

A ELABORAÇÃO LEGISLATIVA EM PERSPECTIVA CRÍTICA

Bernardo Motta Moreira e
José Alcione Bernardes Júnior
Coordenação

Assembleia Legislativa do Estado de Minas Gerais

Escola do Legislativo
Núcleo de Estudos e Pesquisas

Assembleia Legislativa do Estado de Minas Gerais

Escola do Legislativo

Núcleo de Estudos e Pesquisas

A ELABORAÇÃO LEGISLATIVA EM PERSPECTIVA CRÍTICA

Bernardo Motta Moreira

José Alcione Bernardes Júnior

Coordenação

Belo Horizonte, Minas Gerais

Dezembro de 2020

MESA DA ASSEMBLEIA

Deputado Agostinho Patrus
Presidente

Deputado Antonio Carlos Arantes
1º-vice-presidente

Deputado Cristiano Silveira
2º-vice-presidente

Deputado Alencar da Silveira Jr.
3º-vice-presidente

Deputado Tadeu Martins Leite
1º-secretário

Deputado Carlos Henrique
2º-secretário

Deputado Arlen Santiago
3º-secretário

SECRETARIA

Cristiano Felix dos Santos Silva
Diretor-geral

Luíza Homen Oliveira
Secretária-geral da Mesa

FICHA TÉCNICA

Diretoria de Comunicação
Escola do Legislativo

Edição:

Antônio José Calhau de Resende
Celeno Ivanovo
José Alcione Bernardes Júnior

Revisão:

Escola do Legislativo
Gerência de Publicidade e
Comunicação Visual

Publicação:

Gerência de Publicidade e
Comunicação Visual

Projeto gráfico:

Gerência de Publicidade e
Comunicação Visual

Editoração:

Letícia Martinez Matos

E37 A elaboração legislativa em perspectiva crítica / Bernardo Motta
Moreira, José Alcione Bernardes Júnior, coordenação. – Belo
Horizonte : Assembleia Legislativa do Estado de Minas Gerais,
Escola do Legislativo, Núcleo de Estudos e Pesquisas, 2020.
415 p.

ISBN: 978-65-89426-00-4

1. Elaboração legislativa – Coletânea – Brasil. 2. Processo
legislativo – Brasil. I. Moreira, Bernardo Motta. II. Bernardes Júnior,
José Alcione.

CDU: 340.134(81)



DEMOCRACIA DIGITAL E O PROCESSO DE ABERTURA DOS PARLAMENTOS

Rafael Cardoso Sampaio*

Isabele Batista Mitozo**

* Doutor em Comunicação e Cultura Contemporâneas pela UFBA. Professor do Departamento de Ciência Política da Universidade Federal do Paraná (UFPR). Professor do Programa de Pós-graduação em Ciência Política (UFPR) e do Programa de Pós-graduação em Comunicação Social (UFPR).

** Doutora em Ciência Política pela Universidade Federal do Paraná e Mestre em Comunicação pela Universidade Federal do Ceará. Professora do Curso de Comunicação – Jornalismo da Universidade Federal do Maranhão (UFMA, campus Imperatriz), e dos Programas de Pós-Graduação em Comunicação da UFMA e em Comunicação e Cultura Contemporâneas da Universidade Federal da Bahia.

1. INTRODUÇÃO

Nas últimas décadas, experimentamos as mais variadas e céleres mudanças proporcionadas pela utilização de mecanismos digitais. Saltamos rapidamente de um ambiente midiático dominado por relativamente poucas empresas – no qual o público assumia uma posição essencialmente de espectador (mesmo que não passivo) das mensagens transmitidas – para uma ecologia midiática complexa¹, formada pelas organizações midiáticas tradicionais, novas corporações baseadas em tecnologias digitais e um cidadão hiperconectado, que usa as tecnologias de informação e comunicação em praticamente todos os aspectos da sociabilidade.

De aspectos da vida individual, a exemplo de trabalho, finanças pessoais, consumo, turismo, lazer, entretenimento, relações fraternais e amorosas, a questões relacionadas à cidadania, como o consumo de informações políticas, a demanda por políticas mais transparentes e responsivas e a participação política em aspectos digitais e presenciais da sociedade contemporânea, seja na forma de manifestos ou passeatas nas ruas e nas redes sociais digitais, todos os elementos da vida contemporânea parecem ser permeadas pelas tecnologias digitais e online.

Naturalmente, toda essa transformação também tem efeito sobre a nossa forma de se relacionar com o Estado e na maneira

1 Ver Chadwick (2013) para uma discussão sobre a história as revoluções tecnológicas e sobre os sistemas midiáticos híbridos contemporâneos.

como ele se dispõe em relação aos cidadãos, pois estes indivíduos passam a se utilizar de ferramentas digitais para demandar políticas mais transparentes e responsivas, assim como pressionar por maior influência sobre a tomada de decisão. A essas atitudes, as instituições do Estado têm respondido com o desenvolvimento de iniciativas para acolher essas demandas e se reconectarem aos representados. Nesse sentido, o estudo do emprego de quaisquer dispositivos, aplicações, ferramentas de tecnologia digital para suplementar, reforçar ou corrigir aspectos e práticas políticas e sociais do Estado e dos cidadãos, em prol do cultivo de valores democráticos na comunidade política (GOMES, 2014) está no âmbito do que se tem denominado como campo da Democracia Digital (ou, e-Democracia).

Vale ressaltar, portanto, que se compreendem como práticas de democracia digital aquelas que vão além da mera digitalização de serviços públicos, tais como o pagamento de impostos, chamadas práticas de governo eletrônico e que consistem na disposição online de ações. Ações de e-Democracia contribuem para o desenvolvimento de práticas democráticas melhores, como a promoção de mais transparência das instituições, de engajamento público junto à tomada de decisão, de *accountability* etc.

Os parlamentos, estando entre as instâncias mais importantes em uma democracia, passam a desenvolver estratégias de comunicação que incluem as plataformas digitais em suas rotinas. Essas ferramentas, por ampliarem a visibilidade das atividades legislativas, trazem à tona seu uso como uma possibilidade de ligação entre o processo legislativo e os representados, a partir de um maior engajamento dos indivíduos com o centro de decisão. O desenvolvimento de iniciativas *online* pelos Legislativos tem atraído as pesquisas na área de democracia digital, que abordam desde questões envolvendo a expressão das funções dessas instituições ao provimento de mecanismos para abertura de sua pauta para discussão por parte dos cidadãos.

O presente capítulo tem por objetivo apresentar uma visão ampla acerca das relações entre democracia e tecnologia para melhor compreensão das origens da discussão sobre democracia digital, tendo como foco de aplicação a digitalização de atividades dos parlamentos. Desse modo, discutem-se, primeiramente, conceitos básicos dessa área de estudos e, em seguida, reflete-se acerca da problemática que envolve a utilização da tecnologia digital pelas instituições legislativas, especificamente, assim como se apresentam exemplos desse desenvolvimento no Brasil e no mundo. Tendo em vista o momento histórico vivido pela humanidade pela pandemia de Covid-19, refletimos, ainda, sobre o impacto que o uso das tecnologias digitais pelas casas de leis no contexto de isolamento social poderá exercer no trabalho dessas instituições daqui em diante.

