

ASSEMBLEIA DE MINAS
O Poder do Cidadão



Macroplan®
Prospecção, Estratégia & Gestão

Direcionamento Estratégico ALMG 2010 - 2020

Estudo de Boas Práticas: Democracia
Eletrônica no Brasil e no Mundo

Dezembro 2009

Ficha Técnica

Equipe Macroplan

Coordenação Geral e Supervisão Técnica

- José Paulo Silveira
- Gustavo Morelli

Consultores Externos

- Tiago Peixoto
- Helder Ribeiro

Equipe Técnica

- Tobias Albuquerque
- Elimar Nascimento
- Fernanda Rocha Vidal
- Gabriela Bombardelli Kappel
- Leonardo Avelar

Equipe ALMG

Coordenação Geral e Supervisão Técnica

- Eduardo Vieira Moreira
- José Geraldo de Oliveira Prado

Equipe Técnica

- | | |
|--|--|
| • Fádua Hamdan de Matos Bayão | • Marcelo Jacques Martins da Cunha Marinho |
| • Claudia Sampaio Costa | • Maria Isabel Gomes de Matos |
| • Fabíola Beatriz Resende Farage Cohen | • Patricia de Souza Duarte |
| • Júlio César dos Santos Esteves | • Sérgio Menezes Brant |
| | • Wamberto Dias da Silva |

Sumário

1. Contexto.....	1
2. Etapas e Procedimentos.....	2
3. Panorama da e-Democracia nos Legislativos do Brasil, EUA e Espanha	4
3.1 Práticas de informação pelo Poder Legislativo.....	4
3.2 Práticas de interação bilateral e multilateral pelo Poder Legislativo	6
4. Legislativo 2.0: Interagindo com os cidadãos?.....	10
5. Iniciativas relevantes	12
5.1 Transparência da ação parlamentar.....	13
5.2 A Economia dos Dados Abertos.....	15
5.3 Sistemas de informação geográfica.....	18
5.4 Interatividade e participação.....	19
6. Projeto e-Democracia	22
6.1 Descrição	22
6.2 Análise	24
7. Recomendações.....	28
7.1 Organizacionais	28
7.2 Transparência e Informação.....	29
7.3 e-Participação.....	30
8. Conclusão.....	32
9. Anexos	33
10. Lista de Referências	35

1. Contexto

O presente estudo foi elaborado como uma das etapas do projeto **Direcionamento Estratégico da Assembleia Legislativa de Minas Gerais 2010-2020**. O intuito deste trabalho é identificar e analisar práticas de democracia eletrônica que sejam relevantes para a Assembleia Legislativa de Minas Gerais (ALMG). No contexto deste estudo, entende-se por democracia eletrônica o uso de tecnologias da informação e comunicação (TIC) enquanto meios para aumentar a transparência de processos políticos, facilitar a participação cidadã nos sistemas de tomadas de decisão e, finalmente, melhorar a qualidade do processo de formação de opinião na esfera pública a partir da abertura de novos espaços de informação e deliberação.

Tal entendimento da democracia eletrônica leva a considerar um amplo espectro de atividades e fenômenos, englobando iniciativas tão diversas quanto o ativismo político online (ciberativismo) e modernos sistemas de votação por meio de telefonia celular. Desta forma, visando garantir que os casos estudados sejam diretamente relevantes para a ALMG, este trabalho se restringe a abordar casos nacionais e internacionais que apresentem potencial de aplicabilidade ou adaptabilidade, tendo em vista o contexto social, político, econômico e organizacional da ALMG.

O processo de seleção de casos, assim como as etapas estabelecidas no decorrer deste estudo, está descrito na seção a seguir.¹

¹ Estudo é de autoria de Tiago Peixoto e Helder Ribeiro.

2. Etapas e Procedimentos

Como evidencia a descrição acima, a base deste trabalho é essencialmente, e propositalmente, empírica. Tal fato deve-se ao objetivo de apresentar ao Poder Legislativo estadual de Minas Gerais reflexões baseadas em elementos concretos, que permitam uma clara visão das possibilidades oferecidas pelas TIC no suporte do desenvolvimento e fortalecimento do processo democrático.

Porém, vale ressaltar que as discussões que permeiam o texto, lições extraídas e recomendações feitas não são informadas somente a partir dos casos selecionados. Isto é, as análises realizadas são baseadas em um corpo de conhecimento preexistente, tendo como referência o estado da arte da literatura especializada no tema da democracia eletrônica.

Tendo em vista o escopo deste trabalho, o primeiro procedimento adotado foi fornecer uma visão geral sobre a utilização das TIC por outras casas legislativas. De maneira mais específica, foram identificadas iniciativas e funcionalidades, baseado na análise de 92 sites de casas legislativas em países de sistema federativo (Brasil, Espanha² e Estados Unidos), a fim de criar um panorama inicial com diferentes práticas internacionais na área da e-democracia legislativa.

Todavia, tal trabalho não se limitou a avaliar práticas de utilização de TIC por casas legislativas estaduais nacionais e internacionais. Outra etapa identificou experiências realizadas por diferentes atores (governamentais ou não) em diferentes níveis (e.g. municipal, nacional e internacional). O critério de elegibilidade para os casos foi amplo: qualquer experiência que poderia servir de referencial para políticas de inovação em matéria de e-democracia eventualmente implementadas pela ALMG. Uma lista inicial de 30 casos foi então apresentada e discutida junto a representantes da ALMG, para que fossem selecionadas experiências a serem detalhadas ao longo deste trabalho.

Por fim, membros de uma lista de desenvolvedores brasileiros envolvidos em projetos de democracia eletrônica foram contatados para fornecerem comentários e sugestões sobre iniciativas que julgassem pertinentes.

O procedimento adotado para identificação material relevante para este estudo pode ser resumido da seguinte forma:

² Espanha enquanto caso de federalismo assimétrico.

- Identificação de funcionalidades e iniciativas presentes nos 92 legislativos estaduais do Brasil, EUA e Espanha;
- Listagem complementar de 30 casos variados de democracia eletrônica, realizadas por atores governamentais e não governamentais de diversos níveis; e
- Consulta junto a desenvolvedores brasileiros envolvidos em projetos de democracia eletrônica.

Como evidencia a descrição acima, a base deste trabalho é essencialmente empírica. Tal fato deve-se ao objetivo de apresentar ao Legislativo Estadual de Minas Gerais reflexões baseadas em elementos concretos, que permitam uma clara visão das possibilidades oferecidas pelas TIC no suporte do desenvolvimento e fortalecimento do processo democrático.

