza mais ambiciosa ou normativamente orientada sobre os potenciais das TICs para a instauração de uma hipotética 'democracia deliberativa' ou mesmo 'direta', é necessário desenvolver instrumentos teóricos-metodológicos mais precisos para avaliar os impactos das TICs nas democracias parlamentares realmente existentes. [...] Embora as TICs e a internet não sejam nenhuma panaceia para a solução de todos os problemas de legitimidade vivenciados pelos órgãos parlamentares, as ferramentas por elas propiciadas, desde que adequadamente utilizadas e associadas a um sincero esforço de otimização de seu uso para o aperfeiçoamento das instituições democráticas, podem servir para aumentar a transparência do processo decisório e dos órgãos públicos para a população e, indiretamente, estimular e potencializar a consciência cívica dos cidadãos. Ao fazê-lo, pode a internet interagir de maneira positiva com outros fatores que, nas modernas sociedades do conhecimento, também atuam no sentido de uma ampliação da democracia e da esfera pública. (BRAGA, 2007)

O que cabe frisar aqui é que, primeiro, não se pode tratar o termo democracia como coisa única. Existem ênfases diferentes que podem ser encontradas na prática. Segundo, que não há um modelo melhor ou mais desenvolvido, mas sim o que melhor se adapta à visão que se defende. Cada perspectiva apresenta suas vantagens e decepções, muito longe de se atingir um modelo perfeito de democracia e, conseqüentemente, de uma democracia digital.

2.4 - Internet e participação política

A internet com o tempo foi modificando as relações sociais e, conseqüentemente, modificou de alguma forma as relações políticas. Tradicionalmente, a interação entre sociedade e a esfera estatal acontecia dentro do

ambiente governamental, mas com o surgimento das tecnologias de informação e comunicação foi possível essa ligação acontecer até mesmo em casa. A partir disso é importante traçar as barreiras que existem hoje para um maior ativismo político da população e tentar definir o que a internet pode contribuir para essa situação, ou até mesmo outras barreiras que ela pode trazer. Não existe uma crise democrática, mas o que se vê problemático é o sistema de práticas, instituições e valores da política atual que distancia da democracia ideal. Um trabalho de Gomes (2006) faz uma importante abordagem nessa área que interliga a internet com a questão da participação política.

Primeiramente, o autor enumera os pressupostos básicos para uma participação efetiva, que segundo Bucy e Gregson (2000) são:

- a) Quantidade suficiente de conhecimento político estrutural e circunstancial, posse de informações não distorcidas e relevantes para aumentar sua compreensão do jogo político e dos negócios públicos;
- b) Acesso a debates públicos, com oportunidades para se envolver, ou criar novos, a fim de desenvolver seus argumentos e afirmar posição política própria;
- c) Meios e oportunidades de participação em instituições democráticas ou em grupos de pressão, com possibilidade de voto e a filiação;
- d) Capacidade de comunicação da esfera civil com seus representantes, considerando a prestação de contas desses para com aqueles;

A falta ou a deficiência desses requisitos pode criar possibilidades para uma democracia representativa deficitária, resultando muitas vezes na falta de incentivo para engajamento político, descrédito generalizado do corpo político representativo provocado pela apatia geral dos eleitores e excessiva dependência dos meios de massa tradicionais, que muitas vezes veiculam informações políticas distorcidas. Isso gera, conseqüentemente, uma desconexão entre a esfera política e a sociedade a qual ela representa. A política passa a ser considerada como incapaz de atender os princípios da democracia de forma substancial e, desta forma, aumenta o déficit de participação política. Uma das principais causas desse quadro está relacionada com a cultura política, entendida como mentalidades, valores, convicções e representações compartilhadas. A falta de participação se daria principalmente pela falta de um sentimento de ligação existente entre a participação ativa e as decisões

tomadas do Estado. Ademais, há o problema da imagem pública denegrada do corpo político, seja por este se basear apenas no jogo político, seja porque se baseia em interesses não-públicos advindos da esfera econômica ou de outros atores fora da opinião pública, além da falta uma visão mais detalhada da vida pública e informações que orientem a vida política, como também informações para o entendimento da sua atual conjuntura.

O próximo problema a ser discutido é a questão do desestímulo para a criação de meios e oportunidades para a participação política forte e ativa da sociedade. As oportunidades muitas vezes se veem muito reduzidas a plebiscitos e referendos - que são em geral engessados -, movimentos sociais 'profissionalizados' e manifestações públicas, o que as tornam dependentes do Estado ou do jornalismo pouco comprometido com a vida política. Um adendo importante que o autor ressalta é a importância, dentro da democracia deliberativa, de não somente disponibilizar mecanismos de participação propriamente dita, mas também na qualidade desse processo no que diz respeito à argumentação pública, desde a troca de informações até a decisão de políticas públicas, que seja imune a coações externas diferentes do interesse público para que realmente provoque uma decisão coletiva.

As condições para a participação consideradas por Gomes (2006) são classificadas em três naturezas: cognitiva, cultural e instrumental. Na cognitiva, é necessário acesso à informação e obtenção de conhecimento para o entendimento da essência do Estado e do campo político para formação de opinião própria e qualificada. Já na natureza cultural, estão envolvidos elementos como significados e valores socialmente compartilhados, concepções disseminadas, imagens públicas dominantes e o imaginário. Por último, na instrumental, é oferecer meios e modos para oportunidades práticas de participação política.

Ele aponta algumas razões nas quais contribuíram/contribuem para o déficit de participação política no modelo representativo de democracia: aposta na falta de informação, o desinteresse político e baixa participação da sociedade aos meios de comunicação de massa. O fracasso circunstancial e frustrante desses meios tradicionais no seu papel promotor de assegurar a participação democrática é devido não apenas o que deixa ou deixou de fazer pela democracia, mas também no seu definhamento. Então, a produção distorcida de informações, as matérias sensacionalistas com tom personalista e a participação desdenhada por políticos,

que são reféns dos meios de massa, provocam ainda mais o descrédito desse instrumento no cumprimento do seu papel democrático. Atribui-se razões circunstanciais e estruturais para esse déficit democrático dos meios de massa: são circunstanciais o fato do funcionamento da indústria da informação delimitados pelos mercados consumidores de notícias e entretenimento, e estrutural o fato da sua natureza de produção de informação ser unidirecional (mão única).

Portanto, a forte concorrência interna dessa indústria; o atendimento às necessidades do mercado de notícias e entretenimento; o sensacionalismo e simplificação de matérias produzidas pautadas pelo imperativo da venda geram resultados bem negativos.

[...]O resultado seria um baixo teor de informação política e um nível ainda menor de informação política qualificada, a que se contrapõe um volume considerável de representações que desqualificam sujeitos, procedimentos e princípios do campo político. Com isso, o campo político se aparelha para tentar dobrar o fluxo da comunicação política aos seus interesses, com alto padrão de profissionalização no gerenciamento da informação e com o desenvolvimento de ferramentas e habilitações agilmente manejadas com os quais busca administrar não apenas o que exibir e o que proteger da esfera de visibilidade mediática, mas também busca manipular ou, em geral, ter supremacia sobre os agentes da indústria da notícia, no controle da informação política circulante. (GOMES, 2006)

Definido todo esse cenário problemático, surge aqui o prometimento dos novos meios de comunicação para mudar esse quadro, principalmente a internet, que pode não apresentar os mesmos déficits antidemocráticos, mas, ao contrário, pode ajudar na promoção de uma sociedade mais participativa. Porém ressalta a necessidade de uma discussão mais ponderada e acurada das promessas advindas da internet, que em geral apresentavam um exagerado otimismo até a metade dos anos 90. Nessa mesma época, havia no plano teórico um otimismo muito forte na esperança de uma renovação da esfera pública e na democracia participativa, onde as formas de participação poderiam ser realizadas por essa via, permitindo um maior contato com representantes políticos, melhor formação da opinião pública, maior engajamento e participação em discussões em debates públicos, afiliação a partidos ou movimentos da sociedade civil, manifestação, mobilização, mediação em fóruns eletrônicos, até mesmo plebiscitos virtuais. Mas mesmo com todo esse otimismo, o sentimento de que a internet revolucionaria a participação política não era uniforme nem única: enquanto uns acreditavam que a internet poderia ser uma suplementação à democracia representativa, como um potencializador dos

princípios democráticos, outros já afirmavam que esta é a oportunidade única para se superar as barreiras que tornaram a democracia direta algo impraticável (Buchstein, 1997 *apud* Gomes, 2006).

Na discussão teórica sobre o impacto da internet na participação política existem duas abordagens. A primeira delas vê a internet como novo instrumento na criação de uma nova arena pública de discussão política. Novamente aqui se vê presente os mais otimistas, no qual defender a teoria de Habermas sobre a esfera pública democrática. A outra abordagem é quanto à superação do déficit democrático dos tradicionais meios de comunicação de massa. Isso é esclarecido quando se define as vantagens da internet: o comunicador ter total controle da informação emitida, sem censura ou filtragem; é potencialmente interativa, com comunicação de via dupla ou multidirecional; possibilidade de veicular grande quantidade de informações e com baixo custo; leque amplo de formas diferentes para se interagir e qualificá-lo ainda mais, como a utilização de formatos de vídeos, áudios e imagens, por exemplo. Em suma, “a Web provê os agentes políticos com a oportunidade pela qual ansiavam, isto é, a de ter controle total sobre a produção da mensagem e comunicar diretamente com os potenciais eleitores sem ter os meios de massa filtrando-lhe a informação” (Carlson e Djupsund, 2001 *apud* Gomes, 2006).