2. DEMOCRACIA DIGITAL: HISTÓRICO DAS RELAÇÕES ENTRE DEMOCRACIA E TECNOLOGIA²

Nesta seção, busca-se, inicialmente, evidenciar que a ideia de avanços democráticos pelo uso de tecnologias não se trata de algo novo e nem absolutamente conectado a computadores ou mesmo à internet. Posteriormente, apresentamos uma breve visão do conceito de democracia digital institucional ligada à oferta de iniciativas ou projetos concretos.

O discurso da e-democracia é basicamente composto por uma ideia de “revolução” que será proporcionada ou mesmo fomentada pelas tecnologias de comunicação e informação digi-

2 Esta seção se baseia em trabalhos anteriores do primeiro autor, nomeadamente na tese de doutorado “Orçamentos Participativos Digitais: um mapeamento mundial das experiências já realizadas e suas contribuições para e-participação e e-democracia” (2014). E no artigo “Estado da arte da democracia digital no Brasil: oferta e sobrevivência das iniciativas (1999-2016)” publicado na Revista do Serviço Público, v. 70, 2019.

tais com destaque para a internet (COLEMAN, BRUMLER, 2009; WRIGHT, 2012). Contudo, há um consenso geral de que cada nova grande tecnologia de comunicação e informação traz consigo esperanças de renovação democrática (CHADWICK, 2013).

Para Silva (2005), há quatro grandes momentos em que as tecnologias levantaram um discurso sobre mudanças e revoluções acerca da proximidade entre os indivíduos, das formas de comunicação e, conseqüentemente, da democracia. Baseado em Armand Mattelart e Juliet Musso, Silva identifica o primeiro momento de entusiasmo como ligado a ferrovias e telégrafos. Ambas as tecnologias eram vistas como elementos redentores no século XIX, quando havia um sentimento de que as técnicas teriam encurtado a distância e aumentado a troca de ideias e as relações comerciais entre regiões longínquas, fomentando essa possibilidade entre países. Em particular, o telégrafo foi visto como uma nova forma de comunicação que envolveu grandes predições políticas sobre sua capacidade de reunir todos os homens em um “local” onde todos pudessem ver tudo que estava sendo feito, ouvir tudo que era dito e mesmo julgar aspectos das políticas. Para os mais otimistas, o telégrafo teria em si potencial para trazer a paz mundial (ARTERTON, 1987; GOMES, 2018; VAN DIJK, 2012).

Silva (2005) define o segundo momento de entusiasmo como aquele relacionado à radiodifusão. Já no século XX, o autor denota a popularização do rádio em torno da década de 20, que foi acompanhada de discursos sobre ampliação e integração das democracias de massa. O autor evidencia como as retóricas acerca da internet também se aplicavam outrora em grande medida ao rádio, como virtualidade, eliminação de fronteiras espaciais, comunicação sem mediadores e a possibilidade de maior interatividade entre os cidadãos. Também se destaca o papel do rádio amador que surgira nessa época como uma ferramenta para comunicação interpessoal, que poderia fomentar as relações entre cidadãos e mesmo permitir uma comunica-

ção direta com os governos. Uma melhor discussão acerca dos potenciais e das falhas do rádio em termos democráticos pode ser vista em outros trabalhos (ANTTIROIKO, 2003; ARTERTON, 1987; BUCHSTEIN, 1997; COLEMAN, 1999).

O terceiro momento, para Silva (2005), se centra na televisão e, posteriormente, na TV a cabo. A televisão no geral e a TV a cabo em especial também foram acompanhadas por discursos a respeito de seus potenciais para a democracia. A TV, assim como o rádio, foi vista como um meio que tornaria possível a troca de extensos volumes de informação que permitiriam aos cidadãos defenderem seus pontos de vista individualmente ou em grupos, o que potencializaria sua capacidade de participar na formação da agenda pública e na determinação de políticas públicas. Aqui, em especial, os potenciais benéficos ou não da televisão para a democracia eram centrados em sua capacidade de influenciar o interesse por política (ou a apatia), as conversações acerca de política, o engajamento cívico, o aumento do número de pontos de vista e mesmo a integração social. Também, em especial, com o surgimento e a importância da propaganda política na TV (*spots* políticos) e dos debates entre candidatos, há bastante atenção sobre os efeitos da TV sobre eleitores (BUCHSTEIN, 1997; COLEMAN, BLUMLER, 2009; STREET, 1997; VEDEL, 2006).

Por sua vez, a TV a cabo foi basicamente a base dos primeiros projetos e iniciativas de democracia eletrônica, sendo somada a outras tecnologias, como telefone, televisão e computadores, para se pensar as primeiras tentativas de maior interatividade e trocas entre cidadãos separados geograficamente e entre cidadãos e governantes. Neste caso, foi a introdução da TV a cabo no início dos anos 70 com as promessas de conteúdo mais diverso, informação localizada e canais de retorno junto das primeiras levas de computadores mais acessíveis ao público, que acenderam as esperanças dos teledemocratas (HAGEN, 1997). Essas novas tecnologias trouxeram novas visões e preocupações políticas que foram enquadradas após as diferentes crises

sociais experimentadas pelas democracias ao fim da década de 60 (ARTERTON, 1987; HAGEN, 1997; STREET, 1997; VAN DIJK, 2012; VEDEL, 2006).

O quarto momento para Silva (2005), nas hipérboles a respeito dos potenciais das “novas” tecnologias sobre processos políticos e democráticos, é o atual em que vivemos com o advento e rápida expansão da internet e dos computadores. Buschtein (1997), Coleman (1999) e Street (1997) chegam a denotar que mesmo outras tecnologias foram tomadas como tais em seus momentos, como cartas, a prensa (possibilidade de imprimir cartazes em grande quantidade) e a imprensa. Mas a conclusão é, decerto, clara. Cada nova tecnologia foi envolta em um discurso utópico e revolucionário, no qual o novo meio de comunicação apresentaria “novos” potenciais para incrementar processos políticos, empoderar os cidadãos, tornar governos mais *accountables* e fortalecer as democracias representativas³. Tudo que geralmente acredita-se, no senso comum, estar conectado exclusivamente à internet.

Para Coleman e Blumler (COLEMAN, 1999; COLEMAN; BLUMLER, 2009) e Street (1997), essas defesas estariam, essencialmente, ligadas a visões determinísticas da tecnologia e sobre uma suposição de que as democracias apresentariam problemas que poderiam ser resolvidos através de soluções técnicas (*technological fix*). Ou seja, que a técnica molda completamente a mensagem, ou, ainda, o comportamento dos indivíduos e que, por si, teria impactos sociais de grandes proporções.

Aqui, optamos por uma visão sociotécnica. Entende-se que as tecnologias não têm potencialidades autônomas. Portanto, é pouco profícuo afirmar que a internet, ou qualquer outra tecnologia, é inerentemente “participativa” ou mesmo “democrática”. Não é a tecnologia *per se* que determina a política ou

3 Ver também os resgates históricos promovidos por Chadwick (2013), Gomes (2018), Vedel (2016).

sequer a comunicação política, uma vez que as relações políticas entre indivíduos e entre cidadãos e Estado estão envoltas em complexos sistemas de valores culturais, econômicos, políticos que moldam a estrutura da comunicação política e o modo como utilizamos estas técnicas. Ademais, as ferramentas são geralmente desenhadas para fins específicos com determinadas expectativas em mente, porém não esquecendo que vários atores ou interesses em competição podem agir durante o desenvolvimento desses instrumentos. Ou seja, diversas forças sociais agem nos processos de construção de tais ferramentas, assim como também na forma como elas são compreendidas e utilizadas.