Porém, vale ressaltar que as discussões que permeiam o texto, as análises realizadas, lições extraídas e recomendações feitas não foram informadas somente a partir dos casos selecionados, mas também foram baseadas em um corpo de conhecimento preexistente, tendo como referencia o estado da arte da literatura especializada no tema da democracia eletrônica.

3. Panorama da e-Democracia nos Legislativos do Brasil, EUA e Espanha

As informações apresentadas resultantes da análise de sites de legislativos estaduais do Brasil, Espanha³ e Estados Unidos. Entretanto, foi dada ênfase especial aos casos espanhóis e americanos, apesar dos sites de legislativos brasileiros terem maior familiaridade com a ALMG.

O intuito de apresentar as diferentes funcionalidades abaixo citadas, não é o de esgotar as possibilidades da utilização de TIC pelo Poder Legislativo, mas sim o de ilustrar a variedade de aplicações feitas em Assembleias similares do ponto de vista institucional.

Para fins didáticos, a utilização de TIC pelo Poder Legislativo é dividida neste estudo em duas categorias: informação e interação.

3.1 Práticas de informação pelo Poder Legislativo

Um dos elementos básicos da democracia representativa assenta-se no direito dos cidadãos sancionarem ou recompensarem os representantes políticos - durante eleições realizadas periodicamente - através do voto. Entretanto, tal direito só é exercido em sua plenitude na medida em que os cidadãos sejam capazes de avaliar a ação do representante.

Por conseguinte, uma função central de um site legislativo é aquela de fornecer ao usuário de maneira acessível e inteligível a ação de cada parlamentar de maneira individualizada. Ainda que informações sobre a biografia e atividades de deputados anteriores ao exercício do mandato – corriqueiramente destacadas em sites legislativos - possam ser relevantes, tais informações são de importância secundária quando comparadas com aquelas intrinsecamente relacionadas à ação parlamentar.

Em outras palavras, o fornecimento de informações individualizadas, tais como autoria de proposições, histórico de votos, presenças e pronunciamentos em sessões de plenárias constitui uma das principais informações a serem disponibilizadas no site de uma casa legislativa. Ao acessar a página referente a um parlamentar no site da Carolina do Norte (EUA), por exemplo, os links disponíveis para acessar informações relativas a proposições, votos, relatórios e atuações em comissões são apresentados. Ao clicar no link “votos”, os

³ De maneira mais precisa, no caso espanhol as Assembleias subnacionais são mais comumente denominadas de legislativos regionais.

usuários podem facilmente acessar o histórico de votação do parlamentar, com a mesma página apresentando o número de presenças do deputado e links para cada proposição votada. Para os cidadãos interessados em encontrar os pronunciamentos de deputados de forma individualizada, o site da Assembleia de Extremadura (Espanha) apresenta na seção dedicada a cada deputado uma videoteca individualizada com os diferentes pronunciamentos feitos pelo deputado em Plenária.

Sabe-se, todavia, que grande parte da ação parlamentar concentra-se no trabalho das comissões. Neste sentido, as TIC possuem um papel preponderante para fornecer ao usuário diferentes recursos que permitam a transparência e o acompanhamento individualizado das comissões.

O site da Flórida (EUA), por exemplo, apresenta uma seleção de arquivos em vídeo das reuniões realizadas pelas comissões, enquanto o site de Arizona (EUA) fornece um sistema de busca de arquivos de vídeo de comissões baseado em palavras-chave e nome de proposições. Através do site de Havaí (EUA), basta entrar o número de uma legislação em tramite para encontrar pareceres de comissões pertinentes e ser notificado antecipadamente por e-mail e RSS cada vez que a legislação será apreciada por uma comissão.

Outro componente essencial do design de um site legislativo é permitir que o usuário encontre rapidamente os projetos. Facilitar a busca por autoria, por tipo de projeto, por situação, por assunto e outras características pertinentes consiste em um trabalho de permanente inovação. Neste sentido, deve-se ter uma preocupação constante para tornar os mecanismos de busca cada vez mais precisos e intuitivos do ponto de vista do usuário. O site legislativo de Utah (EUA) oferece clipes de áudio para cada uma das proposições: ao entrar com o número de uma proposição, trechos de debate em comissões e plenárias são apresentados ao usuário. A apresentação dos arquivos de áudio é complementada por links para outros conteúdos relevantes como minutas, relatórios de comissões e histórico de votos.

Um fato que se pode observar na maioria dos legislativos estaduais brasileiros – exceções à parte - é o fornecimento de informação de utilidade questionável em seus sites. Casos extremos revelam a ausência de informações mínimas sobre a atividade legislativa, enquanto informações relativas à previsão do tempo, atividades musicais de funcionários e hinos estaduais são fornecidas de maneira abundante.

Ainda que se possa especular que uma das razões motivadoras de tal situação seja o intuito de criar sites mais atrativos - partindo da presunção que temas legislativos interessam somente a uma parcela restrita da população -, o papel primordial de um site legislativo é aquele de apresentar informações relativas à ação legislativa.

Recursos simples de TIC para tornar a ação legislativa mais acessível ao público puderam ser encontrados em diferentes sites legislativos no decorrer deste estudo. O site da Assembleia de Arkansas (EUA), por exemplo, apresenta um *podcast* semanal em que o presidente⁴, pessoalmente, apresenta notícias e comenta as últimas atividades da casa. De maneira similar, o site de Navarra (Espanha) proporciona ao usuário uma visita virtual ao parlamento, com informações básicas sobre o legislativo local que vão desde a sua história a uma explicação simplificada do processo legislativo.

Os casos acima não exaurem o rol de informações a serem fornecidos por sites legislativos. Por exemplo, informações relativas às despesas da instituição, como salários de pessoal, gastos com parlamentares e processos de licitação, devem ser apresentados de maneira mais detalhada e acessível possível.

Por fim, é importante enfatizar que não há necessariamente uma correlação entre a quantidade de informação e sua qualidade⁵. A avaliação detalhada de que tipo de informação é fornecido on-line e como o mesmo é apresentado, deve ser objeto de permanente preocupação das casas legislativas.

3.2 Práticas de interação bilateral e multilateral pelo Poder Legislativo

A utilização de novas TIC (e.g. internet, telefonia celular) enquanto meios que proporcionem uma maior interação entre o Poder Legislativo e a sociedade constitui em elemento crucial para o desenvolvimento de uma democracia eletrônica legislativa. Atualmente, pode-se argumentar que a maioria dos sites legislativos estaduais apresenta funcionalidades de interação bilateral (Rommele 2003, Trechsel et al. 2003, Peixoto 2008).