Gomes (2006) também faz sumariamente a enumeração em blocos temáticos das vantagens que a internet pode proporcionar para a participação política. Essas são as possibilidades que a internet pode proporcionar, o que não garante ser o que realmente acontece. Os blocos são esses:

- I- Superação dos limites de tempo e espaço: qualquer cidadão consegue manter-se conectado com qualquer outro, independente do lugar onde estiver, inclusive para além das fronteiras internacionais. Interação com qualquer quantidade de pessoas que admite a não-contemporaneidade. Não só troca de informações, mas cobrar dos representantes, contribuir para produção de leis e até mesmo a participar diretamente;
- II- Extensão e qualidade do estoque de informações *online* para formação da posição política do indivíduo de maneira a usufruir os serviços do governo e fazer cobranças. Isso fornece mais insumos para a cidadania agir politicamente;
- III- Comodidade, conforto, conveniência e custo: dispensa o deslocamento físico para as assembleias presenciais muitas vezes cansativas, dispensa

- o hiperengajamento, podendo se envolver de acordo com as suas disponibilidades, sem procedimentos formais das instituições tradicionais;
- IV- Facilidade e extensão de acesso: disponibilidade, abertura e transparência. Acesso à informação política de toda natureza e em todos os seus formatos;
 - V- Sem filtros nem controles: livre fluxo de informações, com liberdade de expressão e opinião;
 - VI- Interatividade e interação: eficientes canais de comunicação, com informação de mão dupla entre cidadãos e esfera política de forma a manter informados os cidadãos o que acontece na esfera política e mantêm a esfera política informada do que a população deseja;
 - VII- Oportunidade para vozes historicamente minoritárias ou excluídas, principalmente as que estão fora dos fluxos comuns de comunicação.

Como bem salientado pelo próprio autor em sua obra, é importante ir com calma nos prometimentos que a internet pode promover quanto à participação. As rápidas inovações que ela proporcionou em vários aspectos, desde a sua criação até o aprimoramento, plantou um entusiasmo exagerado em vários teóricos e especialistas quanto à participação, mas essa visão chega a ser utópica. Por esse motivo, alavanca algumas questões que tem encontrado espaço nos discursos dos ciberpessimistas.

Mesmo na plataforma virtual, ainda continua o problema da qualidade da informação política: a qualidade da participação política depende da qualidade e extensão das informações. Na internet existe uma grande variedade de fontes de informações e de diferentes naturezas, mas isso acaba criando problemas na credibilidade, seleção, relevância e confiabilidade das informações, não conseguindo a população diferenciá-las das confiáveis, verídicas e relevantes. Ainda persistem os mesmos problemas do envolvimento de interesses e vieses particulares de diferentes grupos jornalísticos, grupos da sociedade civil e ou da esfera política. O Estado também é fornecedor de informações e muito se tem esperado dele para a disponibilização de informações que cernem a sua atuação. Mas, mesmo assim, está sendo feita de forma muito insuficiente e unidirecional. Ademais, por mais que a internet prometa uma variedade de informações qualificadas e extensas, ainda há o problema dos incentivos particulares dos atores estatais em fornecê-los, pois muitas vezes são pouco vistas com credibilidade.

Existem outros fatores que dificultam uma implementação ideal de e-participação, como a falta de incentivo na busca por informações políticas e o problema da exclusão digital que reproduzem as desigualdades já existentes. Mas essas questões demandam uma análise muito mais profunda e acurada para descrevê-las. O fato é que os meios de comunicação de massa continuam predominando. O entusiasmo de que a internet seria um meio para acabar o déficit democrático acaba desfalecendo quando se constata que os mesmos meios de comunicação de massa ainda são predominantes no meio digital, não tendo sua atuação ameaçada. Pelo contrário, ela pode ver nesse meio outra oportunidade para atingir benefícios próprios. A esfera política permanece insulada, mostrando que o redirecionamento dos moldes de comunicação não reconfigurou automaticamente o jogo político e nem suas convicções. Os partidos políticos, por exemplo, utilizam a internet para construir sua imagem para fins eleitorais e para conduzir a opinião pública. Enfim, os menos calorosos quanto aos benefícios da internet se posicionam firmemente com a sua indiferença e desmotivação (GOMES, 2006). Deste modo, são méritos das instituições legislativas que buscam um quadro diferente desse apresentado, que tomam iniciativas de difundir uma cultura mais participativa e utilizam a internet como mais uma ferramenta para envolver a sociedade no processo legislativo.

Prestar informações à comunidade pelos seus próprios meios sem a dependência dos meios tradicionais de comunicação de massa; implementar mecanismos de entrada de demandas e promover um espaço próprio de discussão pública para suas decisões são ações que diminuem as interferências provocadas pelos interesses particulares específicos que possam influenciar na produção legislativa.

2.5 - As mídias sociais e o seu poder mobilizador

Os movimentos sociais de ação coletiva para promover transformações deste século manifestam-se na e através da web. Mesmo na década de 90, muitos movimentos no mundo inteiro puderam se mobilizar e se organizar por meio da internet (CASTELLS, 2004). São os ambientalistas, os professores, as feministas,

defensores de causas das minorias, vários outros grupos que se reúnem e colocam suas reivindicações em evidência. Enfim, são recorrentes nos noticiários as mobilizações de protestos públicos em defesa de suas causas. Esses grupos encontram no meio virtual as ferramentas necessárias para o cumprimento dos seus objetivos, pois ela é mais do que uma ferramenta disponível, é facilmente adaptável às características fundamentais dos movimentos que estão a surgir na era da informação. Passou a existir cada vez mais um entrelaçamento entre esses movimentos e a internet, assim como o movimento operário está para a indústria como organização social, utilizando a mesma analogia do autor. Essa ligação indissociável, segundo ele, se deve por algumas razões. Os movimentos sociais na era da informação se mobilizam de acordo com certos valores culturais, e a troca de informações para o compartilhamento desses mesmos valores constroem a base dos movimentos. Também, os movimentos em rede acabam preenchendo o sentimento de vazio proporcionado pelas instituições que mediam as relações verticais, principalmente se tratando dos partidos políticos, considerados como verdadeiras 'cascas vazias'. A internet, nesse caso, se torna um meio essencial para essas manifestações sociais, onde conseguem obter grande impacto nas vias publicitárias e na opinião pública, sendo possível determinar momento e lugar para acontecerem. Ademais, as obtenções de apoios tanto locais quanto global permitidos graças a internet dão mais força ainda aos movimentos de hoje. São essas, pois, as razões que Castells define sobre as especificidades dos movimentos sociais mais recentes, principalmente quanto à importância da internet para sua configuração e manutenção. A partir disso, percebe-se que as mídias sociais deixam de ser apenas uma nova ferramenta de comunicação disponível à comunidade, mas de transformação social também.

Por definição, as mídias sociais se configuram num conjunto de ferramentas disponibilizadas na internet nos quais os atores sociais podem estabelecer contato, interagir com outros atores - indivíduos, empresas ou setor público - e co-participar da maneira que lhe é apropriado e ao seu tempo escolhido. São caracterizadas por estarem sob o suporte da plataforma *online* e a capacidade de adquirir, criar e adicionar conteúdos em qualquer dispositivo com acesso à internet. Segundo o Relatório da ONU de 2012 sobre e-parlamento, existiam 2,3 bilhões de pessoas conectadas à internet no mundo. O uso do *Facebook* de 2010 para final de 2012 cresceu em quase 400 milhões de usuários. Em média, no ano de 2012 haviam 552

milhões de pessoas usando o *Facebook* diariamente, sendo que 543 milhões o utilizaram em dispositivos móveis. Existe uma ampla gama de redes sociais de *new medias*, que possuem ferramentas próprias em cada uma delas, onde cada realidade irá se apropriar do meio mais adequado. Por exemplo, a criação de um canal no *YouTube* pode permitir a disponibilização de todas as reuniões que ocorreram no parlamento para que seja possível qualquer pessoa acompanhar no seu momento mais adequado e em qualquer dispositivo que tenha acesso a internet.

O crescimento rápido da tecnologia como celulares, *smartphones* e dispositivos móveis em geral tem permitido que mais cidadãos se comuniquem uns com os outros, inclusive com seus representantes. Essas mesmas tecnologias tem gerado também possibilidades de algumas legislaturas conduzirem seus trabalhos em um ambiente digital com mais eficiência. Antes, o trabalho legislativo estava restrito aos meios de comunicação tradicionais, porém, atualmente, parlamentares enviam *tweets* ou postam comentários, textos e vídeos em tempo real. Os cidadãos passam a ter disponível uma variedade maior de diferentes pontos de vista e, em alguns casos, podem dar sua contribuição à discussão. Logo, o crescimento exponencial de mídias sociais e o seu acesso via dispositivos móveis criaram mecanismo para cidadãos interagirem entre si e com seus representantes, dentro de uma perspectiva de democracia direta. Isso reflete na tendência do público em demandar cada vez mais por formas diversificadas de comunicação instantânea com uma variedade de canais digitais. Essas inovações têm sido utilizadas de forma muito eficiente e eficaz para coordenar movimentos de protesto, que muitas vezes modificam ou interferem o processo decisório.

Dada a importância dessas *new medias*, a União Interparlamentária (UIP), instituição ligada a ONU, criou um *paper* contendo diretrizes para o uso das mídias sociais pelos parlamentos. O documento reuniu várias experiências do mundo todo para criar uma base instrucional e encorajar os parlamentos a utilizarem as mídias sociais de forma eficaz e efetiva, pois essa instituição da ONU acredita que elas podem fortalecer as vinculações do tipo parlamento-sociedade e vice-versa. O *paper* traz consigo, além de diretrizes metodológicas para a padronização do seu uso pelas instituições legislativas, o que essas mídias podem acrescentar, aprimorar e reforçar no Poder Legislativo, como também os problemas e as dificuldades que elas podem promover. De qualquer forma, acreditam que entender como elas funcionam e planejar sua implementação são etapas essenciais para que o seu uso seja bem

sucedido e tirar o maior proveito possível do que as mídias sociais podem oferecer, desde a capacidade de promover a *accountability* até a capacidade de escuta e interação política completa.