Por outro lado, não se pode falar de um grau zero de impacto, o que pode tender a levar para um determinismo social⁴. As tecnologias não são neutras. Como veículos de comunicação, as diferentes tecnologias apresentam características e especificidades que determinam a maneira como são utilizadas, ou seja, podem estruturar, guiar ou incentivar determinadas escolhas e preferências. Logo, são fatores que podem determinar, em maior ou menor medida, a forma da utilização (ou mesmo a não utilização) de certos instrumentos. Ao satisfazer certas necessidades, a existência de uma tecnologia pode mudar o comportamento humano. Além disso, novas oportunidades podem surgir em conjunto com novas técnicas de comunicação. Em resumo, processos políticos moldam as tecnologias e as tecnologias moldam a política (ARTERTON, 1987; COLEMAN; BLUMLER, 2009; GRÖNLUND, 2003; STREET 1997; WRIGHT, 2012).

4 O determinismo social (ou socioeconômico) tende a minimizar a importância e o impacto das tecnologias, enfatizando as questões sociológicas, a influência econômica e/ou o peso das instituições. O determinismo socioeconômico falha em distinguir entre tecnologias e usos por diferentes seções da sociedade. É inegável que interesses econômicos dominantes na sociedade e nos governos contribuam para determinar a direção da pesquisa e do desenvolvimento tecnológicos, mas não é razoável afirmar que esta é a única influência no desenvolvimento das tecnologias.

Tendo esse histórico em vista, rejeitamos a hipótese de que a democracia digital está umbilicalmente ligada às visões das últimas décadas sobre a crise da democracia e/ou crise da democracia representativa e a visão do surgimento das tecnologias de comunicação e informação digitais como possíveis soluções aos diversos déficits democráticos. Em vez disso, apostamos em uma visão mais propositiva e pragmática da democracia digital. Dessa maneira, de forma ampla, compreendemos que e-Democracia denota o emprego adequado de tecnologias de informação e comunicação para suplementar, reforçar ou incrementar valores democráticos, que sejam vistos, em determinado momento histórico, como oportunos para a ampliação da influência da esfera civil em regimes democráticos modernos.

Nesse sentido, conforme Gomes (2011), apostamos em uma visão mais ampla da e-democracia, que valoriza diferentes valores políticos que sejam importantes aos Estados democráticos, dentre os quais: liberdade de expressão, opinião e participação, *accountability*, transparência, incremento de pluralismo, da representação das minorias e uma consolidação de direitos de grupos ou indivíduos mais vulneráveis na sociedade (GOMES, 2011, p. 28). Ou seja, mais que enfatizar este ou aquele bem democrático ou modelo de democracia, busca-se compreender a complexidade das democracias e a necessidade de iniciativas e meios que fortaleçam de maneira ampla a cidadania e, em consequência, a soberania popular.

Assim, para serem democraticamente relevantes, Gomes defende que as iniciativas de e-democracia devem promover, ao menos, um dos três princípios abaixo: 1 – fortalecimento da capacidade concorrencial da cidadania (aumentar e/ou consolidar quotas relevantes do poder do cidadão em relação a outras instâncias na disputa da produção de decisão política, sendo, geralmente, promovido através da transparência ou participação política); 2 – consolidar e reforçar uma sociedade de direitos (assegurar

que minorias políticas e setores vulneráveis da sociedade tenham acesso à justiça); 3 – promover o aumento da diversidade de agentes e agendas na discussão pública e nas instâncias de decisão política, aumentando instrumentos, meios e oportunidades para que essas minorias se representem ou sejam representadas nas decisões políticas (GOMES, 2011, p. 29-30).

Não obstante tal definição ampliada, os estudos sobre democracia digital não podem se perder no aspecto exclusivamente normativo. Afinal, da mesma maneira que o conceito ou mesmo a ideia de e-democracia tem que se confrontar [...] com problemas relacionados ao design institucional que dá forma ao Estado, também a noção de e-democracia precisa ser confrontada com questões relativas aos projetos que a materializam. (GOMES, 2011, p. 2).

Logo, “iniciativas [de democracia digital] são projetos ou ideias que articulam ferramentas, dispositivos e aplicativos para realizar determinadas funções dedicadas a resolver problemas ou alcançar propósitos específicos” (GOMES, 2011, p. 28).

Nessa lógica, uma iniciativa de democracia digital pode tanto se materializar em ferramentas palpáveis, como aplicativos, websites, blogs, fóruns, wikis e afins desenvolvidos especificamente para os objetivos do promotor da democracia digital quanto pode, de fato, consistir em projetos que busquem avançar os valores democráticos através de instrumentos digitais já existentes, como o uso de sites de redes sociais online para participação política, por exemplo. Note-se que, propositadamente, estamos olhando para uma parte específica da democracia digital, deixando assim, de fora, o que Gomes (2018) trata como “sociedade online”, o que inclui movimentos sociais online e formas de protesto e ações coletivas digitais (i.e., ciberativismo), a exemplo das manifestações de junho de 2015. Portanto, nosso foco está, especialmente, em iniciativas *top-down* de e-demo-

cracia (COLEMAN; BLUMLER, 2009), que tendem a ser criadas ou fomentadas por atores estatais⁵.

Nas últimas duas décadas, os parlamentos se tornaram desenvolvedores de iniciativas digitais, com o intuito de estabelecerem um processo de abertura que inspirasse maior credibilidade e confiança nessas instituições, constantemente abaladas, assim como reforçarem, de certo modo, a legitimidade da representação praticada por elas. Desse modo, ações decorrentes do aumento do ceticismo dos cidadãos em relação aos poderes públicos têm conduzido a um investimento crescente na expressão de valores democráticos pelos legislativos, tais como transparência e participação. Esses e outros pontos são discutidos na seção seguinte.

3. O PARLAMENTO NA ERA DIGITAL

É notável o quanto os Legislativos têm tentado se estabelecer enquanto instituições públicas no ambiente digital. No Brasil, por exemplo, essa transformação se expressa na crescente formação de equipes técnicas dentro dessas casas, que, por sua vez, têm desenvolvido cada vez mais ferramentas. Todavia, ao passo que se observam as mudanças que a digitalização tem trazido a essas instituições representativas, deve-se perceber que desafios ainda cerceiam um melhor aproveitamento democrático das plataformas online para o trabalho parlamentar, a fim de que possam dinamizar suas funções por meio dessas tecnologias (BRAGA; MITOZO; TADRA, 2016).