A interação bilateral pode ser exemplificada, por exemplo, como a troca de e-mails entre um cidadão e um deputado ou um funcionário da Assembleia Legislativa. Neste sentido, pode-se observar que grande parte das Assembleias apresenta e-mails para informações gerais, diretórios de e-mails para deputados, funcionários e serviços.

De maneira alternativa, a Assembleia Legislativa do Alaska (EUA) apresenta uma funcionalidade chamada “POM” (acrônimo do inglês para “mensagem da opinião pública”), em que o usuário pode enviar uma mensagem de até 50 palavras para membros de comissões específicas ou para vários deputados ao mesmo tempo. Ainda que o conteúdo das mensagens enviadas não seja publicado no site, uma simples pesquisa na internet revela que o sistema POM goza de certa popularidade entre determinados segmentos da sociedade

⁴ Tradução livre para “House Speaker”

⁵ Caddy, Peixoto & McNeil 2007

civil, com algumas organizações de interesse fornecendo em seus próprios sites links para o serviço e instruções em como utilizar o sistema POM de maneira efetiva. Já os sites da região de Cataluna e Canarias (Espanha) apresentam uma seção denominada "converse com o presidente", em que os cidadãos podem postar comentários e perguntas direcionadas ao presidente da Assembleia e que são respondidas e disponibilizadas publicamente no site.

Se mecanismos de interação bilateral – com diferentes graus de sofisticação – podem ser facilmente implementados, o ciclo interativo somente se completará uma vez que haja uma resposta ao iniciador do processo, isto é, ao autor da mensagem. Muitas Assembleias Legislativas tem implementado políticas internas para assegurar que o cidadão seja respondido de maneira apropriada e em tempo hábil pelas diversas instâncias administrativas.

Se tais políticas de respostas aos usuários se revelam normalmente satisfatórias em um grande número de casos, estas medidas normalmente se restringem aos serviços administrativos legislativos. Por consequência, um grande número de contatos on-line realizados por cidadãos com deputados e seus respectivos gabinetes permanecem sem resposta ou são respondidos de maneira genérica, gerando um risco crescente de ressentimento e descrédito do cidadão vis-à-vis de seus representantes.

A capacidade para responder de maneira personalizada, satisfatória e em tempo hábil deve, neste sentido, constituir uma condição essencial para que sejam introduzidos mecanismos de interação bilateral junto a serviços administrativos e atores políticos de casas legislativas. A implicação prática de tal contato é que a ausência de mecanismos de interatividade bilateral é menos danosa à imagem do representante e da instituição, caso não seja possível assegurar um nível satisfatório de reatividade aos contatos iniciados pelos cidadãos.

Outra dimensão comunicativa da utilização das TIC refere-se à interatividade multilateral, ou seja, a possibilidade de debate entre diversos atores (e.g. bate-papo, fórum) ou práticas que promovam a participação do cidadão, em diferenciados níveis, em processos de tomadas de decisão⁶. No tocante à participação do cidadão, algumas iniciativas podem ser identificadas no universo de casos estudado.

No site da Assembleia Legislativa do Rio de Janeiro, por exemplo, há um link para uma seção relativa ao "Orçamento Participativo", permitindo ao usuário enviar sugestões e comentários relativos ao processo orçamentário. Ao acessar a seção, o cidadão deve escolher um dos diversos tópicos de políticas públicas disponíveis em um "menu" com temas variados que incluem, por exemplo, cultura, administração pública, saúde e educação. Uma vez escolhido o tópico e o texto submetido pelo usuário, o mesmo tem a

⁶ Trechsel et al. 2003

opção de requerer que um retorno seja dado à sua contribuição. As sugestões feitas, uma vez moderadas, são então disponibilizadas no site da ALERJ.

Chama a atenção, porém, a ausência de informação sobre como a contribuição do cidadão é processada, quais são os destinatários finais de tais proposições (e.g. deputados individuais, comissões específicas) e qual o real tratamento dado ao conteúdo submetido. Tampouco se encontram na seção "orçamento participativo" informações relativas à situação orçamentária estadual e ao processo de elaboração orçamentária em si. A ausência dessas informações essenciais não somente deixam de contribuir à qualidade das submissões feitas pelo cidadão, como também podem gerar certo grau de ceticismo quanto à iniciativa.

No contexto dos legislativos estaduais americanos, principalmente devido à recente crise financeira, é possível identificar iniciativas semelhantes à da Assembleia do Rio de Janeiro, com a utilização dos sites enquanto um meio não somente para receber um retorno da sociedade sobre a questão orçamentária, como também para aumentar a transparência do processo orçamentário em si.

Por exemplo, no estado de Nevada, duramente afetado pela crise financeira, a Assembleia Legislativa criou em seu site uma seção chamada "sugestões públicas para economias e cortes orçamentários". Como informação de suporte aos usuários que desejam submeter contribuições on-line, links são fornecidos com sumários de audiências públicas realizadas sobre o orçamento estadual, assim como links relacionados ao programa federal de recuperação econômica.⁷ Entretanto, de maneira similar ao processo do Rio de Janeiro, nenhuma informação é fornecida ao usuário sobre como sua contribuição será tratada ou de que forma a mesma pode ser integrada ao processo de discussão orçamentária.

Os legislativos estaduais também têm utilizado aplicativos com potencial para interação multilateral em relação a temas gerais da ação legislativa. A utilização de blogues para a divulgação de notícias, por exemplo, consiste em uma solução de baixo custo que permite que os usuários façam comentários e estabeleçam diálogos com a instituição.

Sites como os das Assembleias de Louisiana (EUA), Madrid e Catalunha (Espanha) e Acre têm utilizado blogues em diferentes formatos e com distintos propósitos. O denominador comum entre a maioria das iniciativas é, entretanto, o baixo número de visitantes e comentários feitos pelos usuários nos blogues. Ainda que, do ponto de vista de rigor analítico, seja delicado definir uma razão específica para os baixos níveis de audiência e participação identificados, pode-se aventar que um dos fatores explicativos esteja

⁷ Refere-se neste ponto ao programa de recuperação econômica lançado pelo governo Obama, o *American Recovery and Reinvestment Act*.

relacionado ao formalismo linguístico e caráter institucional das entradas feitas na grande maioria dos blogues.

Cada ferramenta demanda um tipo de linguagem e utilização específicas. No caso de blogues, por exemplo, quatro características são de particular importância: (i) relevância do conteúdo das postagens, (ii) linguagem informal em contraste à forma e linguagem institucional, (iii) reatividade aos comentários feitos e (iv) frequência com que postagens são feitas. Ainda que a presença de tais características não garanta por si o sucesso de iniciativas que utilizem blogues, a ausência das mesmas leva, na maioria dos casos, ao fracasso da utilização das ferramentas.