Desde a criação e desenvolvimento das redes em mídias sociais, os legislativos buscam utilizá-la para duas finalidades: o primeiro deles é aumentar a consciência pública e a compreensão do papel do parlamento, com informações próprias sobre sua história, funções, processos e ações; e, segundo, é aumentar a participação dos cidadãos no processo legislativo, envolvendo-os em consultas, audiências e trabalhos das comissões. Porém, apenas alguns legislativos conseguem, de forma efetiva e coordenada, atingir esses objetivos pelo meio digital. Esse movimento recente de massificação das mídias sociais, até mesmo em países em desenvolvimento, fez com que os legislativos se adaptassem a essa tendência para se aproximarem mais da população. As questões que emergem são como funcionarão e como poderão se tornar mais efetivos possíveis. Isso tudo, porém, não ceifará os papéis principais dos parlamentos como uma instituição representativa e fiscalizadora, pois esses novos mecanismos participativos tendem a ser mesmo um instrumento a mais no seu desempenho. Esse fenômeno ainda é muito recente para fazer afirmações muito convictas dos desafios e prometimentos para a democracia, mas é certo que, no curto prazo, haverá novas possibilidades de existir maior número de vozes se expressando nas discussões políticas. O fato é que as redes sociais dão aos parlamentos maiores e melhores opções para interagirem com os cidadãos pelo fato de propiciarem um espaço para o surgimento de oportunidades para a comunicação e aumentar ainda mais as expectativas da sociedade para mobilizá-lo politicamente. Esse espaço pode incentivar ainda mais um comportamento mais ativo da população no processo político uma vez que ele se configura num ambiente menos formal, demanda menos controle e possui uma dinâmica mais aberta. Os formalismos excessivos dos espaços das instituições políticas e os altos custos para promovê-los acabam desanimando tanto aqueles que gostariam de participar de forma mais ativa na vida política como as instituições que desejam fomentá-lo.

Portanto, os parlamentos devem se mobilizar em atender às novas demandas e interagir em todos os canais disponíveis. Os Legislativos se encontram numa caminhada para aprender como usar as mídias sociais de forma mais interativa utilizando tecnologias virtuais para reforçarem os laços entre a população e os

legislativos no processo de consolidação da democracia, com novas oportunidades de criação e compartilhamento de informações. Um portal eletrônico acessível com *links* disponíveis para conectar-se às redes sociais e que ofereçam um imbricamento entre o que acontece no site ao que se compartilha socialmente pode produzir bons resultados. Isso provocaria um sentimento de maior interconexão entre o que acontece socialmente e o âmbito de produção legislativa. Assuntos legislativos podem adentrar de forma mais fácil e fluente nas interações sociais que ocorrem na *web* da mesma forma em que questões sociais podem ser incorporadas às discussões que ocorrem na esfera política.

2.6 - Os portais eletrônicos

Os sítios eletrônicos do poder público são um importante instrumento onde a sociedade poderá estar tão bem informada quanto os seus representantes. De acordo com os incentivos próprios de cada instituição, a instituição poderá, por esse meio, disponibilizar vários documentos oficiais e informações de interesse público. Não somente isso, mas os cidadãos podem solicitar serviços, emitir alguma opinião sobre qualquer assunto e tirar todas suas dúvidas. Como diz o próprio Castells (2004), “em vez de o Governo vigiar as pessoas, as pessoas poderiam vigiar o seu governo, algo que deveriam ter direito, já que em teoria o poder reside no povo”. Cada portal eletrônico terá a ‘cara’ do respectivo órgão que representa.

Existem alguns fatores que incentivam ou desmotivam a disponibilização de mecanismos participativos em *websites* governamentais. Esse assunto é explorado por Marques (2010) quando analisa os portais da Presidência da República e da Câmara dos Deputados. Existem fatores que transpassam a simples vontade da instituição em disponibiliza-los. Essa é uma questão que deve ser explorada no âmbito interno dos órgãos, além de ter que considerar também os aspectos sociais que estão envolvidos no processo de incentivo, configurando-se em uma análise mais qualitativa para entender melhor a disposição dos órgãos em desenvolver mecanismos de interação para uma cultura de e-participação. As perguntas que norteiam a pesquisa do autor são: quais são os custos para oferecer ferramentas de participação digital; quais são as principais razões que condicionam a disposição em

interagir com a população? Em sua pesquisa, encontrou resultados diferentes nos dois portais em questão. No Portal da Presidência, site do poder Executivo Federal, por exemplo, não foram diagnosticados muitos dispositivos de cunho participativo, que favoreça o envolvimento político do cidadão em discussões em políticas públicas. Por outro lado, no sítio eletrônico da Câmara dos Deputados foram encontrados mecanismos de maior interação política, com sondagens públicas de opinião, *weblogs*, fóruns públicos, salas de bate-papo e ainda contando com a presença dos próprios parlamentares em alguns deles. Outro achado da pesquisa foi que o site do Executivo federal está mais empenhado a fornecer mais informações de si, criando uma imagem positiva do governo, do que criar um ambiente virtual de maior interação, ou seja, adotam um modelo *top-down* de comunicação com a população em geral.

Nesse contraste encontrado na estrutura dos sites, são definidas algumas causas pelo autor. O primeiro deles é o fato de cada site pertencer a poderes diferentes, sendo a Presidência pertencente ao executivo e a Câmara dos Deputados ao legislativo. Portanto, a definição da esfera de poder cria incentivos diferentes na forma de configurar seus respectivos portais eletrônicos, sendo o executivo com tendência maior na prestação de serviços e informações e o legislativo na criação de um espaço virtual de discussão pública e coleta de informações, como a opinião pública sobre certa matéria, por exemplo. Acredita também que outra causa na definição do modelo de portal é o fato de existir, independentemente de qual esfera política pertence, a indisposição e resistência da instituição em fornecer um diálogo efetivo em portais para incrementar o modelo representativo de democracia. O compartilhamento político é visto como perda de poder, gerando certo desconforto e desmotivação para promovê-lo (NOVECK, 2004 *apud* MARQUES, 2010). Outros estudiosos acrescentam o aspecto do custo de implementação, pois são necessários recursos destinados a esses projetos, além da disponibilização de um corpo de funcionários para administrar os projetos (ARTERTON, 1987 e outros *apud* MARQUES, 2010). O último aspecto considerado é a questão técnica, pois muitas vezes os responsáveis por desenvolverem um projeto de e-participação estão sob a competência de funcionários técnicos da área da informática, não preocupados ou não bem instruídos sobre aspectos como governança, democracia e participação política (NOVECK, 2004 *apud* MARQUES, 2010). O corpo técnico de uma Casa Legislativa tem relevância no processo

legislativo, pois estão envolvidos diretamente com os parlamentares ou dão continuidade aos trabalhos deles.

Portanto, Marques (2010) atribui ao relativo sucesso do portal da Câmara em relação ao da Presidência a disposição dos parlamentares em implementar mecanismos de interação via portal, apesar de não haver unanimidade dessa postura entre eles; a disponibilidade de pessoal e recursos no processo, com a criação de um Comitê Gestor para administrar as demandas recebidas pelos meios disponíveis no portal e incentivar o seu uso pelos parlamentares. Mais uma vez percebe-se aqui a importância da constituição de um corpo técnico da própria instituição empenhados em aderir uma cultura de e-participação, pois, além de colocarem em prática essa visão, podem influenciar na adesão daqueles que realmente precisam se envolver: os próprios representantes políticos. Além disso, o autor atribui também ao planejamento uma necessidade básica para implementação desses mecanismos, tanto na sua variedade quanto na sua profundidade de interação com o público.

Em uma entrevista realizada para coleta de dados para a realização deste trabalho com Fabíola Farange, Gerente de Comunicação em Mídias Digitais da Assembleia Legislativa de Minas Gerais, ela também considera que o sucesso do legislativo mineiro na sua capacidade de interação via portal com a população foi a constituição de uma equipe técnica de carreira capaz de realizar planejamentos de longo prazo para uma visão mais participativa. Acredita que se a maioria dos cargos estratégicos de uma instituição legislativa for de recrutamento amplo, é mais difícil a perpetuação do mesmo aparato administrativo com as constantes mudanças de pessoal na equipe. Também acredita que o Direcionamento Estratégico da Assembleia, nome dado ao planejamento estratégico da Casa que define diretrizes para período de dez anos, foi outro importante fator decisivo para Minas ser referência na área, como será mostrado na pesquisa nos próximos capítulos.

Como salientado anteriormente, esses fatores causais são bem mais complexos e aprofundados do que as simples análises dos dispositivos e interação disponíveis em sites para a participação. Mas é importante considerar que aspectos internos da instituição e até mesmo questões sociais e políticas impactam de forma direta a prática e a realidade dos sites parlamentares, inclusive os legislativos estaduais. O que deve ser evitado é qualquer forma de determinismo, seja ele tecnológico ou político, pois a solução tecnológica não necessariamente determinará

mudanças políticas e nem toda demanda política será solucionada pela tecnologia. O que há, na verdade é uma retroalimentação entre essas duas lógicas dentro do escopo democrático (MARQUES, 2010).

A tendência do Poder Legislativo é se apresentar como uma rede interconectada em vários níveis - global, nacional ou regional. A questão central da comunidade virtual parlamentar é um espaço aberto em discussão. O parlamento virtual é desejado para tornar o processo legislativo mais próximo e transparente, sendo ainda mais ousado em dizer que o que acontece por meio dele adquire força de lei. O debate político ocorreria em comunidades virtuais com muitas informações disponíveis e adaptado à sondagens eletrônicas. Associada ao voto eletrônico, tanto pelos cidadãos como pelos representantes eleitos, poderia oferecer um diálogo para uma deliberação política mais construtiva e contribuir para criar uma consciência cidadã. Pode-se também considerar que, futuramente, poderão propor referendos dos quais se poderá participar pela Internet.

No Brasil, a implementação do Portal da Transparência, criado pela Controladoria Geral da União¹, foi um marco no desenvolvimento do governo eletrônico no país. Agora, qualquer pessoa pode obter informações sobre os atos do Executivo federal. Já no âmbito do legislativo, podemos citar os portais do Senado Federal² e a Câmara dos Deputados³, que oferece uma gama considerável de ferramentas de interação com a população. Os portais eletrônicos no Brasil têm juntado esforços para a formação do governo eletrônico, com considerável quantidade de informações disponíveis e serviços que podem ser prestados por esse meio, que até então não era possível até um tempo atrás. Entretanto, faltam mais mecanismos que possibilitem um debate público mais efetivo, onde que as pessoas possam manifestar suas opiniões e mostrar seu posicionamento através dos portais. O que agora também deve ser considerado é o número crescente de usuários de dispositivos móveis com acesso à internet. A implementação de um governo eletrônico no governo brasileiro deve começar a pensar em iniciativas mais práticas de *m-gov*, ou governo eletrônico para as novas plataformas móveis (LEMOS *et al*, 2010).