Entre conceitos e práticas, desenvolveu-se numerosa literatura em torno de como os parlamentos têm lançado mão de recur-

5 Neste capítulo, iremos nos focar em iniciativas de e-democracia oferecidas pelos parlamentos. Para uma noção do estado da arte das iniciativas ofertadas pelo estado brasileiro, ver Sampaio et al (2019).

tos online em suas atividades cotidianas. A primeira abordagem mais sistemática dessas práticas acontece a partir do final dos anos 1990, quando há o primeiro pico de publicações na área de e-Parlamento. Nesse conjunto, deve-se destacar a volumosa literatura britânica, com seu marco inicial no trabalho de Coleman, Taylor e Van de Donk (1999), que reflete de forma pioneira acerca de como os parlamentos poderiam se “modernizar” a partir da adoção de recursos digitais para se reconectar com os constituintes. A referida obra se inspira nos primeiros passos dados pelo Parlamento Britânico nessa direção, com a formação de uma Comissão de Modernização para o desenvolvimento de recursos de comunicação, transparência e engajamento público por meio de seu website.

Desse modo, os anos 2000 são inaugurados por um campo de estudos em e-Parlamento em formação, que, naquele momento, tem como abordagem principal as ferramentas mais utilizadas à época pelos legislativos, os websites, tendo como foco o tipo de informação disponibilizado por esses meios (NORRIS, 2001; KIES; MENDEZ; SCHMITTER; TRECHSEL, 2004). Devido, sobretudo, à escassez de iniciativas online provenientes dos parlamentos, esse é um momento dedicado, essencialmente, a reflexões teóricas acerca das inovações que a internet proporcionou a essas instituições (WARD; GIBSON; LUSOLI, 2005; LESTON-BANDEIRA, 2007).

Posteriormente, a partir da segunda década do século XXI, outras reflexões e análises empíricas foram realizadas, à medida que os parlamentos foram desenvolvendo mecanismos digitais. Dentre elas, podem-se mencionar análises acerca do desenvolvimento de mecanismos para a promoção de transparência (MALESKY; SCHULER; TRAN, 2012), iniciativas de engajamento público, permitindo a construção colaborativa de propostas (PERNA; BRAGA, 2011; FARIA, 2012; OPENING PARLIAMENT, 2012; MITOZO, 2013, 2018; AITAMURTO; CHEN, 2017; RANCHORDÁS; VOERMANS, 2017), análises tendo por foco a função

educativa dos parlamentos a partir do uso do digital (ROMANELLI, 2015; BRAGA; MITOZO; TADRA 2016), mecanismos para e-Petições (MACINTOSH; ADAMS; WHYTE; JOHNSTON, 2008; LESTON-BANDEIRA, 2019), entre outros tópicos. Percebe-se, portanto, que os Legislativos têm seguido em suas práticas diversas vertentes de iniciativas de democracia digital identificadas pela literatura.

Nesse sentido, é curioso perceber que, embora iniciativas online para parlamentos na América Latina tenham surgido anteriormente àquelas de países desenvolvidos, a produção sobre essas experiências esperou até meados dos anos 2000 para abordar essas transformações, o que ocorreu, sobretudo, a partir do desenvolvimento de mecanismos online para e-Participação, ou seja, a abertura de oportunidades para que os cidadãos participem de forma mais ativa no processo decisório parlamentar (MORENO; TRAVESSO, 2009; SUÁREZ ANTÓN; WELP, 2019). Esse, sem dúvida, é um dos valores democráticos que têm recebido maior atenção por parte dos estudos e se concentrou notavelmente no caso brasileiro (PERNA; BRAGA, 2011; FARIA, 2012; MITOZO, 2013, 2018; BERNARDES; LESTON-BANDEIRA, 2016).

Outros estudos têm se preocupado em abordar a expressão por meio de ferramentas online, como os websites, das funções desempenhadas pelos parlamentos. Leston-Bandeira (2009) apresenta quatro desses papéis. O primeiro deles, legislação, pode ser caracterizado como a disposição de informações acerca de projetos de lei em tramitação e aprovados, emendas, requerimentos etc. Já a segunda função, legitimação, é compreendida pela referida pesquisadora como todo conteúdo disposto a fim de oferecer aos cidadãos um entendimento global do funcionamento de um parlamento. A representação, terceiro papel apresentado pela referida pesquisadora, consiste na disposição de informações acerca dos próprios parlamentares. Por fim, a função de fiscalização é expressa pela existência de mecanismos para controle

do Executivo, como comissões de inquérito e demais dispositivos para *accountability* horizontal.

Braga, Mitozo, Tadra (2016) acrescentam que, atualmente, há mais duas funções a serem adicionadas à lista acima apresentada: educação e participação. Elas abrangeriam, respectivamente, iniciativas para participação política desenvolvidas pelos parlamentos para se conectar aos cidadãos, e aquelas “destinadas a dinamizar o papel educativo do parlamento, [...] por meio de programas voltados para o corpo de funcionários e assessores da casa ou para a população em geral” (BRAGA; MITOZO; TADRA, 2016, p. 798).

A partir dos resultados dessas análises, pode-se perceber que os valores mais destacados pelas instituições legislativas não se constituem como unanimidade. Da mesma forma que diferentes culturas políticas destacam alguns valores democráticos em detrimento de outros, observa-se que, enquanto os parlamentos europeus se preocupam mais com a publicidade da vertente legislativa de seu trabalho (ou seja, disposição de informações acerca do processo de construção das leis), os brasileiros voltam maior atenção a legitimação e representação (que compreendem, respectivamente, apresentação do papel e da estrutura do parlamento, e provimento de informações acerca dos próprios parlamentares). Essa descoberta reforça, além da alta personalização da política, a maior preocupação com a promoção de iniciativas de participação política no caso do Brasil, por exemplo, o que leva Braga, Mitozo, Tadra (2016) a tornar a participação uma nova função, conforme apresentado acima, independente, enquanto Leston-Bandeira (2009) a considerara como estratégia de reforço da função de legitimidade.

Os benefícios das tecnologias digitais para o cotidiano dos parlamentos enquanto instituições do Estado são inegáveis (LESTON-BANDEIRA, 2007; FARIA, 2012), especialmente no que se refere às possibilidades de transparência política, sobre o que a

literatura tem apontado algumas particularidades importantes. A primeira delas se refere ao aperfeiçoamento do desempenho dos parlamentares, visto que tendem a ficar mais atentos ao olhar e à avaliação dos cidadãos (MALESKY; SCHULER; TRAN, 2012). A segunda é decorrente da primeira e está atrelada à contribuição da transparência legislativa para o fortalecimento da legitimidade democrática (LODGE, 1994). A terceira compreende um expressivo aumento da confiança cidadã na elaboração de políticas públicas (BALL, 2009) e a quarta, por sua vez, relaciona-se ao empoderamento dos cidadãos, “a fim de reforçar o controle democrático e restabelecer a confiança dos constituintes” (PAPALOI; GOUSCOS, 2013, p. 174).

Além da promoção de maior transparência, a amplitude de finalidades para as quais os parlamentos têm elaborado projetos digitais acaba por suscitar um movimento denominado recentemente de Parlamento Aberto, conceito que engloba a maior acessibilidade que essas instituições podem permitir a seus processos, garantindo aos cidadãos acesso à informação pública, transparência, possibilidade de engajamento com a pauta legislativa, a fim de realizarem uma melhor *accountability* das ações legislativas (FARIA; REHBEIN, 2016). Esse movimento segue a linha dos governos, que, coordenados por ações de instituições como a *Open Government Partnership* (OGP), passaram a investir em ações mais completas a fim de garantir essa maior abertura aos representados (DUTIL; HOWARD; LANGFORD; ROY, 2008).