Outros sites buscam criar oportunidades para debate de maneira mais estruturada a partir da criação de funcionalidades específicas para este propósito. A seção "participação cidadã" do Legislativo basco, por exemplo, consiste em um fórum on-line para que cidadãos possam, entre outros, debater questões ligadas ao processo legislativo. No sentido de evitar fraudes e criar um sentimento de responsabilização nos usuários, esses devem fornecer um número de identidade válido, que é reconhecido pelo sistema, além do nome e endereço para participar dos debates.

Os usuários registrados no site basco podem participar de diversas formas com diferenciados custos de participação (e.g. tempo, grau de dificuldade). Primeiramente, contribuições dirigidas ao público em geral ou a partidos políticos que compõem a bancada legislativa podem ser postadas no fórum on-line. Os usuários podem simplesmente votar nas diferentes contribuições indicando se as aprovam ou não. Por consequência, ao lado de cada contribuição feita, está indicado o nível de apoio daquela contribuição, que é fruto dos votos por outros usuários.

Por fim, usuários podem enviar convites de e-mail convidando outras pessoas a participarem da discussão que é realizada. A experiência basca, neste sentido, chama atenção por oferecer funcionalidades que apresentem diferenciados custos de participação, buscando assim incitar a participação de diferentes grupos de usuários que estão dispostos a diferenciados graus de engajamento.

Os partidos políticos apresentam um grau razoável de reatividade às perguntas e comentários feitos pelos cidadãos, apresentando respostas claras e precisas à maioria das contribuições. Parte disto se deve ao fato que a plataforma de discussão indica quais foram os partidos que responderam e quais não responderam aos comentários. O design de tal sistema gera um virtuoso efeito competitivo em que a maioria dos partidos tende a responder, auxiliando assim a mitigar um problema recorrente na maioria das experiências de democracia eletrônica: a falta de reatividade dos atores políticos.

4. Legislativo 2.0: Interagindo com os cidadãos?

Ainda que seja objeto de diferentes interpretações, pode-se argumentar que o termo "Web 2.0" refere-se geralmente a aplicativos que possibilitam aos usuários gerarem conteúdos e interagirem entre si, em contraposição a um modelo de "Web 1.0", em que o usuário é um consumidor passivo da informação oferecida. Redes sociais, *wikis*, blogues, plataformas de compartilhamento de conteúdo de texto, vídeo ou áudio podem, neste sentido, ser considerados exemplos típicos de aplicativos 2.0.

Em nível internacional, é possível identificar um crescimento virtuoso da utilização de tecnologias 2.0 por organizações públicas, sendo tais práticas normalmente denominadas de "Governo 2.0". No Poder Legislativo, um dos mais célebres exemplos provém da Assembleia Legislativa da região de Catalunha (Espanha). A experiência catalã *Parlamento 2.0* refere-se, de maneira geral, ao conjunto de iniciativas on-line da Assembleia regional utilizando ferramentas 2.0.⁸

Desta forma, a seção *Parlamento 2.0* do site catalão agrega links do legislativo em diversos canais de interação como, por exemplo, *YouTube*, *Facebook* e *Twitter*. Na mesma seção, são oferecidos links para os blogues dos parlamentares, serviços de subscrição personalizada e uma seção de perguntas a serem direcionadas ao presidente do parlamento, com as respectivas questões e respostas publicadas on-line.

Uma das utilizações dos recursos 2.0 por organizações públicas refere-se à possibilidade de ir ao encontro dos cidadãos em espaços em que os mesmos já estão interagindo. Ademais, o baixo custo associado à adoção de ferramentas 2.0 representa um forte atrativo para organizações públicas incorporarem tais ferramentas ao conjunto de serviços oferecidos on-line.⁹

Todavia, se há uma lógica na adoção de ferramentas 2.0 por organizações públicas, e se o mesmo pode ser feito a custos reduzidos, isto não significa que a utilização de tecnologias 2.0 seja livre de implicações e riscos. Em organizações públicas, os fluxos de informação estão sujeitos a restrições burocráticas e hierárquicas, que raramente são compatíveis com a utilização de ferramentas 2.0. Na prática, isto se reflete, na maioria das vezes, por um uso inapropriado dos recursos essencialmente informacional, pouco reativo e baseado em linguagem inapropriada (e.g. formal, técnica) ao contexto da Web 2.0.

⁸ <http://www.parlament.cat/web/serveis/parlament-20>

⁹ Ostergaard & Hvaals 2008, Merger et al. 2009

A própria página do Parlamento catalão na rede social *Facebook* reflete bem tal fato.¹⁰ Utilizando a rede social principalmente como um vetor de notícias do legislativo regional e em tom claramente formal, o grau de interação com os usuários é praticamente inexistente. Os comentários feitos por eles, cada vez mais raros desde a criação da página, ficam na maioria das vezes sem resposta. Por fim, o número de usuários pode ser considerado como extremamente baixo, sendo pouco mais de mil pessoas acompanhando a página do parlamento na rede social.¹¹

Um número crescente de estudos demonstra a relação entre a utilização de TIC por instituições públicas e a melhoria da percepção e atitude dos cidadãos em relação às mesmas.¹² Interações mediadas pela internet, por exemplo, podem aumentar os níveis de confiança do cidadão¹³ e sua disposição em participar e colaborar com iniciativas levadas a cabo por organizações públicas.¹⁴

Entretanto, aumentar os números de pontos de interação entre cidadãos e o Poder Legislativo demanda que este último esteja apto a responder em tempo hábil e de maneira apropriada. Caso contrário, resultados diametralmente opostos àqueles que motivam a utilização de ferramentas 2.0 podem ser gerados, distanciando ainda mais os cidadãos da instituição e contribuindo para o desgaste de sua imagem.

Se ferramentas tipo 2.0 podem constituir um eficiente canal para aumentar a transparência institucional e a comunicação entre os cidadãos e seus representantes, tal potencial somente se concretiza a partir da elaboração e implementação de uma estratégia que leve em conta as especificidades de uso de cada ferramenta a ser utilizada.

¹⁰ http://www.facebook.com/pages/Parlament-de-Catalunya/59846264632?v=box_3

¹¹ Último acesso em 15/11/2009

¹² Ver, por exemplo, Welch, Hinnant & Moon 2005, Tolbert & Mossberger 2006.