¹ <http://www.portaltransparencia.gov.br/>

² <http://www.senado.gov.br/>

³ <http://www2.camara.leg.br/>

Os parlamentos estaduais brasileiros possuem seu próprio portal eletrônico e neles podem disponibilizar uma variedade de mecanismos para se comunicar com o público sobre o trabalho da instituição, porta de entrada de *inputs* e até mesmo um espaço de discussão pública em que fazem parte todos os atores envolvidos, inclusive os próprios parlamentares. No entanto, eles são confrontados com questões que são inerentes a qualquer tentativa de se comunicar de forma eficaz. Como a internet, que pode reunir grandes multidões nas ruas, pode ser usada para a discussão de políticas públicas no interior do parlamento? Como ela pode responder aos *inputs* que recebe dos seus cidadãos? De que forma podem respondê-los? Como é que a instituição pode promover uma cultura de escuta utilizando a plataforma virtual? E, finalmente, como podem estas novas ferramentas ser usadas para garantir não apenas uma forma de comunicação da instituição para os cidadãos, mas também a comunicação de duas vias entre a instituição e os cidadãos?

3 - OS PORTAIS DAS ASSEMBLEIAS LEGISLATIVAS ESTADUAIS

3.1 - O escopo utilizado

O Brasil tem passado recentemente por uma onda de protestos públicos com mobilização em massa para reivindicar mudanças no país, principalmente no governo. O período de pré-Copa do Mundo, quando os holofotes do mundo inteiro estão voltados para o que acontece no país do futebol, criou um ambiente favorável para a proliferação desses movimentos de iniciativa predominante da sociedade civil. O alto grau de adesão aos movimentos reivindicatórios se deu em grande parte pelas redes sociais e a internet. O papel desempenhado por eles permitiu a organização desses movimentos pelo grande fluxo de informações, onde foram marcados os dias, horários e locais para tais atos públicos. Não somente isso, a internet possibilitou trocas intensas de informações para que as pessoas pudessem se informar e também emitirem suas opiniões e pensamentos. Pensando nisso, fica a pergunta: por que os Legislativos não promoveriam uma maior interação com a população por meio da internet, assim como ocorreu recentemente de forma muito intensa? Essa pergunta se torna ainda mais intrigante quando se trata dos

Legislativos subnacionais dos estados brasileiros. As Assembleias Legislativas, além de apresentarem poucos estudos sobre a sua instituição, marcam sua presença no meio de uma disputa política entre a esfera federal e municipal de atribuições. Seu papel acaba sendo classificado como residual, situadas numa estrutura em que grande parte das prerrogativas legislativas estão concentradas no nível federal e municipal. Ademais, é cada vez maior a demanda por serviços públicos via internet para diminuição de custos, sejam eles financeiros, temporais e/ou humanos. A internet está cada vez mais presente em quase todas as áreas da vida social e humana e é cada vez mais natural a tendência do Legislativo também se adaptar a essa nova dinâmica. Por fim, com a utilização crescente e mais popularizada de internet e dispositivos móveis (*smartphones, tablets, notebooks*), de qualquer lugar ou distância se é possível uma interação eficiente entre os agentes envolvidos na discussão política (cidadãos, representantes, mercado, organização social, etc). Em suma, o baixo volume de estudos sobre os legislativos estaduais, o seu papel residual resultante do federalismo brasileiro, a disseminação de dispositivos móveis com internet e o poder mobilizador e interativo possibilitado pela internet, motivaram a realização dessa pesquisa.

Nos modelos de democracia contemporâneos, os sistemas representativos são bem institucionalizados, com o Brasil enquadrado nesse cenário. Entretanto, o país tem alavancado alguns esforços para criar mecanismos para uma participação mais ativa dos cidadãos nos processos decisórios e na vida política. Com a promulgação da Lei de Acesso à Informação (Lei nº 12.527 de 18 de Novembro de 2011) passou a ser obrigação dos órgãos públicos, inclusive do Poder Legislativo, a divulgação de informações de interesse público, viabilizados pela tecnologia da informação, para a transparência e controle social, inclusive obrigando a utilização da internet na publicação dessas informações em sítios eletrônicos. Desta forma, a prerrogativa de publicar informações é garantida, pelo menos legalmente, por meio dessa lei. Por estes motivos, as iniciativas de cunho mais participativo através dos sítios eletrônicos serão mais valorizadas nessa pesquisa dos portais eletrônicos das Assembleias Legislativas, pois, além delas estarem em desenvolvimento, necessitam de maiores incentivos para serem implementadas. Apesar da maior valorização dada aos dispositivos de participação política, o sistema representativo não é um adversário a ser combatido, mas a base a partir da qual se apresenta e negocia as demandas e exigências da democracia, inclusive no seu formato digital.

Visibilidade e prestação de contas, portanto, são requisitos que podem ganhar enorme reforço na configuração digital do Estado. É a partir deles que o trabalho fará a tentativa de analisar outros recursos digitais capazes de assegurar outras dimensões igualmente importantes para uma democracia digital, seja ela para promover a participação efetiva ou uma maior interação entre a esfera política e a social. Esse é um escopo mais cumulativo do que alternativo, onde um complementa o outro.

Segundo Gomes (2007), nos estudos de política na democracia digital existem duas ênfases diferentes: a vertente 'social' que lida mais com questões sobre ciberativismo, ciberpolítica, movimentos sociais e internet, entrando em temas como engajamento cívico, capital social nas redes sociais, internet como esfera pública para deliberação política; e a outra vertente que é a 'institucional', onde foca mais nas oportunidades de interface entre o Estado e os cidadãos, como a transposição digital das instituições, iniciativas institucionais Estado-cidadãos (prestação de serviços, por exemplo) e cidadão-Estado (oportunidades de participação ou de oferta de *inputs*, resposta a sondagens, decisões ou sugestões orçamentárias, registro e discussão de opiniões em fóruns eletrônicos, etc). O presente trabalho é predominantemente focado na ênfase 'institucional' de análise. É claro que questões como engajamento cívico e incentivos internos são muito relevantes a serem considerados quando se trata de parlamentos, mas o objetivo central aqui é avaliar de forma comparativa, na prática, como ocorre a adesão das TIC's na produção política pelos portais eletrônicos dos legislativos estaduais.

3.2 – O modelo adotado

Esse trabalho foi inspirado na pesquisa realizada por Sivaldo Pereira (2005), na sua obra intitulada "Graus de participação democrática no uso da internet pelos governos das capitais brasileiras", onde o autor analisa os portais dos Executivos municipais das 27 capitais do país e os enquadram numa escala de cinco graus de participação democrática. O primeiro grau de participação democrática que ele considera consiste na prestação de informações e serviços por meio dos portais, sentido este que se dá por via de mão única: do governo para a população, ou seja,

“o governo disponibiliza informações ou torna a prestação de serviços mais eficiente, através do emprego destas tecnologias de comunicação” (SILVA, 2005, p. 454). No segundo grau de participação, é colhida de alguma forma a opinião pública para a tomada de decisão e as TICs passam a ser um canal de comunicação para o poder público, mas ainda sim predominantemente de mão única, porém em sentido oposto: da população para o governo. Neste caso, não há um diálogo efetivo com a sociedade, mas emitem-se sinais de forma a se obter algum retorno do público. Já o terceiro grau é voltado para aspectos da transparência e *accountability*, onde a população de alguma forma controla e cobra a prestação de contas do poder público. Entretanto, a discricionariedade permanece à esfera política. O quarto grau refere-se basicamente à “democracia deliberativa”, onde há mecanismos reais de discussão e diálogo permanente para o atingimento de um convencimento mútuo (sociedade e poder público juntamente) e também onde há uma comunicação livre e aberta, sendo que os participantes propõem e desafiam reivindicações e argumentos sobre assuntos comuns. O quinto e último grau de participação definida pelo autor são os casos quando se tem a democracia direta por meio das TICs, “onde a esfera civil ocupa o lugar da esfera política na produção da decisão” (SILVA, 2005, p. 457).

A pesquisa referência de Silva (2005) analisou os portais do Executivo municipais e, por esse motivo, esse presente trabalho precisou adaptá-la, pois o foco aqui está nos portais eletrônicos das Assembleias Legislativas. Algumas adequações importantes foram adotadas nas variáveis e nos graus de participação para tornar a pesquisa mais operacional e atender melhor ao objetivo central desse estudo. Essa adaptação é importante principalmente porque a dinâmica e o papel do Poder Legislativo são distintos do Executivo, pois, como dito, cada um deles possui incentivos diferentes na disponibilização de itens em seu portal. Para a função de exemplificar essa situação, o Executivo possui como prerrogativa principal a prestação de serviços, enquanto que, no âmbito do Legislativo, seu papel central é fazer junções de demandas em processos decisórios.

Alguns outros trabalhos tiveram a mesma linha de raciocínio adotado nessa pesquisa além de Silva (2005). A pesquisa pioneira realizada por CORGOZINHO (2003) analisou o poder legislativo, mas as unidades de análise foram Câmaras Municipais e o autor procurou definir suas variáveis quanto à sua interatividade, transparência, usabilidade; navegabilidade e eficiência de uso, e a participação em

rede. COHEN *et al* (2003) analisam portais eletrônicos das Assembleias Legislativas estaduais quanto ao seu capital intelectual, definindo um conjunto de dispositivos que podem ser encontrados nos sites das Assembleias para uma análise comparativa do grau de desenvolvimento que se encontram nas diferentes dimensões do 'capital'. Também, BRAGA (2007) pesquisa em sites legislativos dos países da América Latina, das duas Casas do Congresso Nacional brasileiro e as Assembleias legislativas estaduais para criar um "índice de informatização", sendo o quesito 'interatividade' apenas um dos tópicos dentro de uma dimensão entre várias outras, para fornecer um parâmetro de como esses sites tomam para si os dispositivos hoje existentes. A pesquisa aqui desenvolvida não se baseou totalmente em nenhuma dessas perspectivas mencionadas. Todas elas apresentaram alguns resultados em comum e outros nem tanto com esta, mas esse fenômeno é explicado pelo tipo de perspectiva democrática escolhida, o escopo definido e modelo adotado para aferir algum comportamento. O que se pretende analisar aqui é o grau de interatividade política que os portais eletrônicos das Assembleias Legislativas (Poder Legislativo estadual) fornecem à sociedade, em perspectiva comparada, classificando os dispositivos de interação até então existentes em dimensões de acordo com a dinâmica que cada um pode proporcionar.