Nesse contexto, surge a Opening Parliament, instituição não-governamental internacional que elaborou a *Declaração de Abertura dos Parlamentos*. O documento apresenta, no sentido de alcançarem a completude apontada por Faria e Rehbein (2016) acima, quatro objetivos principais: 1) promover uma cultura de abertura, pela disposição de informação; 2) tornar a informação disponível transparente; 3) facilitar o acesso à informação; 4) assegurar a comunicação eletrônica da informação parlamentar (OPENING PARLIAMENT, 2012).

A partir do alcance desses objetivos pelas instituições legislativas, seria possível desenvolver ações de engajamento público, reforçando seu caráter representativo. Desse modo, a participação política online promovida pelos parlamentos seria a segunda etapa a ser cumprida por eles em busca de se reconectarem aos representados. Podem-se identificar diversas modalidades de abertura participativa atualmente, como consultas públicas (como é o caso do Portal e-Cidadania⁶, do Senado Federal), e-Petições (os sistemas do Parlamento Escocês⁷ e do Parlamento britânico em parceria com o Governo⁸), fóruns de discussão (conforme dispostos no Portal e-Democracia, da Câmara dos Deputados) etc.

Nesse âmbito, o Brasil é um celeiro de projetos. O Portal e-Democracia, citado acima, projeto da Câmara dos Deputados há mais de 10 anos no ar, é uma plataforma que dispõe de diversos canais a fim de proporcionar variadas formas aos cidadãos para se conectar com o processo de construção de leis. Em 2013, houve uma inovação na Câmara Federal que parece ser o maior avanço que uma casa legislativa já fez no sentido de institucionalizar a inovação democrática por meio do digital: a criação de um órgão para desenvolvimento de tecnologia dentro do próprio legislativo, LabHacker. Além de gerenciar o Portal e-Democracia, esse laboratório de inovação é responsável atualmente por vários projetos de desenvolvimento digital, para acesso a informação, transparência, dados abertos e participação política.

O Senado Federal também possui, desde 2013, uma ferramenta digital para engajamento público: o Portal e-Cidadania. A partir desse portal, pode-se participar por meio de três canais: 1) Ideia legislativa (que consiste na proposição de um tema para tornar-

6 <https://www12.senado.leg.br/ecidadania/>

7 <https://www.parliament.scot/gettinginvolved/petitions/index.aspx>

8 <https://petition.parliament.uk/>

-se lei); 2) Evento interativo (audiências públicas, debates, sabatinas etc. abertos ao público); ou 3) Consultas Públicas (enquetes acerca de projetos em tramitação na casa). Recentemente, essa ferramenta tem atraído maior atenção, tendo em vista as disputas travadas por meio de suas votações, especialmente no período eleitoral de 2018 e nas querelas ideológicas entre conservadores fundamentalistas e progressistas (CHAGAS *et al.*, 2019).

Além do desenvolvimento do Legislativo brasileiro em nível nacional, devem-se destacar, ainda, as iniciativas de algumas Assembleias Legislativas. De acordo com o levantamento realizado em Braga, Mitozo, Tadra (2016), pode-se aferir que algumas casas legislativas em âmbito estadual têm investido em ferramentas para abertura participativa. Dentre elas, vale ressaltar o caso da Assembleia Legislativa de Minas Gerais, que, em 2016, superava o Senado Federal quanto à promoção de mecanismos online para participação política. Por outro lado, as Assembleias de Acre e Sergipe quase não apresentavam canais em seus websites com a finalidade de engajar o público.

O investimento nesse tipo de elaboração participativa de leis tem sido nomeado pela literatura como *crowdlaw* (NOVECK, 2018; AITAMURTO; CHEN, 2017), uma aplicação específica aos estudos legislativos do termo *crowdsourcing*, termo que é uma adaptação da prática de mercado que consiste na “busca eficiente pela solução de problemas coletivamente, por meio de plataformas digitais” (MITOZO, 2018). De acordo com Aitamurto e Chen (2017), a realização de *crowdlaw* contribui para a criação de valores em três dimensões: democrática (garantindo inclusão social no processo decisório); epistêmica (trazendo maior educação acerca do processo legislativo aos cidadãos); e econômica (reduzindo alguns custos procedimentais, uma vez que os cidadãos seriam as melhores fontes de informação acerca de sua própria condição social).

Desse modo, percebe-se que:

Os procedimentos legislativos pelo mundo provaram se adaptar ao desenvolvimento de sociedades, negócios e tecnologias. A emergência de tecnologias de participação, *crowdsourcing* e novas formas de ‘ação conectada’ impõem, entretanto, novos desafios aos processos legislativos tradicionais. Além disso, tecnologias de participação deveriam lembrar aos legisladores que novos procedimentos legislativos poderiam ser mais inclusivos. (RANCHORDÁS; VOERMANS, 2017, p. 5, tradução nossa).

Com a promoção de maior acesso a informação pública, transparência e participação política, abre-se, portanto, a possibilidade de promover *accountability*, atividade facilitada pela utilização do digital nesse processo. Ações de “prestação de contas” sobre o trabalho legislativo, ou seja, a disposição de informações que permitam aos cidadãos acessar dados sobre as casas de leis e fiscalizá-las, completariam o ciclo de abertura dos parlamentos, reforçando a credibilidade no trabalho dessas instituições representativas.

A partir dessa breve discussão, pode-se concluir que um parlamento que criou websites e digitalizou algumas de suas informações não é necessariamente um parlamento aberto, ao que voltamos ao nosso conceito inicial de Democracia Digital: o desenvolvimento de ferramentas, aplicações, tecnologias para reforçar valores democráticos e reconectar os representados ao campo de representação.

Paralelamente a esse investimento institucional, todavia, há um enorme receio por parte dos representantes em relação a uma abertura das casas pelo meio digital, o que poderia suscitar ânsias de uma democracia direta por parte do público e, consequente-

mente, a dispensabilidade de sua função enquanto mandatários (PERNA; BRAGA, 2011; FARIA, 2012). Essa leitura defeituosa da utilização do digital traz como consequência um distanciamento dos parlamentos em relação ao real objetivo dessa abertura por meio da Internet: o reforço de valores democráticos, e não a destruição das instituições e do modelo representativo de democracia, conforme reforçam os estudos em democracia digital (COLEMAN; BLUMLER, 2009; CHADWICK, 2013; GOMES, 2018; VAN DIJK, 2000; WRIGHT, 2012).

Nesse sentido, não se deve esquecer que os parlamentos são corpos hierárquicos, o que significa dizer que sua multiplicidade de atores interfere no modo e no tempo da tomada de decisão. Logo, as dinâmicas internas são fatores importantes para o desenvolvimento de ferramentas, assim como há um atraso normal entre as decisões em prol do desenvolvimento de mais democracia digital e o surgimento de novas tecnologias e estratégias nesse processo de negociação sobre receios e riscos da adoção dessas estratégias.