¹³ Parent et al. 2003

¹⁴ Freed 2009

5. Iniciativas relevantes

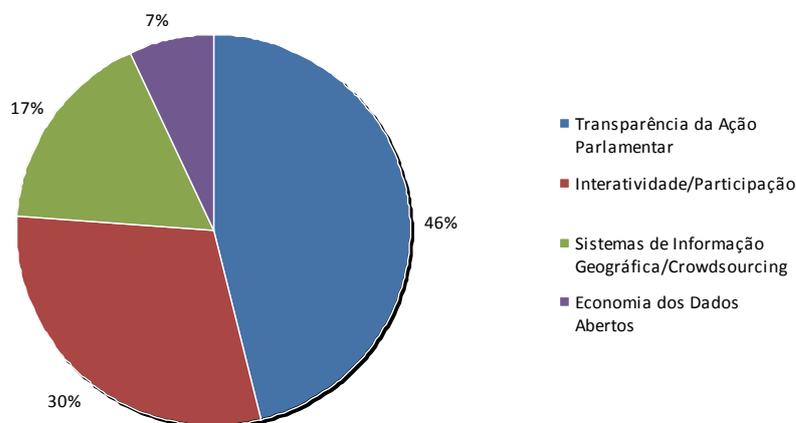
No intuito de fornecer insumos a uma reflexão mais ampla sobre o potencial da democracia eletrônica no contexto legislativo, esta seção aborda experiências realizadas por diferentes atores em diferentes níveis de ação. Assim, indo além da utilização de TIC por parlamentos estaduais e regionais, foi elaborado uma seleção complementar de 30 casos, cujo critério seletivo consistiu basicamente na identificação de iniciativas que possam servir de referencial para políticas de inovação em matéria de democracia eletrônica.

Em um segundo momento, foi feita uma apresentação junto aos membros da equipe da ALMG para que fosse dada uma indicação sobre as iniciativas e funcionalidades consideradas como mais importantes. Ao mesmo tempo, para finalidades de maior clareza, foi realizada uma classificação de ordem funcional entre os diferentes casos apresentados. As principais funções identificadas, de acordo com as características, foram:

- Transparência da ação parlamentar;
- Interatividade e participação;
- Sistemas de informação geográfica e *crowdsourcing*; e
- Economia dos dados abertos.

A divisão dos casos de acordo com suas características funcionais encontra-se assim distribuídos.

Gráfico 1: Casos selecionados



Nas seções seguintes discutiremos cada uma das características e as implicações de seu uso no contexto do Poder Legislativo.

5.1 Transparência da ação parlamentar

Conforme mencionado anteriormente, o uso das TIC, como meios de promover maior transparência, constitui elemento essencial da democracia eletrônica. Não é aleatório, neste sentido, o fato que 46% dos casos selecionados referem-se à utilização de tecnologias enquanto suporte para maior transparência da ação parlamentar ou governamental.

O aplicativo *Capitol Words*, por exemplo, baseado no pronunciamento de parlamentares, permite ao usuário visualizar, em formatos similares às tradicionais nuvens de *tags*, quais são os temas mais correntes no Congresso americano. Por exemplo, no momento em que este estudo foi realizado, "saúde" constituía em uma das palavras mais mencionadas pelos parlamentares. A "nuvem de palavras", neste sentido, dava destaque principal à palavra, junto a outras palavras mais recorrentes recentemente no Congresso. Clicando diretamente em cada palavra, consegue-se ver quais são os parlamentares que estão abordando um determinado tema de maneira mais intensiva. Ainda que se trate de uma solução extremamente simples, tal aplicativo proporciona ao usuário uma visualização rápida do conteúdo dos pronunciamentos e dos temas em evidência no Legislativo.

Uma tendência crescente, relacionado à transparência da ação parlamentar, refere-se à utilização de recursos de vídeo como alternativa complementar ao formato escrito, geralmente empregado por sites legislativos. Por exemplo, o site britânico *BBC Democracy Live* permite aos usuários acompanharem vídeos de diferentes instituições políticas (e.g. parlamento) do Reino Unido. A peculiaridade do site consiste no sistema de buscas a partir de palavras-chave. Inserindo uma palavra, o site mostra todos os vídeos em que a palavra foi usada durante um pronunciamento. Da mesma forma, o cidadão pode assistir somente aos momentos em que a palavra foi usada e, ao inserir o nome de um parlamentar, os resultados mostram todas as vezes que ele foi mencionado. Por fim, o usuário pode também subscrever a um serviço de notificação que o informa cada vez que o nome de um determinado parlamentar foi mencionado em vídeos. De maneira similar, no canal *YouTube* da Câmara dos Deputados dos EUA, os usuários encontram vídeos dos diferentes parlamentares e comissões, além de poder comentar e votar nos mesmos.

Chamou a atenção da equipe da Assembleia de Minas Gerais o sistema de busca legislativa do Senado do estado de Nova Iorque, o *Open Legislation*. Assemelhando-se em termos de design às tradicionais ferramentas de busca da internet (e.g. *Google*), a interface do *Open Legislation* permite ao usuário realizar buscas facilmente a partir de temas, autores de proposições, votos recentes e comissões. Uma vez acessada a legislação, o usuário pode comentar sobre o conteúdo (e.g. proposição) e subscrever via RSS ou e-mail, recebendo

assim atualizações relativas a comentários posteriores. Importante mencionar que os dados são fornecidos em formatos reutilizáveis para que desenvolvedores externos possam construir seus próprios aplicativos, ajudando assim na co-produção de ferramentas de TIC de utilidade pública.

Entretanto, o aplicativo que despertou maior interesse por parte da equipe da Assembleia Legislativa de Minas Gerais foi o *Open Congress*. Um dos principais problemas que esse site visa remediar diz respeito ao fornecimento de informações sobre o processo legislativo em um formato que seja acessível ao grande público. Neste sentido, o site combina, de maneira automatizada, informação oficial sobre proposições legislativas com outros conteúdos gerados na internet, em um único ponto de acesso. Em primeiro lugar, o site apresenta e concisa, de maneira simples, os últimos tramites da proposição, como emendas e votos. Ademais, conteúdos gerados na internet são automaticamente integrados a página de cada proposição. Análises, notícias, postagens em blogues e vídeos relacionados a cada proposição são alguns dos recursos que permitem ao usuário conhecer os diversos pontos de vista manifestados em relação à legislação, além de compreender, com um grau reduzido de tecnicidade, os principais pontos de cada proposição legislativa.

Ao mesmo tempo, o site *OpenCongress* facilita o acompanhamento do processo legislativo por meio de RSS customizáveis, em que o usuário pode acompanhar proposições ou temáticas específicas. Explorando intensamente o potencial colaborativo da internet, uma rede social no interior do site permite aos usuários se organizarem e debaterem sobre temas de seu interesse. Da mesma forma, eles podem votar em proposições legislativas e comentar, facilmente, no corpo do texto de cada uma das proposições. Além disso, na seção de cada projeto há um link que possibilita ao usuário enviar uma mensagem ao seu representante (e.g. deputado), manifestando assim seu posicionamento em relação à proposição. Por fim, para cada parlamentar, o site *OpenCongress* apresenta uma página que sintetiza de maneira extremamente acessível a ação desse parlamentar. Todas as suas proposições e votos são facilmente visualizados, assim como a biografia do parlamentar e notícias e vídeos que sejam relacionados ao mesmo.