A seguir estão especificados os dispositivos, tratados aqui como variáveis, que a pesquisa utilizou para a análise dos portais. Essa etapa é importante para deixarem claros os critérios utilizados para considerar cada dispositivo como ausente ou presente em cada portal.

- a) Legislação e pré-legislação: acesso à legislação básica, tais como Regimento Interno, Constituição Estadual e leis em geral. Concomitantemente, a possibilidade de acesso às proposições de leis, pelo menos em andamento na Casa Legislativa;
- b) TV Assembleia online: possibilidade de assistir a programação via *online* da TV da Assembleia respectiva;
- c) Cadastro para receber informações via e-mail: possibilidade de realizar cadastro para receber atualizações, notícias, boletins informativos, etc, no e-mail pessoal realizando um cadastro. Alguns sites utilizam um campo denominado 'Newsletter' ou 'cadastre-se', por exemplo;
- d) Diário do Legislativo: possibilidade de acessar o Diário do Legislativo, onde estão detalhados todos os atos oficiais da Casa, como discursos,

- reuniões de comissões, plenárias, etc. Os Diários devem ser recentes, com pelo menos 30 dias de atualização;
- e) Publicações diárias ou semanais de notícias: possibilidade de visualização de notícias, por meio de revistas e jornais eletrônicos, ou simplesmente postagens jornalísticas. As notícias também devem ser recentes, com o prazo de pelo menos 30 dias de atualização;
 - f) E-mail dos deputados: possibilidade de obter os e-mails de contato dos deputados, sendo eles institucionais ou pessoais;
 - g) Atendimento online instantâneo (*chat*): profissionais à disposição do cidadão para esclarecimento de dúvidas ou pedidos de informação por meio de um *chat* instantâneo.
 - h) Ouvidoria ou 'Fale conosco': possibilidade de enviar alguma informação, pedido, elogio, denúncia, sugestão ou reclamação por meio do Portal. Geralmente localizados em links como 'ouvidoria', 'fale conosco', 'contato', ou afins;
 - i) Enviar sugestões de projeto de leis: possibilidade de enviar proposição de lei pelo Portal para análise da Casa Legislativa
 - j) Enquetes: sondagem de opinião pública aos usuários do Portal. Os resultados poder servir de balizamento e condução de alguns dos debates
 - k) Consultas públicas: espaços virtuais destinados à sociedade para que pessoas possam contribuir e ver as contribuições dos outros participantes e fazer comentários. Objetivo principal de auxiliar na elaboração e coleta de opiniões da sociedade sobre temas de importância. Esse sistema permite intensificar a articulação entre a representatividade e a sociedade, ampliando a discussão da coisa pública, coletando de forma fácil, ágil e com baixo custo as opiniões da sociedade;
 - l) Fóruns online temáticos: contam com a participação direta de parlamentares e cidadãos e representam uma oportunidade de reflexão cuidadosa acerca de temas em pauta no Legislativo. Pode ser realizado tanto no próprio portal da Assembleia ou redirecionado para o site específico do fórum, porém, de iniciativa da Casa.
 - m) Links para redes sociais: links que redirecionam para páginas das Assembleias de qualquer rede social, podendo ser Twitter, Facebook, Youtube, Orkut, MySpace, Google+, etc;

Foi adotado um modelo em três dimensões para enquadrar as variáveis, em vez de graus de participação. Desta forma, será possível realizar comparações não somente entre as Assembleias Legislativas, mas também entre as dimensões em cada estado. Os dispositivos definidos para a análise dos portais foram agrupados em dimensões de acordo com a forma de interação que ela permite entre a Assembleia e a população. Na primeira dimensão definida, denominada ‘Legislativo-Sociedade’, as Assembleias apenas emitem qualquer tipo de informação, de forma *top-down*, ou ‘de cima para baixo’. As variáveis que entram nessa dimensão são: presença de legislação (regime interno, leis, constituições) e pré-legislação (projetos de leis); possibilidade de assistir TV Assembleia *online*; possibilidade de cadastro para receber atualizações via e-mail; possibilidade de visualização do Diário do Legislativo; e publicações diárias ou semanais de notícias do Legislativo. Em contrapartida, a segunda dimensão, definida como ‘Sociedade- Legislativo’, envolve variáveis em que se é possível que a população emita algum sinal ou opinião referente a qualquer assunto por meio do portal, ou seja, de ‘baixo para cima’, mas sem um diálogo efetivo entre os atores envolvidos e sem a publicização de um debate público. Neste grupo, as variáveis são: e-mail dos deputados; atendimento *online* instantâneo (*chat*); presença de ouvidoria e/ou ‘fale conosco’; e a possibilidade de enviar sugestões de projeto de leis. Por último, a terceira dimensão, tratada aqui como dimensão ‘Mão Dupla’, é aquela em há uma troca mútua de informações e opiniões, que produza consenso, alternativas e sugestões coletivas que envolvem tanto a esfera política quanto a esfera social. É uma interação multidirecional onde vários *stakeholders* estão presentes no mesmo espaço.

A seguir está um quadro resumo das variáveis por dimensão:

DIMENSÃO 1	DIMENSÃO 2	DIMENSÃO 3
Legislação e pré-legislação	E-mail dos deputados	Enquetes
TV Assembleia <i>online</i>	Atendimento <i>online</i> instantâneo (<i>chat</i>)	Consultas públicas
Cadastro para receber informações via e-mail	Ouvidoria ou ‘Fale conosco’	Fóruns online temáticos
Diário do Legislativo	Enviar sugestões de projeto de leis	Links para redes sociais
Publicações diárias ou semanais de notícias		

Para cada quesito foram atribuídos valores binários: sendo o valor 0 (zero) para 'ausência' e 1 (um) para 'presença' do dispositivo em questão. Também foram atribuídos pesos às variáveis de acordo com a dimensão a que pertence. As variáveis foram agrupadas em dimensões por algumas delas apresentarem semelhança entre si quanto à forma de interação e os pesos atribuídos pelo grau de interatividade que se configuram. A primeira dimensão (Legislativo-Sociedade) recebeu peso 1, a dimensão 2 (Sociedade-Legislativo) peso 2 e a terceira (Mão Dupla) peso 3. As dimensões 1 e 2 se configuram numa dinâmica unidirecional de interação, contudo, a primeira é da forma 'de cima para baixo' (*top-down*) e a segunda 'de baixo para cima' (*bottom-up*). O modelo 'de baixo para cima' recebeu maior peso pelo fato de haver uma posição de escuta da sociedade, de colher informações da população, uma prática importante dentro de uma lógica participativa de democracia. Como as iniciativas de cunho participativo são mais valorizadas nesse trabalho, recebeu peso maior que a primeira dimensão. Por fim, a dimensão Mão Dupla se apresenta numa dinâmica multidirecional de interação. Em um mesmo espaço estão presentes tanto a esfera política quanto a social, de forma publicizada.

A partir dos dados coletados dos portais eletrônicos de todas as Assembleias Legislativas, foi criado um índice na escala de 0 a 1 de forma a ser possível fazer uma análise comparativa entre os estados sobre o nível de implementação de mecanismos de interação através da internet. As etapas para o cálculo do índice são:

- 1ª) Soma-se, separadamente, a quantidade de variáveis que o estado apresentou por dimensão;
- 2ª) Multiplica-se os valores pelos respectivos pesos de cada dimensão;
- 3ª) Soma-se todos os valores, já considerados os pesos;
- 4ª) Divide-se o total por 25 (valor máximo que um estado pode atingir)

Logo, se algum estado obtivesse o valor 1 (PRESENÇA) em todas as variáveis, atingiria valor 25 na soma das variáveis, considerando os pesos, e quando dividido por 25 atingiria índice de valor 1 (índice máximo). A descrição da fórmula apresenta o seguinte aspecto:

Cálculo do Índice = $(Total\ de\ ocorrências\ da\ Dimensão1 \times 1) + (Total\ de\ ocorrências\ da\ Dimensão2 \times 2) + (Total\ de\ ocorrências\ da\ Dimensão3 \times 3) / 25$

3.3 - Os resultados da pesquisa

A Tabela 1 demonstra a ordem num *ranking* em que as 26 Assembleias Legislativas se configuraram segundo seus respectivos valores do índice e as notas alcançadas em cada dimensão. A Câmara Legislativa do Distrito Federal não foi considerada na pesquisa uma vez que a unidade de análise aqui são as Assembleias estaduais. A coleta dos dados foi realizada no mês de setembro de 2013, período das 17^{as} legislaturas das Assembleias Legislativas. A tabulação dos dados das variáveis de todos os *websites* está demonstrada na tabela 3 do Anexo II.