Uma das questões suscitadas recentemente nesse rol de novas tecnologias e utilizações institucionais do digital é uma espécie de robotização do trabalho legislativo, isto é, a utilização de robôs e inteligência artificial pelos parlamentos a fim de ampliar a interação entre parlamentares e constituintes, tendo em vista a agenda quase sempre indisponível daqueles primeiros agentes. De acordo com Faria (2020), a utilização de *chatbots* para esse tipo de interação se torna atraente por reduzir custos de gestão da comunicação parlamentar, tanto financeiro quanto de tempo dedicado a gestões de crise ocasionadas pela gerência de posts e comentários que deturpam falas e ações dos representantes (o que se tem denominado como desinformação, *fake news* etc.). Por outro lado, a implementação desse tipo de recurso digital exige amplo trabalho prévio, pois não se baseia apenas em tecnologia, mas deve considerar diferenças culturais, regionais, étnicas e linguísticas, e requer, portanto, “cuidados relativos a vieses, preconceitos

e outras distorções que possam gerar problemas de comunicação com certos grupos ou minorias” (FARIA, 2020, p.7), a fim de que não se torne mais um problema à gestão da interação entre parlamentares e cidadãos.

Essa etapa de digitalização, no entanto, acabou um pouco adormecida devido à emergência da pandemia de Covid-19, dando espaço a outra agenda. Nesse contexto, parlamentos no mundo inteiro passaram a implantar rapidamente medidas para trabalho remoto, tanto dos consultores quanto dos legisladores, de modo que muitos desenvolveram os chamados Sistemas de Deliberação Remota (SDRs). O Congresso Nacional brasileiro foi um dos primeiros parlamentos nacionais a adotar ferramentas digitais para votação, a partir da aprovação de dispositivos legais para legitimar o processo que passaria a ser conduzido no dia seguinte à declaração de alerta nacional por conta da nova virose. Esses sistemas acabaram por trazer os parlamentares à função de operadores diretos dos sistemas, a fim de garantir a idoneidade dos processos de votação.

O caso brasileiro chama atenção nesse momento, pois a Câmara dos Deputados e o Senado Federal, embora tenham se utilizado de mecanismos distintos, adotaram projetos já existentes nas casas, adaptando-os aos novos moldes, de deliberação remota (BRASIL, 2020; MITOZO, 2020b). A partir desses sistemas, aprovados por meio de resoluções de março de 2020⁹ em ambas as instâncias do Legislativo nacional, os parlamentares passaram a manejar aplicativos que exigiam cadastro de dispositivos e criação de ID própria para o uso de login e senha para acessar o chamado Plenário Virtual. As sessões seriam realizadas por meio de versão corporativa do aplicativo *Zoom Meetings*

9 A Câmara dos Deputados instaurou o “Plenário Virtual” a partir da Resolução nº 14/2020, regulamentada por meio do Ato da Mesa nº 123/2020, de 17 de março de 2020. O Senado Federal, por sua vez, aprovou a utilização do “Sistema Deliberativo Remoto” por meio do Ato da Comissão Diretora nº 07/2020 e da Instrução Normativa da Secretaria-Geral da Mesa nº 13/2020, ambos os documentos datados de 18 de março do referido ano.

para as duas casas. Para as votações, entretanto, a Câmara dos Deputados utilizou o Infoleg – iniciativa própria existente desde 2013 para acesso à informação sobre a instituição – e o Senado, uma extensão online do próprio sistema de votação da casa, tecnologias que exigiam confirmação biométrica por meio de foto do rosto do representante para registro do voto. Essa rápida adaptação com alto teor de sofisticação é um ponto positivo que mostra que a formação de equipes digitais qualificadas nas duas instâncias desse parlamento nacional trouxe celeridade a soluções em situações emergenciais.

Seguindo o exemplo do Congresso, todas as Assembleias Legislativas estaduais desenvolveram estratégias de trabalho remoto, mesmo que de forma heterogênea quanto a período de utilização, *modus operandi*, tipos de mecanismos (próprios – como em Bahia, Pará, Minas Gerais e Paraná –, replicados de uma das casas nacionais – o caso da AL de Goiás –, ou até pelo serviço WhatsApp – como aconteceu no Mato Grosso do Sul). Quanto à celeridade de adoção de sistemas para deliberação à distância, as Assembleias de Ceará e Amapá foram as duas primeiras a adotar esse tipo de operação, na mesma semana que o Congresso Nacional iniciou as sessões remotas. Por outro lado, cinco casas adotaram esse tipo de procedimento apenas em abril: Mato Grosso do Sul, Pará, Rio Grande do Norte, Rio Grande do Sul e Sergipe. Dentre os casos curiosos, deve-se mencionar, primeiramente, a Assembleia Legislativa de Santa Catarina. Essa casa de leis adotou o trabalho parlamentar em modo remoto apenas de 25 de março ao fim do mês de abril, quando retomou as sessões plenárias presenciais (MITOZO, 2020a). O segundo deles é a ALMG, que sempre apresentou bom desempenho quanto a digitalização, conforme comentado mais acima, mas, apesar de ter utilizado mecanismo digital robusto, não adotou de forma plena as sessões remotas, tendo preferido a modalidade híbrida, que também não foi sustentada durante todo o período crítico de pandemia naquele estado.

Em âmbito internacional, esse processo de deliberação remota foi igualmente variado, desde o uso de ferramentas digitais, como aplicativos, até ferramentas analógicas, como mensagem de texto offline (SMS) e ligação telefônica, como foi o caso da Romênia e da República Democrática do Congo (que também admitia votos pela ferramenta WhatsApp), para garantir a continuidade do trabalho dos parlamentares, considerando medidas de distanciamento social. Dos 57 parlamentos nacionais que lançaram mão de alguma tecnologia para mediar suas sessões plenárias em regime remoto ou híbrido e suas respectivas votações¹⁰, devem-se destacar os sete países que adotaram software ou aplicativo para o voto, mecanismos mais digitalmente sofisticados e robustos quanto a segurança, transparência e auditabilidade do processo: Brasil, Albânia, Argentina, Bélgica, Letônia, Ucrânia e Venezuela. No entanto, apenas dois desses países aprovaram dispositivos legais no sentido de regular o uso desses sistemas – Brasil e Argentina –, juntamente com países que aprovaram leis, mas se utilizaram parcialmente ou de forma alguma de um Sistema de Deliberação Remota, como foi o caso da Finlândia, que não permitiu votações remotas (MITOZO, 2020b).

Em suma, percebe-se que os parlamentos têm se esforçado para se utilizarem dos recursos digitais como um aliado de seu trabalho cotidiano e também para se tornarem instituições mais abertas aos representados. Passos fundamentais ainda precisam ser dados, como maior conscientização do corpo político acerca dos benefícios e instrução acerca dos cuidados com o ambiente digital, deficiência que pode, em alguma medida, ser sanada a partir das dinâmicas impostas a essas instituições pelos aconte-

10 Identificados e classificados por Mitozo (2020b), a partir do relatório parcial da Inter-Parliamentary Union, publicado em março de 2020 e atualizado até junho do mesmo ano, disponível em: <https://www.ipu.org/country-compilation-parliamentary-responses-pandemic> (Último acesso em 20 junho de 2020).

cimentos decorrentes da crise mundial de 2020, conforme argumentado acima.