Como se pode observar, ainda que o site *OpenCongress* seja arbitrariamente confinado à categoria funcional correspondente à transparência da ação parlamentar, seu escopo vai além da provisão de transparência. A compilação de informações adicionais àquelas disponibilizadas oficialmente (e.g. notícias), a interatividade oferecida e a possibilidade dos cidadãos se organizarem em torno de temas de interesse comum são algumas das funcionalidades que fazem do *OpenCongress* um site único e referência mundial no tocante à utilização de TIC no domínio legislativo.

5.2 A Economia dos Dados Abertos

Considerando-se os 30 casos selecionados julgados relevantes para a Assembleia Legislativa, observa-se que grande parte das inovações em matéria de democracia eletrônica é proveniente de iniciativas realizadas por atores não governamentais.

Se o conceito de governo 2.0 parece remeter normalmente ao uso por organizações públicas de mídias sociais (e.g. *Orkut*, *Twitter*), cada vez mais estudiosos da democracia eletrônica apontam para a função de organizações públicas como uma "plataforma" ou suporte para que inovações sejam realizadas por terceiros.

Em termos simplificados, os defensores da ideia de "plataforma governamental" argumentam que organizações públicas deveriam privilegiar o seu papel de fornecedores de dados e serviços que permitam a terceiros inovar na prestação de serviços de TIC de utilidade pública. Tal noção parte do princípio de que, desde que instituições públicas forneçam dados e estruturas de TIC apropriadas, atores não-governamentais estão em uma posição privilegiada para melhor responder – e de forma voluntária - às demandas de serviços e de informação on-line dos cidadãos.

Os sites *OpenCongress* dos EUA e *TheyWorkForYou* do Reino Unido, que fazem parte deste estudo, são exemplos que conferem validade a este argumento. Iniciativas de organizações não-governamentais – e sem financiamento público - oferecem sites que conferem maior transparência e qualidade de informação e design do que sites oficiais dos Poderes Legislativos de seus respectivos países.

Assim, argumenta-se que uma das principais funções de organizações públicas em relação às TIC, e particularmente à internet, deveria ser o fornecimento de dados em formatos abertos, no sentido de facilitar o desenvolvimento de aplicativos por terceiros. De um modo geral, o termo "dados abertos" refere-se à disponibilidade de dados em formato "bruto". Neste sentido, a distinção relevante a se fazer é entre o dado *apresentado* (dado em uma página web formatado e editado para melhor visualização humana) e o dado *inalterado* ("bruto"), geralmente guardado em um banco de dados ou em outra forma de armazenamento eletrônico, a partir do qual o dado apresentado é gerado.

De maneira mais específica, convencionou-se entre especialistas que dados abertos somente são considerados como tais quando liberados publicamente, de acordo com os seguintes princípios:¹⁵

¹⁵ Fonte: <http://www.pedrovalente.com/2009/03/24/oito-principios-dados-publicos/> tradução por Pedro Valente do original em http://resource.org/8_principles.html

1. Completos

Todos os dados públicos estão disponíveis. Um dado público é o dado que não está sujeito a limitações válidas de privacidade, segurança ou privilégios de acesso.

2. Primários

Os dados são como os coletados na fonte, com o maior nível possível de granularidade e sem agregação ou modificação.

3. Atuais

Os dados são colocados à disposição tão rapidamente quanto necessário para preservar o seu valor.

4. Acessíveis

Os dados estão disponíveis para a o maior escopo possível de usuários e para o maior escopo possível de finalidades.

5. Processáveis por máquinas

Os dados são razoavelmente estruturados para permitir processamento automatizado.

6. Não-discriminatórios

Os dados estão disponíveis para todos, sem necessidade de cadastro.

7. Não-proprietários

O dados estão disponíveis em um formato sobre o qual nenhuma entidade tem controle exclusivo.

8. Livres de licenças

Os dados não estão sujeitos a nenhuma regulação de direitos autorais, patentes, propriedade intelectual ou segredo industrial. Restrições sensatas relacionadas à privacidade, segurança e privilégios de acesso podem ser permitidas.

A iniciativa mais célebre implantada, no sentido da abertura de dados governamentais, foi a criação do site *data.gov* pelo governo dos EUA. Disponibilizado em 2009, o site tem a função de ser um repositório de bancos de dados gerados pelo governo federal americano. Sites que servem a propósitos similares se multiplicam de maneira vertiginosa em diferentes países por diferentes instituições, que visam dar impulso à economia dos dados abertos. Em outras palavras, visam promover o desenvolvimento voluntário de serviços on-line de utilidade pública por terceiros que, ao contrario, seriam desenvolvidos e custeados pelo setor público.

Ainda que custos iniciais para a abertura de dados sejam existentes, os resultados obtidos por organizações públicas em médio e longo prazo são inegáveis. Liberar o setor público da prestação de serviços on-line, aliado à crescente redução dos custos marginais de

fornecimento de dados públicos a terceiros, constitui a espinha dorsal da economia dos dados abertos.

Logicamente, para que tal círculo virtuoso seja estabelecido, depende na medida em que terceiros se apropriem dos dados abertos no sentido de desenvolver aplicações de utilidade pública. Ou seja, uma determinada oferta de dados deve corresponder uma demanda e vice-versa. De fato, um dos argumentos refratários à economia de dados abertos consiste em um ceticismo em relação à inclinação e capacidade de terceiros de se envolverem em projetos de caráter público de forma voluntária.

Todavia, no contexto brasileiro, a evidência sugere que a demanda por dados por terceiros excede a oferta que é feita por órgãos governamentais, em particular em relação aos dados legislativos. É neste contexto, por exemplo, que se insere a iniciativa *Legisdados*, em que um conjunto de desenvolvedores brasileiros altamente capacitados, no afã de poder construir sites similares ao *OpenCongress*, construíram um aplicativo para a extração automatizada de dados legislativos brasileiros, apesar da precariedade da forma que os dados são disponibilizados. Vale mencionar que a abertura de dados por legislativos reduziria a barreira de entrada de desenvolvedores voluntários na produção de serviços on-line de utilidade pública.