Tabela 1: Ranking dos estados

Posição	Estado	Índice	Dimensão3*	Dimensão2*	Dimensão1*
1 ^a	Minas Gerais	0,80	9	6	5
2 ^a	Santa Catarina	0,72	9	4	5
3 ^a	Rio de Janeiro	0,60	6	6	3
4 ^a	Ceará	0,60	6	4	5
4 ^a	Rio Grande do Sul	0,60	6	4	5
5 ^a	Espírito Santo	0,56	6	4	4
6 ^a	Goiás	0,52	6	4	3
7 ^a	Paraná	0,48	3	4	5
8 ^a	Amazonas	0,44	3	4	4
8 ^a	Bahia	0,44	3	4	4
8 ^a	Piauí	0,44	3	4	4
8 ^a	Rio Grande do Norte	0,44	3	4	4
8 ^a	Tocantins	0,44	3	4	4
9 ^a	Maranhão	0,40	3	4	3
10 ^a	São Paulo	0,40	0	6	4
11 ^a	Paraíba	0,36	3	4	2
12 ^a	Mato Grosso	0,36	3	2	4
12 ^a	Pernambuco	0,36	3	2	4
12 ^a	Rondônia	0,36	3	2	4
13 ^a	Mato Grosso do Sul	0,32	0	4	4
14 ^a	Amapá	0,28	3	2	2
15 ^a	Pará	0,24	0	4	2
16 ^a	Acre	0,20	0	2	3
16 ^a	Sergipe	0,20	0	2	3
17 ^a	Roraima	0,12	0	2	1
18 ^a	Alagoas	0,00	0	0	0

Obs.: Acessos realizados em Setembro de 2013

*Considerados os pesos de cada dimensão

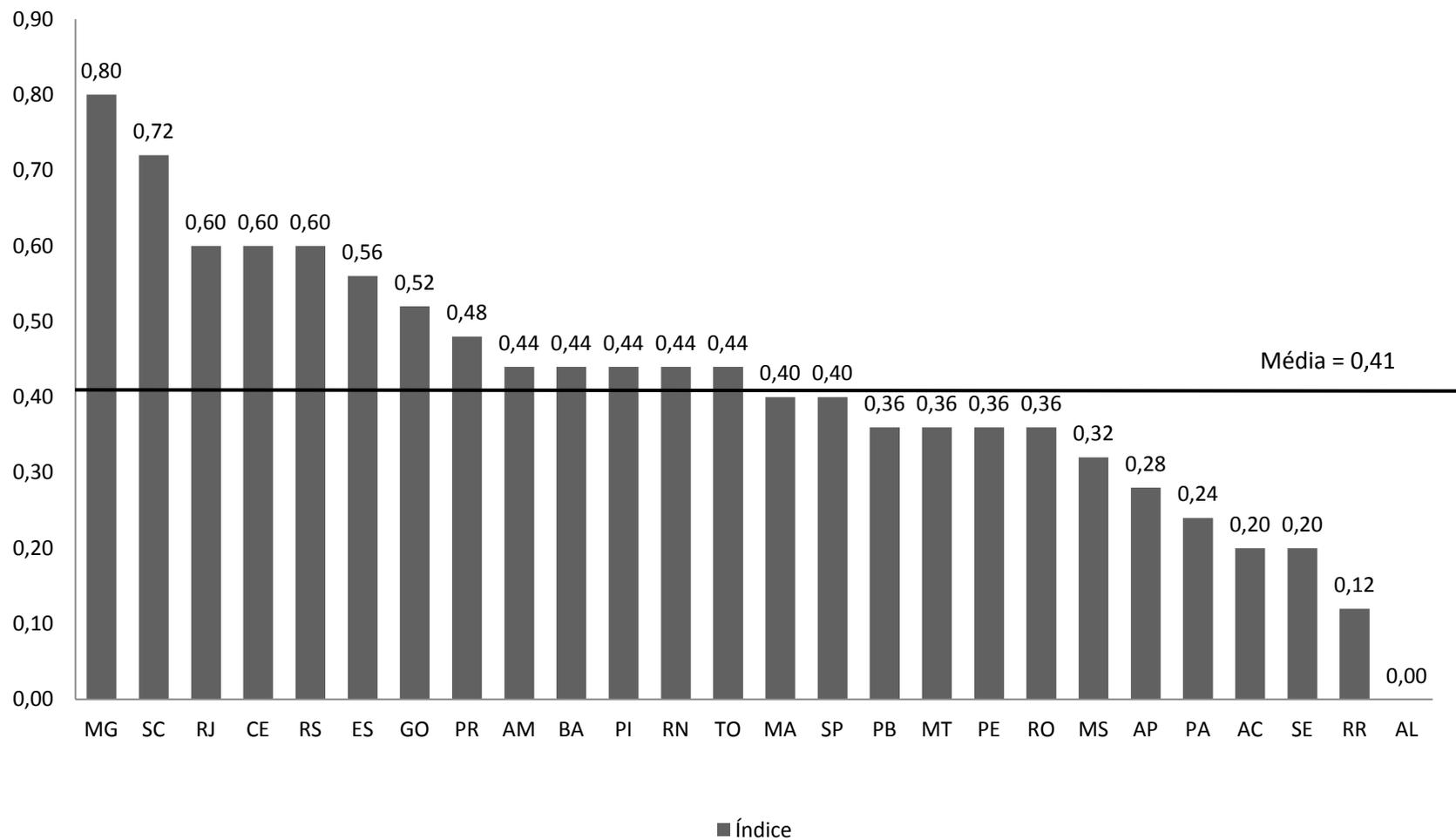
Muitos estados apresentaram mesmos valores de índices e, conseqüentemente, ocuparam as mesmas posições. Foram considerados, apenas

como critério de desempate, os valores segundo a nota por dimensão. A terceira dimensão, de Mão-Dupla, além de ser mais complexa e ter maiores dificuldades de implementação nos portais, ela apresenta um grau de interação maior que as demais, aspecto este de maior interesse para esse trabalho. Os estados que tiveram o maior esforço de implementar mecanismos dessa dimensão estão a frente entre os que obtiveram o mesmo valor de índice. Isso acontece apenas no caso do Maranhão e São Paulo: ambos atingiram um índice de 0,40, mas Maranhão apresentou nota maior na terceira dimensão, estando à frente de São Paulo. Persistindo o empate, foi considerada a maior nota da segunda dimensão, que apesar de ser unidirecional (da sociedade para o Legislativo), ainda sim já é um avanço adotar uma postura de captação de *inputs*. Esse critério foi aplicado para os estados do Rio de Janeiro com Ceará, que ficaram, respectivamente, em quarto e quinto lugar; e Paraíba com Mato Grosso, ambos com índice de 0,36, mas em posições em 11º e 12º lugares, respectivamente. Mesmo com esses critérios, alguns estados ainda apresentaram a mesma posição. Os estados do Ceará e Rio Grande do Sul ocuparam juntos a 4ª posição; Amapá, Bahia, Piauí, Rio Grande do Norte e Tocantins ficaram com a oitava posição; Mato Grosso, Pernambuco e Rondônia na 12ª posição; Acre e Sergipe na 16ª. Esses critérios de desempate foram uma maneira encontrada para diferenciar mais os estados que apresentaram as mesmas posições no *ranking*.

O gráfico 1 apresenta a plotagem dos índices que atingiram os sítios eletrônicos dos Legislativos estaduais brasileiros. A média simples dos índices foi de aproximadamente 0,41, com variação entre 0,80 e 0 (zero). O acesso ao portal da Assembleia Legislativa de Alagoas ficou impossibilitado, uma vez que se apresentava sempre fora do ar. Assim, foi definido valor 0 para todas as variáveis.

A Assembleia Legislativa de Minas Gerais apresentou o maior índice, no valor de 0,80. Juntamente com Santa Catarina, esses dois estados lideram o *ranking*. Nenhum estado conseguiu atingir o valor máximo (1,0). Em última posição está estado de Alagoas, que obteve valor 0, seguido de Roraima (0,12). Exatamente 50% dos estados, correspondente a 13 unidades federativas, apresentaram valores acima da média e 50% abaixo.

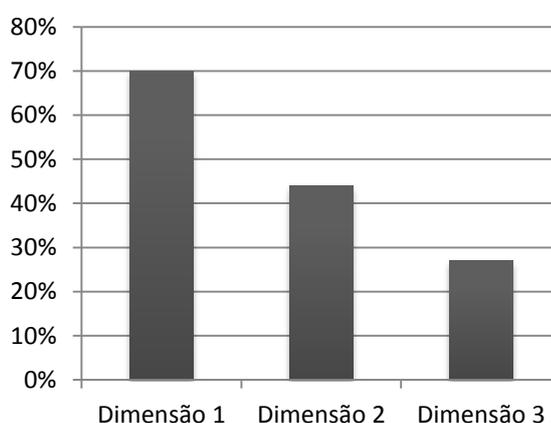
Gráfico 1: Índice dos Portais Eletrônicos das Assembleias Legislativas



Não foi possível acessar um diário oficial da Casa em todos os portais. Das 26 Casas Legislativas, apenas 18 apresentaram Diários do Legislativo atualizados para acessar. Através desses diários é possível a publicação de todos os atos e fatos oficiais da instituição para pesquisa e acompanhamento do que acontece no seu interior. Apenas o estado do Rio de Janeiro tem um *chat* instantâneo disponível. Na terceira dimensão, apenas o critério 'links para redes sociais' obteve grande êxito, com 73% de frequência. Em contrapartida, as variáveis 'enquetes', 'consultas públicas' e 'fóruns' apresentaram, respectivamente, 15%, 12% e 8% de frequência. Esse comportamento mostra que as redes sociais são mais priorizadas pelas Assembleias e encontrou um espaço favorável para sua implementação, em comparação com os outros dispositivos.

A classificação das variáveis por dimensão permite fazer algumas conclusões importantes a partir da coleta de dados. No geral, o que se vê é uma forte tendência da utilização de mecanismos interativos da primeira dimensão nos portais eletrônicos, ou seja, aqueles dispositivos cujo objetivo é apenas informar à população, que se dá num movimento unidirecional do Legislativo para a sociedade. Esse conjunto de dispositivos foram utilizados em 70% dos casos. Em contrapartida, as variáveis da terceira dimensão (mão-dupla) se mostraram a menos utilizadas: 27,9% dos casos apenas. A segunda dimensão encontrou-se numa posição intermediária entre as outras, com frequência de aproximadamente 44%. No gráfico 2 é possível ter uma visão mais clara de como ocorre a frequência das variáveis por dimensão.

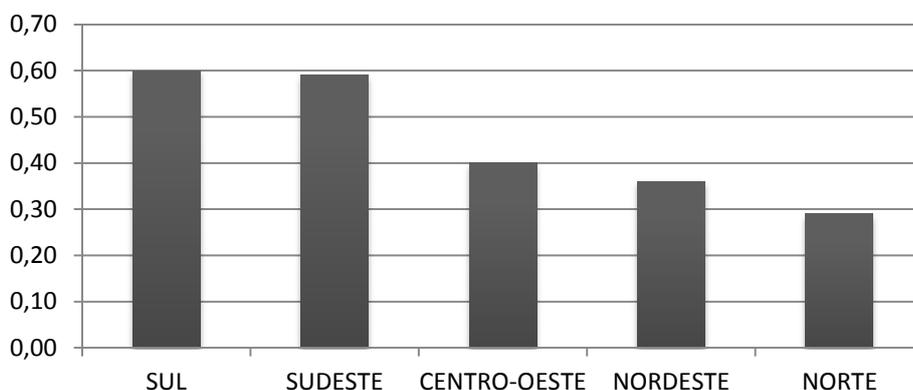
Gráfico 2: Porcentagem de frequência por dimensão



Esse resultado testifica o fato de haver menores incentivos para implementação de ferramentas mais interativas nos seus portais eletrônicos. A pesquisa de BRAGA (2007) apontou para resultados bem parecidos com esses. Houve baixo grau de interatividade nos sites no quesito 'relação com o público', onde apresentou os menores valores. As variáveis comuns de fóruns, *chats* e votação de proposição de lei apresentaram as menores frequências entre as outras e, mesmo assim, com informações insuficientes. Isso demonstra que pouco mudou durante o tempo nesse tipo de relação.