4. CONCLUSÕES

Como já elucidado no segundo tópico, a discussão sobre o potencial de tecnologias de informação e comunicação para a democracia é antiga e não se esgota no momento atual. Constatou-se que se construiu uma literatura extremamente otimista no início dos anos 2000, a qual vivencia um momento mais pessimista no final da década de 2020, algo que pode novamente se inverter com os ventos de outras mudanças societais e tecnológicas vindouras.

Reconhecido isso, é possível afirmar que o campo da democracia digital tem se expandido em termos acadêmicos e de experiências no Brasil e pelo mundo (GOMES, 2018; SAMPAIO; BRAGA; CARLOMAGNO; MARIOTO; ALISON; BORGES, 2019). Em relação aos parlamentos, houve avanços significativos, sobretudo no que concerne a transparência, de modo similar aos governos, especialmente em países que aprovaram dispositivos legais para garantir o acesso à informação pública, como foi o caso do Brasil a partir da Lei de Acesso à Informação (INSTITUTO NACIONAL DE CIÊNCIA E TECNOLOGIA EM DEMOCRACIA DIGITAL, 2019).

Todavia, o que se pensava que seria a próxima evolução das casas legislativas em uma perspectiva digital, a robotização das ferramentas (FARIA, 2020), foi frustrada por outros tipos de avanços, provocados pela pandemia de Covid-19 e pelo distanciamento social – 1) a utilização das ferramentas digitais pelos próprios parlamentares – e o reforço de uma atividade já crescente nos últimos anos – 2) o forte incremento da demanda pela

sociedade por dados transparentes de qualidade para a tomada de decisão política.

O primeiro ponto é um passo especialmente importante, uma vez que leva ao desenvolvimento de maior literacia dos representantes acerca da utilização das ferramentas (antes realizada quase exclusivamente pelo corpo técnico das casas). Particularmente, consideramos que essa transformação pode desenvolver entre os legisladores um menor receio em relação à adoção de recursos digitais em suas atividades e, conseqüentemente, contribuir para que eles vejam essa digitalização das casas de leis como um mecanismo de reforço à própria representação que exercem e não uma perda de poder, como usualmente ocorre.

O segundo ponto não é algo novo, conforme denotado ao longo do texto. Todavia, em termos práticos, a pandemia de Covid-19 parece ter acelerado significativamente o processo, uma vez que a demanda por dados atualizados sobre a crise sanitária foi algo visível na sociedade. Centros de inteligência para o monitoramento e controle da doença passaram a ser valorizados, assim como dados (preferencialmente abertos) atualizados de maneira ágil e de fácil consumo por cidadãos ou por entidades da sociedade civil, incluindo o jornalismo profissional. Da mesma maneira, a ausência de plataformas digitais robustas sobre a Covid-19 é motivo para governos serem taxados como ultrapassados ou mesmo opacos. Enquanto a pandemia é evidentemente um momento particular da história da humanidade, não é impossível se supor que possa ter efeitos positivos nos parlamentos em termos de oferta de ferramentas e iniciativas de democracia digital tanto pelo corpo técnico quanto pelos legisladores em si, ou mesmo quanto a maior abertura para aceitar projetos da própria sociedade.

A capacidade de desenvolver ferramentas digitais não necessariamente leva as instituições legislativas a passarem por uma rápida transição para o estabelecimento de processos online

nessas casas. Devem-se considerar, antes de mais nada, as hierarquias próprias dos parlamentos, que implicam um tempo também particular para a tomada de decisão, sobretudo quando ela impacta essas estruturas internas, uma vez que essas instituições são espaços de decisão coletiva (LESTON-BANDEIRA, 2012). Desse modo, os processos nessas casas não conseguem alcançar a velocidade de desenvolvimento de novas tecnologias capazes de agilizar seu trabalho.

Do mesmo modo, deve-se reconhecer que a adoção de recursos digitais e o desenvolvimento de mecanismos nessas novas plataformas não necessariamente vão levar a mudanças em alguns processos básicos, ou a melhorias na relação de representação. Todavia, não se podem dirimir os benefícios que o uso das tecnologias digitais pode trazer à referida relação: menor custo, maior alcance e, principalmente, a oportunidade de educar os cidadãos acerca das estruturas, funções e atividades legislativas. Esses objetivos são peças fundamentais para o reforço daquilo que as iniciativas ditas de democracia digital devem almejar: os próprios valores desse regime político.

REFERÊNCIAS

ANTTIROIKO, Ari-Veikko. Building strong e-democracy: the role of technology in developing democracy for the information age. *Communications of the ACM*, v. 46, n. 9, p. 121-128, 2003.

AITAMURTO, T.; CHEN, K. The value of crowdsourcing in in public policy making: epistemic, democratic and economic value. *The theory and practice of legislation*, v. 5, n. 1, p. 55-72, 2017.

ARTERTON, Christopher. *Teledemocracy: can technology protect democracy?* Newbury Park, CA: Sage, 1987.

BALL, Carolyn. What is transparency?. *Public Integrity*, v. 11, n. 4, p. 293-308, 2009.

BERNARDES, C.; LESTON-BANDEIRA, C. Information vs engagement in parliamentary websites: a case study of Brazil and the UK. *Revista de Sociologia e Política*, v. 24, n. 59, p. 91-107, 2016.

BRAGA, S.; MITOZO, I. B.; TADRA, J. As funções educativas dos e-parlamentos: uma análise longitudinal do caso brasileiro. *Cadernos de Pesquisa*, v. 46, n. 162, p. 1192-1215, 2016.

BRASIL. Senado Federal. *Orientações para implantação e operação do sistema de deliberação remota*. Brasília, 2020.

BUCHSTEIN, Hubertus. Bytes that bite: the internet and deliberative democracy. *Constellations*, v. 4, n. 2, p. 248-263, 1997.

CHADWICK, Andrew. *The hybrid media system: politics and power*. Oxford: Oxford University Press, 2013.

CHAGAS, V. *et al.* A 'nova era' da participação política? WhatsApp e call to action nas consultas do e-Cidadania (Senado Federal). ENCONTRO ANUAL DA COMPÓS, 28., 2019, Porto Alegre, RS. *Anais...* Porto Alegre: Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul, 2019.

COLEMAN, Stephen. Can the new media invigorate democracy?. *The Political Quarterly*, v. 70, n. 1, p. 16-22, 1999.

_____; BRUMLER, Jay G. *The internet and democratic citizenship: theory, practice and policy*. Cambridge: Cambridge University Press, 2009.

_____; TAYLOR, J; VAN DE DONK, W. (eds.). *Parliament in the age of the internet*. Oxford: Oxford University Press, 1999.

DUTIL, P.; HOWARD, C.; LANGFORD, J.; ROY, J. Rethinking government-public relationships in a digital world. *Journal of Information Technology & Politics*, v. 4, n. 1, p. 77-90, 2008.

FARIA, C. F. S. *O Parlamento aberto na era da internet: pode o povo colaborar com o Legislativo na elaboração das leis?*. Brasília: Câmara dos Deputados, Edições Câmara, 2012.

_____. Robôs políticos: como a inteligência artificial pode facilitar a interação entre cidadãos e parlamentares. *In*: BERNARDES, C.;

MITOZO, I.; BRAGA, S.; SILVA, S. *Parlamento digital: conceitos e práticas*. Brasília: Editora UnB, [2020]. No prelo.