Por fim, uma vez abertos os dados, concursos de aplicativos constituem um meio de potencializar a utilização de dados públicos por terceiros. A iniciativa *Apps for Democracy* é ilustrativa desta prática. Lançado em 2008 no Distrito de Columbia (Washington DC), *Apps for Democracy* (aplicativos para democracia) consistia em uma competição que premiava os melhores aplicativos desenvolvidos a partir de dados recentemente abertos pelo governo distrital. Em 30 dias e com um custo de 50 mil dólares em prêmios, foram criados 47 aplicativos avaliados em mais de 2.5 milhões de dólares.

Para finalizar, se no contexto brasileiro a demanda por dados abertos é superior à oferta, na medida em que instituições públicas se dêem conta dos benefícios de dados abertos, tal quadro pode ser revertido. Em tal cenário, a competição entre diferentes instituições públicas pela expertise de terceiros tende a se acentuar, com uma profusão de iniciativas - tais como concursos de aplicativos -, buscando atrair a atenção da comunidade de desenvolvedores envolvida na elaboração de aplicativos de utilidade pública, reduzindo assim as "margens de ganho" das organizações públicas.

Por consequência, as organizações públicas que adotarem mais cedo esses modelos de promoção da economia dos dados abertos, serão as que mais se beneficiarão das capacidades atualmente disponíveis (e.g. desenvolvedores). Da mesma forma, serão as mais aptas a mobilizar estas capacidades no momento em que a competição pela atenção de terceiros se acirrar entre diferentes instituições públicas. É neste contexto que a economia dos dados abertos se apresenta como uma escolha estratégica para a Assembleia Legislativa de Minas Gerais.

5.3 Sistemas de informação geográfica

Um dos desafios a serem enfrentados no design de portais legislativos é evitar a sobrecarga cognitiva, isto é, a exposição a uma quantidade excessiva de informações em que confunda ou desestimule o usuário.¹⁶ Neste sentido, a utilização de recursos de visualização de dados contribui para atenuar a carga cognitiva associada aos dados gerados por organizações públicas¹⁷, facilitando o entendimento de cidadãos e formuladores de políticas sobre os diferentes dados e perspectivas a serem considerados no processo legislativo. Desta maneira, esta seção trata da representação espacial de dados geográficos, uma vez que na maioria dos 30 casos selecionados neste estudo, a busca por uma melhor visualização de dados é tida como uma preocupação.

O site americano *Subsidy Scope* é um exemplo de como dados, que possuem uma dimensão geográfica, podem ser representados. Criado para dar maior transparência e facilitar a compreensão relativa às políticas de subsídios federais nos EUA, o site agrega informações provenientes de diversas fontes governamentais, através de um mapa interativo. Ele funciona como um portal único de acesso para formuladores de políticas públicas, imprensa, sociedade civil organizada e cidadãos.

De maneira similar, o estado de Maryland (EUA), através do sistema *Statestat*, utiliza recursos de visualização de dados e sistemas de informação geográfica como meios para aumentar a eficiência e transparência do processo de tomadas de decisão governamental. Por exemplo, ao clicar na seção “para onde seu dinheiro esta indo” do site *Statestat*, é possível ver, através de gráficos e mapas, todos os investimentos governamentais relacionados aos programas de retomada do crescimento econômico implantados no estado.

Ao clicar nos diferentes projetos indicados nos mapas, o usuário encontra informações adicionais, como detalhes de custos, *status* de execução e cronograma para conclusão de projetos. Outra funcionalidade do site permite que usuários possam visualizar os investimentos por categorias de políticas públicas: ao selecionar a categoria “saúde”, por exemplo, o mapa apresenta todos os investimentos realizados no estado na área de saúde.

Além disso, existe também uma característica única do *Statestat* em relação aos sites similares, que é a contextualização de investimentos realizados em relação às condições socioeconômicas das diferentes áreas do estado. Desta forma, através de uma interface

¹⁶ O que não justifica, entretanto, a não disponibilização de informações relevantes.

¹⁷ Perez 2008

simples, o usuário pode analisar a relação entre os gastos de um determinado setor em uma região geográfica (e.g. educação) e o nível de carência regional neste setor.

Outras experiências demonstram como os cidadãos podem contribuir na geração de dados de dimensão geográfica. No Reino Unido, por meio do site *Fix My Street*, cidadãos indicam problemas em suas áreas a partir de um mapa on-line. Ao notificar, automaticamente, as autoridades competentes, o sistema retira do site o problema mencionado, uma vez que ele seja resolvido.

De maneira similar, no site *Keniano Ushahidi*, usuários podem gerar conteúdo em um mapa online através da internet ou do celular (via mensagens de texto - SMS). Devido aos seus baixos custos de implementação, à fácil usabilidade e à adaptabilidade aos mais diferentes propósitos, a plataforma tecnológica do *Ushahidi* tem sido usada com sucesso em diferentes países e com variadas funções, tais como monitoramento de processos eleitorais e sinalização de falta de remédios em serviços públicos de saúde.

À luz dos casos acima citados, percebe-se que a representação espacial de dados geográficos não se limita ao propósito da transparência; trata-se igualmente de um poderoso elemento de suporte à elaboração, implementação e gestão de políticas públicas. Grande parte das informações geradas ou utilizadas por organizações públicas podem ser relacionadas a uma dimensão geográfica, e tal fato não é diferente para o Poder Legislativo.

Por exemplo, ao inserir o nome de um município no sistema de buscas do site da ALMG ou no sistema de pesquisa avançada de proposições, um grande número de resultados é gerado (e.g. proposições, notícias). A utilização de sistemas de informação geográfica apresenta-se, desta forma, enquanto uma excepcional oportunidade para alavancar a transparência da Assembleia e a qualidade de seus processos de tomada de decisão.

5.4 Interatividade e participação

O potencial oferecido pelas TIC no contexto da democracia eletrônica não se limita, obviamente, à transparência. As próprias experiências anteriormente citadas (*Ushahidi* e *Fix My Street*) exemplificam casos em que a participação cidadã, através das TIC, torna visíveis os problemas públicos e fornece elementos para os processos de tomadas de decisão.

Como efeito, um dos principais objetos de estudos da e-democracia refere-se à participação cidadã em processos políticos (e-participação). Tal corte conceitual é amplo e engloba dimensões diversas da e-participação. A seleção de casos para esta seção, entretanto, buscou concentrar-se em casos que diretamente ou indiretamente poderiam servir como insumos para a reflexão sobre futuros esforços da ALMG em matéria de e-participação.

Uma das iniciativas de e-participação mais conhecidas é o sistema de petição eletrônica do site do gabinete do primeiro-ministro britânico *No 10 e-petitions*. Através deste sistema, que impressiona por sua usabilidade, o cidadão pode criar e votar em petições. Para tal, ele deve inserir somente o seu e-mail e endereço, validando sua participação imediatamente após o recebimento de uma confirmação via e-mail (gerado pelo sistema).