Realizando comparações entre os estados por região, nota-se que Sul e Sudeste apresentam as maiores médias de índice: 0,60 e 0,59, respectivamente. Enquanto que Norte e Nordeste apresentam os menores valores da média: 0,29 no primeiro caso e 0,36 no segundo. Entretanto, é necessário fazer uma análise mais fina e acurada, pois os resultados apresentaram alguns casos que o diferenciam do resto dos estados da mesma região. Destacam-se os estados do Ceará e São Paulo. Apesar de Ceará estar localizado na região nordeste, este ficou bem colocado no *ranking* geral, ocupando o 4º lugar, acima ainda do estado do Rio Grande do Sul, localizado na região com as maiores médias. Por outro lado, a Assembleia Legislativa do estado de São Paulo não apresentou o mesmo desempenho. Apesar de pertencer à região Sudeste, ocupou o 10º lugar no *ranking*, ficando abaixo de alguns países do Norte e Nordeste, como Amazonas e Piauí, por exemplo. Logo, não necessariamente a região onde está localizado o estado determinará o comprometimento do Legislativo estadual em desenvolver mecanismos de interação e participação por meio do seu portal eletrônico.

Gráfico 3: Média do índice por região



Quando se trata do número de eleitores por estado, é possível traçar uma correlação entre esses dados com índice, ou seja, a hipótese é que os estados com o maior quantitativo de eleitores devem incentivar o desenvolvimento de um portal com uma cultura mais participativa e/ou interativa nesse estado, dada a grande quantidade de eleitores. Contudo, é importante considerar que estados com mais eleitores também são os mais desenvolvidos, economicamente mais fortes e com uma população mais conectada.

A correlação das variáveis 'índice' e 'número de eleitores' assume valor positivo de 0,373, com nível de confiança de 95%, ou seja, apesar do baixo valor, rejeita-se a hipótese nula de que não há correlação. Mais uma vez São Paulo deve ser mencionado. Segundo dados do Tribunal Superior Eleitoral, o estado de São Paulo possuía, no ano de 2012, cerca de 31 milhões de eleitores, um número que representa 22,2% do eleitorado nacional, ou seja, quase um quarto do país. Mesmo com um contingente tão grande do eleitorado, que aumentam mais ainda as diferenças entre grupos de interesse, divergência de preferências e demandas mais complexas, não foram desenvolvidos muitos mecanismos de participação via portal eletrônico para envolver os cidadãos no processo decisório. No outro extremo estão os estados do Amazonas e Tocantins. O primeiro saltou da posição 18ª no contingente do eleitorado nacional, com cerca de 2,1 milhões de eleitores, equivalente a 1,5%, para a 9ª posição no índice. O parecido ocorre com o portal de Tocantins. O estado não agrega nem 1% do eleitorado (cerca de 990 mil eleitores) e passou da 23ª posição para a posição 13ª do índice em questão. Quando se calcula a correlação sem considerar o estado de São Paulo, o valor passa de 0,373 para 0,662, com 99% de nível de confiança, praticamente dobrando o seu valor. A correlação agora passa a ser bem mais considerável. A tabela apresenta a tabela com quantidade de eleitores por estado, o seu percentual do eleitorado nacional e o respectivo índice desenvolvido nessa pesquisa.

Tabela 2: Relação ‘Quantidade de eleitores’ x ‘Índice’

Estado	Quantitativo	%	Posição Eleitores	Posição Índice
São Paulo	31.253.317	22,22	1 ^a	15 ^a
Minas Gerais	15.019.136	10,68	2 ^a	1 ^a
Rio de Janeiro	11.893.309	8,46	3 ^a	3 ^a
Bahia	10.110.122	7,19	4 ^a	10 ^a
Rio Grande do Sul	8.328.413	5,92	5 ^a	5 ^a
Paraná	7.727.727	5,49	6 ^a	8 ^a
Pernambuco	6.498.122	4,62	7 ^a	18 ^a
Ceará	6.192.371	4,40	8 ^a	4 ^a
Pará	5.100.797	3,63	9 ^a	22 ^a
Santa Catarina	4.739.345	3,37	10 ^a	2 ^a
Maranhão	4.558.855	3,24	11 ^a	14 ^a
Goiás	4.219.655	3,00	12 ^a	7 ^a
Paraíba	2.865.819	2,04	13 ^a	16 ^a
Espírito Santo	2.623.944	1,87	14 ^a	6 ^a
Piauí	2.365.074	1,68	15 ^a	11 ^a
Rio Grande do Norte	2.355.539	1,68	16 ^a	12 ^a
Mato Grosso	2.170.993	1,54	17 ^a	17 ^a
Amazonas	2.164.620	1,54	18 ^a	9 ^a
Alagoas	1.863.029	1,33	19 ^a	26 ^a
Mato Grosso do Sul	1.775.061	1,26	20 ^a	20 ^o
Sergipe	1.386.366	0,99	21 ^a	24 ^a
Rondônia	1.105.353	0,79	22 ^a	19 ^a
Tocantins	990.811	0,70	23 ^a	13 ^a
Acre	498.017	0,35	24 ^a	23 ^a
Amapá	448.018	0,32	25 ^a	21 ^a
Roraima	292.394	0,21	26 ^a	25 ^a
Exterior	252.343	0,18		
Total Geral	140.646.446			

Fonte: TSE

5 - CONSIDERAÇÕES FINAIS

A questão da interatividade é estratégica na qualidade democrática. O simples fornecimento unilateral de informações e a visão simplista de que os cidadãos formam apenas o eleitorado e são meros consumidores dessas

informações, solapam o princípio da soberania popular. Quando há um esquema efetivo de comunicação de mão dupla, desfalece-se a predominância da condição passiva do público no processo político. Deixa de lado a ideia de que eleitores são relevantes apenas nos interstícios eleitorais e passam ser atores ativos, com suas próprias convicções e vontades e compromissados com o negócio público. Em consequência, essa posição contribuiria bastante para uma mudança de cultura política para um sentimento de maior efetividade da sua atuação cívica, de maior atrelamento entre a população e os agentes políticos, para que estes últimos realmente atuem de acordo com o interesse público. Se atualmente não é possível esperar que as pessoas venham para o interior do Legislativo, que este vá onde eles se encontram: conectados na rede. É possível criar uma variedade de meios para facilitar a interação política, ser mais conveniente e fortalecer a participação, como alguns demonstram ter relativo sucesso, no caso de Minas Gerais e Santa Catarina. A média nacional do índice dos estados não atingiu nem a metade (0,41). Estes estados podem servir de exemplo e aprendizado para o restante. Mesmo assim, esses não são exemplos máximos de uma cultura política participativa, pois continuamente será possível a criação de novos mecanismos, principalmente porque o âmbito da tecnologia sempre traz consigo inovações.

As empresas, a administração pública, as instituições, a sociedade e seus representantes políticos estão se deparando com uma arquitetura comunicativa permitida pela tecnologia e está reestruturando sua capacidade de se comunicar por meio dessa nova linguagem. Hoje seria difícil pensar a administração pública sem o pregão eletrônico, por exemplo. Cabe aos legislativos estaduais, então, o seu alinhamento com essa nova realidade. O projeto da democracia digital legislativa encontra seus limites na maneira como atores políticos e servidores públicos se apropriam da internet.

É importante considerar a prática da participação no âmbito da decisão política como fundamental, pois ela oferece um conjunto de benefícios para o seu interior, mesmo que haja algum aumento do custo decisório para isso, mas o gasto pela utilização da tecnologia é baixo considerado o custo-benefício que ela pode trazer. Uma prática participativista garante maior transparência no processo legislativo, mas a transparência não garante necessariamente a participação. Portanto, uma posição mais participativa de democracia digital fortalece, ainda que

indiretamente, a visão liberal representativa pelo fato da participação promover, conseqüentemente, a difusão das informações que cernem a esfera política para maior controle social deles por meio da transparência e *accountability*.

Infelizmente, os estudos sobre os legislativos estaduais são muito primitivos. Faltam ainda informações importantes para explicar o comportamento descrito na pesquisa e desenvolver uma perspectiva mais analítica do campo. Mas já é um grande passo definir descritivamente o que acontece na prática o impacto das TIC's nos portais legislativos quanto à sua interatividade. Necessário também um equilíbrio de análise para evitar extremismos dos campos de estudo: muitos especialistas de tecnologia e da ciências da informação não consideram aspectos políticos importantes, conceitos como democracia, comportamento político e instituições, mas também muitos estudiosos da ciências sociais e da ciência política desenvolvem discussões muito teóricas e idealizam um ambiente perfeito de democracia na web sem avaliar os verdadeiros impactos que as TICs podem promover.

A existência de uma variedade de ferramentas interativas digitais nos portais legislativos não garante necessariamente a participação efetiva desejada. Como afirmado antes, deve-se evitar qualquer tipo de determinismos. Entretanto, se há alguma intenção de querer atingir esse objetivo, eles deverão existir. Não somente existir, mas também serem efetivos. É passível de dizer, então, que pode haver um ciclo quanto a e-participação: aumenta-se a oferta de mecanismos interativos nos portais, pode crescer o nível de participação política por esse meio e, aumentando a participação, cresce a demanda por mais mecanismos, aumentando a necessidade de crescer novamente sua oferta. É claro que nesse ciclo estão envolvidos outros fatores, como os incentivos para o uso dos portais pela sociedade e a verdadeira apropriação deles por parte dos legislativos quando recebem informações. Porém, se as instituições legislativas estaduais forem proativas no sentido de ser a iniciadora desse ciclo na etapa 'aumentar oferta de mecanismos', talvez seria um bom caminho a ser traçado para que elas atinjam boa credibilidade e confiança pública.