_____; REHBEIN, M. Open parliament policy applied to the Brazilian Chamber of Deputies. *The Journal of Legislative Studies*, v. 22, n. 4, p. 559-578, 2016.

GOMES, Wilson. Participação política online: questões e hipóteses de trabalho. In: MAIA, R. C.; GOMES, W.; MARQUES, F. P. J. A. *Internet e participação política no Brasil*. Porto Alegre: Sulina, 2014. p. 19-45.

_____. *A democracia no mundo digital: história, problemas e temas*. São Paulo: Edições Sesc, 2018.

GRÖNLUND, Åke. Emerging electronic infrastructures: exploring democratic components. *Social Science Computer Review*, v. 21, n. 1, p. 55-72, 2003.

HAGEN, Martin. *A typology of electronic democracy*. University of Giessen, 1997. Disponível em: <http://martin-hagen.net/publikationen/elektronische-demokratie/typology-of-electronic-democracy/>

INSTITUTO NACIONAL DE CIÊNCIA E TECNOLOGIA EM DEMOCRACIA DIGITAL. *Democracia Digital no Brasil: prospecção sobre o legislativo e o poder executivo 2018*. Salvador: INCTDD, 2019.

KIES, R.; MENDEZ, F.; SCHMITTER, P. C.; TRECHSEL, A. *Evaluation of the use of new technologies in order to facilitate democracy in Europe*. Belgium: European Parliament, Directorate General for Research, 2004.

LESTON-BANDEIRA, C. The impact of the internet on parliaments: a legislative studies framework. *Parliamentary Affairs*, v. 60, n. 4, p.655-674, 2007.

_____. Parliamentary functions portrayed on European parliaments' websites. *Revista de Sociologia e Política*, Curitiba, v. 17, n. 34, p. 13-27, out. 2009.

_____. Towards a trustee model?: parliamentary representation in the internet era: the portuguese case. *Parliamentary Affairs*, v. 65, n. 2, p.425-447, 2012.

LODGE, Juliet. Transparency and democratic legitimacy. *Journal of Common Market Studies*, v. 32, n. 3, p. 343-368, 1994.

MACINTOSH, A.; ADAMS, N.; WHYTE, A.; JOHNSTON, J. ePetitioning in the scottish parliament. *Digital Government*, Springer (US), p. 487-501, 2008.

MALESKY, Edmund; SCHULER, Paul; TRAN, Anh. The adverse effects of sunshine: a field experiment on legislative transparency in an authoritarian assembly. *American Political Science Review*, v. 106, n. 4, p. 762-786, 2012.

MITOZO, I.B. *E-participação nos parlamentos: desenvolvimento e uso de iniciativas pela Câmara dos Deputados brasileira e pela House of Commons britânica*. 2018. Tese (Doutorado em Ciência Política) - Universidade Federal do Paraná, 2018.

_____. *Participação e deliberação em ambiente online: um estudo do Portal e-Democracia*. 2013. Dissertação (Mestrado em Comunicação) - Universidade Federal do Ceará, 2013.

_____. A utilização de sistemas deliberativos remotos pelas Assembleias Legislativas brasileiras durante a pandemia de Covid-19: características e prospectos. *Revista do Legislativo Paranaense*, Curitiba, n. 4, p. 9-24, 2020a.

_____. Sistemas deliberativos remotos: como os parlamentos se adaptaram ao distanciamento social e que lições podemos tirar desse processo. In: MEYER, Emilio P. N.; POLIDO, Fabrício B. P.; TRIVELLATO, Márcia C. S. (orgs.). *Democracia e internet entre a Constituição, direito e relações internacionais*. Belo Horizonte: Editora UFMG, [2020b]. No prelo.

MORENO; Eduardo; TRAVERSO, Diego B. E-participacion en el Senado chileno: aplicaciones deliberativas?. *Convergencia*, v. 16, n. 51, p. 239-268, 2009.

NORRIS, P. Democratic divide?: the impact of the internet on parliaments worldwide. In: NORRIS, P. *Digital divide?: civic engagement, information poverty and the internet worldwide*. Cambridge: Cambridge University Press, 2001, p. 195-240.

NOVECK, Beth. Crowdlaw: collective intelligence and lawmaking. *Analyse & Kritik*, v. 40, n. 2, p. 359-380, 2018.

OPENING PARLIAMENT. *Declaration of parliamentary openness*. 2012. Disponível em: www.openingparliament.org/declaration. Acesso em: 11 set. 2020.

SUÁREZ ANTÓN, Orestes; WELP, Yanina. ¿Papel mojado? Análisis de la Iniciativa Legislativa Popular en Colombia. *Estudios Políticos*, n. 54, 2019.

PAPALOI, Aspasia; GOUSCOS, Dimitris. An overview of e-parliament services: designing for citizen awareness and participation. SOBACI, M. Z. (org.). *E-parliament and ICT-based legislation: concept, experiences and lessons*, IGI Global, 2011. p.13-31. Disponível em: <https://www.igi-global.com/chapter/overview-parliament-services/60630>. Acesso em: 11 set. 2020.

PERNA, A.; BRAGA, S. The invisible side of political participation: e-participation mechanisms and information management in Latin American parliaments. In: SOBACI, M. Z. (org.). *E-parliament and ICT-based legislation: concept, experiences and lessons*. Local, IGI Global, 2011.

RANCHORDÁS, S.; VOERMANS, W. Crowdsourcing legislation: new ways of engaging the public. *The Theory and Practice of Legislation*, v. 5, n. 1, p. 1-4, 2017.

ROMANELLI, Mauro. Towards sustainable parliaments. In: BRĂȚIANU, C.; ZBUCEA, A.; PÎNZARU, F.; VĂȚĂMĂNESCU, E.M.; LEON, R.D. (eds.). *Strategica*, III International Academic Conference, Bucharest, Romania, p. 636- 646, 2015.

SAMPAIO, R.; BRAGA, S.; CARLOMAGNO, M.; MARIOTO, D.; ALISON, M.; BORGES, T. Estado da arte da democracia digital no Brasil: oferta e sobrevivência das iniciativas (1999-2016). *Revista do Serviço Público*, v. 70, p. 693-734, 2019.

SILVA, Sivaldo Pereira. *Política e ciberespaço: graus de participação democrática no uso da Internet pelos governos das capitais brasileiras*. 198 f. 2005. Dissertação (Mestrado em Comunicação) – Faculdade Comunicação, Universidade Federal da Bahia, Salvador, 2005.

STREET, John. Remote control?: politics, technology and 'electronic democracy'. *European Journal of Communication*, v. 12, n. 1, p. 27–42, 1997.

VAN DIJK, Jan AGM. Digital democracy: vision and reality. *Public Administration in the Information Age*, v. 19, p. 49, 2012.

VEDEL, Thierry. The idea of electronic democracy: origins, visions and questions. *Parliamentary Affairs*, v. 59, n. 2, p. 226-235, 2006.

WARD, Stephen; GIBSON, Rachel; LUSOLI, Wainer. *Old politics, new media: parliament, the public and the internet*. University of Leeds, UK, 2005. Paper presented to the Political Studies Association Conference,

WRIGHT, Scott. Politics as usual?: revolution, normalization and a new agenda for on-line deliberation. *New Media Society*, v. 14, n. 2, p. 244–261, 2012.