Existe ainda uma linha pesquisa que deve continuar esse trabalho para completar o entendimento da realidade. Esses mecanismos funcionam na prática?

As instituições consideram as informações colhidas em seus portais para levar em pauta nas discussões parlamentárias? Quem realmente se beneficia da nova prática de e-participação? Esses são os desafios daqui para frente como linha de pesquisa para servir até mesmo de aprendizado às Assembleias Legislativas estaduais, pois muita coisa ainda precisa ser feito.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

AVRITZER, Leonardo. "Sociedade civil e participação no Brasil democrático". *Experiências nacionais de participação social*. Belo Horizonte, 2010.

BRAGA, Sérgio. O papel das TICs na institucionalização das democracias: um estudo sobre a informatização dos órgãos legislativos na América do Sul com destaque para o Brasil. Câmara dos Deputados, Coordenação de Publicações, 2007.

BRASIL. Lei nº 12.527, de 18 de Novembro de 2011.

CASTELLS, Manuel. A galáxia da internet: reflexões sobre internet, negócios e sociedade. Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian, 2004.

COHEN, F. B. R. F.; MELLO, S. A. B.; QUEIROZ, A. B. O capital intelectual nos sites de legislativos estaduais: uma análise comparativa. Belo Horizonte: Assembléia Legislativa do Estado de Minas Gerais, Escola do Legislativo, 2007.

CORGOZINHO, I. A democracia eletrônica em Minas Gerais. *Fronteira Virtual*, 2003.

Global Centre for ICT in Parliament (2012). *World e-Parliament Report 2012*. New York: United Nations. Retrieved October 07, 2012.

GOMES, Wilson. "Democracia digital: que democracia." II Encontro da Associação Nacional de Pesquisadores em Comunicação e Política. UFMG, Belo Horizonte, 2007.

GOMES, Wilson. Internet e participação política em sociedades democráticas. *Revista FAMECOS: mídia, cultura e tecnologia*, v. 1, n. 27, 2006.

IUP. Informe parlamentario mundial: La naturaleza cambiante de la representación parlamentaria, 2012.

IUP. Directrices para el uso de los medios sociales de comunicación por los parlamentos. Ginebra, 2013.

JAMIL ALMEIDA MARQUES, Francisco Paulo. "Muro baixo, o povo pula": iniciativas institucionais de participação digital e seus desafios fundamentais. Opinião Pública; 2010, vol. 16.

LEMOS, A. e LÉVY, P. O futuro da internet: em direção a uma ciberdemocracia planetária. São Paulo, 2010.

MARQUES, Francisco Paulo Jamil Almeida. "Muro baixo, o povo pula": iniciativas institucionais de participação digital e seus desafios fundamentais. Opinião Pública, v. 16, n. 1, p. 117-142, 2010.

MINAS GERAIS. Assembleia Legislativa. Direcionamento estratégico: Assembleia Legislativa de Minas Gerais, 2010-2020 / Belo Horizonte: Assembleia Legislativa do Estado de Minas Gerais, 2010.

SILVA, Sivaldo Pereira. Graus de participação democrática no uso da internet pelos governos das capitais brasileiras. Opin. Publica [online]. 2005, vol.11, n.2

<http://www.aleac.net/>

<http://www.al.ap.gov.br/>

<http://www.ale.am.gov.br/>

<http://www.al.ba.gov.br/>

<http://www.al.ce.gov.br/>

<http://www.al.es.gov.br/>

<http://al.go.leg.br/>

<http://www.al.ma.gov.br/>

<http://www.al.mt.gov.br/>

<http://www.al.ms.gov.br/>

<http://www.almg.gov.br/>

<http://www.alepa.pa.gov.br/>

<http://www.al.pb.gov.br/>

<http://www.alep.pr.gov.br/>

<http://www.alepe.pe.gov.br/>

<http://www.alepi.pi.gov.br/>

<http://www.alerj.rj.gov.br/>

<http://www.al.rn.gov.br/>

<http://www.al.rs.gov.br/>

<http://www.aleronдонia.kinghost.net/>

<http://www.al.rr.gov.br/>

<http://www.alesc.sc.gov.br/>

<http://www.al.sp.gov.br/>

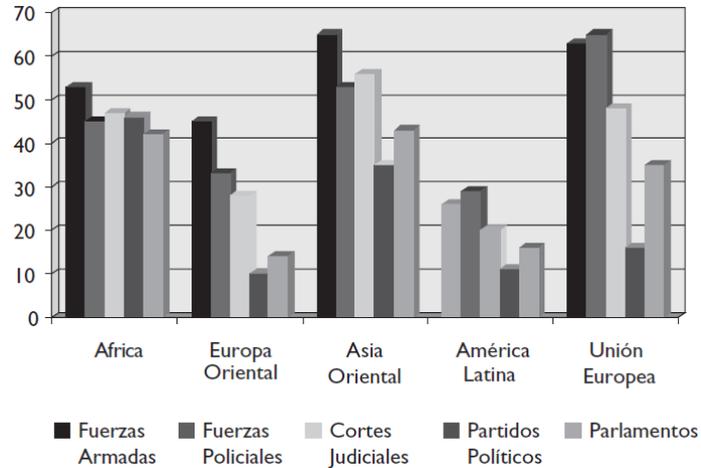
<http://www.al.se.gov.br/>

<http://www.al.to.gov.br/>

<http://www.ale.al.gov.br/>

ANEXO I

Gráfico 4: La confianza en las instituciones nacionales: Promedios regionales



Fonte: Unión Interparlamentaria (2006), El Parlamento y la democracia en el siglo veintiuno: Uma guía de buenas prácticas, p. 110.

Gráfico 5: Índice de Confiança Social (ICS) de Instituições - 2013



Fonte: IBOPE

(acessível em: <http://www.ibope.com.br/pt->

[br/noticias/Documents/JOB%2013_0963_ICs%20JUL%202013_Apresenta%C3%A7%C3%A3o%20final.pdf](http://www.ibope.com.br/noticias/Documents/JOB%2013_0963_ICs%20JUL%202013_Apresenta%C3%A7%C3%A3o%20final.pdf))

Tabela 3: Tabulação das variáveis

VARIÁVEL	PESO	MG	SC	RJ	CE	RS	ES	GO	PR	AM	BA	PI	RN	TO
Presença de legislação e pré-legislação*	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1
Possibilidade de assistir TV Assembleia online	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
Possibilidade de cadastro para receber informações via e-mail	1	1	1	0	1	1	0	0	1	0	0	1	1	0
Possibilidade de visualização do diário do Legislativo	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1
Publicações diárias ou semanais de notícias	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
E-mail dos deputados	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
Atendimento online instantâneo (<i>chat</i>)	2	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Presença de Ouvidoria e/ou 'Fale Conosco'	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
Possibilidade de enviar sugestões de projeto de leis	2	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Enquetes	3	1	1	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0
Consulta pública	3	1	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0
Fóruns online temáticos do tipo discursivos publicizados	3	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0
Link para redes sociais (Twitter, Facebook, Youtube, etc)	3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
TOTAL (SEM PESO)	-	11	10	8	9	9	8	7	8	7	7	7	7	7
TOTAL (COM PESO)	-	20	18	15	15	15	14	13	12	11	11	11	11	11
TOTAL DIMENSÃO 1 (SEM PESO)	-	5	5	3	5	5	4	3	5	4	4	4	4	4
TOTAL DIMENSÃO 2 (SEM PESO)	-	3	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
TOTAL DIMENSÃO 3 (SEM PESO)	-	3	3	2	2	2	2	2	1	1	1	1	1	1
TOTAL DIMENSÃO 1 (COM PESO)	-	5	5	3	5	5	4	3	5	4	4	4	4	4
TOTAL DIMENSÃO 2 (COM PESO)	-	6	4	6	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
TOTAL DIMENSÃO 3 (COM PESO)	-	9	9	6	6	6	6	6	3	3	3	3	3	3
ÍNDICE	-	0,80	0,72	0,60	0,60	0,60	0,56	0,52	0,48	0,44	0,44	0,44	0,44	0,44

VARIÁVEL	MA	SP	PB	MT	PE	RO	MS	AP	PA	AC	SE	RR	AL
Presença de legislação e pré-legislação*	0	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	0	0
Possibilidade de assistir TV Assembleia online	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0
Possibilidade de cadastro para receber informações via e-mail	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0
Possibilidade de visualização do diário do Legislativo	1	1	0	0	1	1	1	0	0	1	0	1	0
Publicações diárias ou semanais de notícias	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	0
E-mail dos deputados	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	0	0	0
Atendimento online instantâneo (<i>chat</i>)	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Presença de Ouvidoria e/ou 'Fale Conosco'	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0
Possibilidade de enviar sugestões de projeto de leis	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Enquetes	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Consulta pública	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Fóruns online temáticos do tipo discursivos publicizados	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Link para redes sociais (Twitter, Facebook, Youtube, etc)	1	0	1	1	1	1	0	1	0	0	0	0	0
TOTAL (SEM PESO)	6	7	5	6	6	6	6	4	4	4	4	2	0
TOTAL (COM PESO)	10	10	9	9	9	9	8	7	6	5	5	3	0
TOTAL DIMENSÃO 1 (SEM PESO)	3	4	2	4	4	4	4	2	2	3	3	1	0
TOTAL DIMENSÃO 2 (SEM PESO)	2	3	2	1	1	1	2	1	2	1	1	1	0
TOTAL DIMENSÃO 3 (SEM PESO)	1	0	1	1	1	1	0	1	0	0	0	0	0
TOTAL DIMENSÃO 1 (COM PESO)	3	4	2	4	4	4	4	2	2	3	3	1	0
TOTAL DIMENSÃO 2 (COM PESO)	4	6	4	2	2	2	4	2	4	2	2	2	0
TOTAL DIMENSÃO 3 (COM PESO)	3	0	3	3	3	3	0	3	0	0	0	0	0
ÍNDICE	0,40	0,40	0,36	0,36	0,36	0,36	0,32	0,28	0,24	0,20	0,20	0,12	0,00