Interessante notar que, antes de criar uma petição, o sistema permite ao usuário verificar se petições semelhantes já foram criadas a partir do uso de palavras-chave, evitando a repetição de iniciativas e facilitando a agregação de preferências. As petições têm um período de duração determinado pelo autor da mesma.¹⁸ Uma vez que uma petição receba 500 assinaturas, esta é enviada ao gabinete do Primeiro Ministro para que uma resposta oficial seja enviada aos autores e signatários da petição, explicitando a posição do governo em relação ao tema abordado.¹⁹

Entretanto, deve-se ressaltar que a criação de um sistema similar requer um compromisso democrático de tornar público demandas que nem sempre são convenientes às lideranças políticas. Por exemplo, um grande número de petições que pedem a renúncia do Primeiro Ministro pode ser encontrada no sistema que esta, por sua vez, hospedado na página oficial do gabinete do primeiro ministro britânico.

O sistema de segurança, que requer pouca informação do usuário é, obviamente, passível de fraudes. Entretanto, visto que tais petições não produzem efeito vinculante – independente do número de signatários –, a questão da segurança é vista como menos problemática. A principal crítica que se faz ao sistema de petição é a impossibilidade dos autores e signatários poderem se comunicar entre si, pois o sistema publica somente o nome dos signatários, sem os detalhes de contato (e.g. e-mail). Desta forma, critica-se o obstáculo que é criado para que cidadãos se mobilizem, além da assinatura da petição eletrônica em torno da causa que lhes é comum.

Quanto à popularidade do sistema, estima-se que 10% da população britânica já tenham assinado algum tipo de petição através deste sistema, nível considerado extremamente alto para práticas de participação eletrônica não-eleitorais (e.g. voto por internet).

Indo além do processo de petições eletrônicas, o projeto *Today I Decide* (TID), originalmente criado pelo governo da Estônia, é um fórum para cidadãos criarem, discutirem e votarem em proposições legislativas. O funcionamento do sistema pode ser assim resumido: uma vez uma proposta é iniciada por um cidadão, a proposição é discutida por outros usuários durante um tempo predefinido. Uma vez encerrado o período de discussão, o autor pode

¹⁸ A duração de uma petição não pode exceder, entretanto, 12 meses.

¹⁹ As petições não geram efeito vinculante.

então realizar emendas em sua proposta para, posteriormente, submetê-la à votação dos usuários. Por fim, caso uma maioria simples dos usuários aprove a proposta, a mesma é enviada à autoridade competente, que por sua vez tem um mês para justificar seu posicionamento (e.g. acatamento ou não) em relação à proposta.

Apesar de possuir um design participativo sofisticado, que combina a elaboração de um projeto a um processo de discussão seguido por votação, seu número de usuários se reduziu paulatinamente, ainda que a iniciativa TID tenha começado com relativo sucesso.²⁰ Um dos fatores para explicar essa redução foi a percepção dos usuários sobre o baixo impacto que possuíam no processo decisório. Da mesma forma, quanto mais o número de usuários se reduzia, mais se reduzia o estímulo das autoridades competentes a responder aos usuários. Desta forma, foi estabelecido um ciclo vicioso.

Outra questão fundamental é relacionada aos custos de participação, como o tempo e esforço necessários por parte do usuário para participar em iniciativas similares ao TID. No sistema de petição eletrônica, por exemplo, os custos de participação são baixos: o usuário somente tem que criar ou assinar uma petição uma vez que os requerimentos mínimos sejam feitos, isto é, fornecer nome, endereço de residência e e-mail.

Por outro lado, no TID, o usuário devia registrar-se no site, criar, discutir, editar e votar em um processo que se estende ao longo do tempo. Ou seja, os custos de participação requeridos por uma ferramenta como o TID são extremamente altos se comparados à outras ferramentas como, por exemplo, petições eletrônicas.

Para concluir, ainda que outros fatores intervenham para o design de qualquer iniciativa de e-participação, os custos de participação envolvidos devem ser levados em conta, mas isto não quer dizer que eles sejam os únicos determinantes para o nível de participação. A percepção dos cidadãos sobre o impacto que os mesmos possuem no processo decisório, por exemplo, é outro importante determinante, como indica o exemplo do TID. Entretanto, mantendo-se outros fatores constantes, quanto maiores os custos de participação, menor será a participação.

²⁰ Glenncross 2009.

6. Projeto e-Democracia

Das iniciativas de utilização de TIC, para a participação (e-participação), submetidas à apreciação da ALMG, a experiência do portal e-Democracia da Câmara dos Deputados do Brasil foi selecionada como a mais relevante a ser considerada. Logo, uma seção única é dedicada a essa iniciativa neste estudo.

A utilização do termo “relevante”, neste contexto, não é trivial. Não se trata de analisar uma “melhor prática”, uma vez que a experiência do e-Democracia encontra-se ainda em fase piloto: qualquer julgamento definitivo sobre a qualidade da prática seria leviano por parte dos autores. Trata-se, isto sim, de apresentar a iniciativa que ganha relevância para a ALMG quando considerada a partir de seus objetivos fixados (i.e. e-participação) e o arranjo institucional em que se desenvolve (i.e. legislativo federal).

6.1 Descrição

O Portal e-Democracia é um espaço virtual criado para estimular cidadãos e organizações civis a contribuir para o processo legislativo federal por meio do compartilhamento de ideias e experiências. De maneira mais precisa, o e-Democracia permite aos usuários participarem on-line do processo legislativo das seguintes formas:

- Compartilhamento de informações, experiências e documentos úteis para a discussão dos projetos de lei;
- Participação nos fóruns de discussão oficial;
- Organização de redes sociais temáticas para fins legislativos; e
- Apresentação de propostas de texto legislativo, construídos de forma colaborativa, a fim de subsidiar o trabalho dos deputados na tomada de decisão.

Seus principais objetivos são:

- Melhoria da interação entre sociedade e Câmara dos Deputados;
- Fortalecimento do papel do Poder Legislativo na formulação de políticas públicas;
- Estímulo da participação social responsável e construtiva; e
- Melhoria da compreensão da complexidade do trabalho legislativo.

O e-Democracia foi lançado em três de junho de 2009 e está em fase piloto até o presente momento. Há três principais discussões organizadas em forma de comunidades virtuais com base em projetos de lei em andamento na Casa: Mudança Climática, Estatuto da Juventude e Política Espacial. Além disso, foi recentemente criada a comunidade virtual de apoio aos trabalhos da CPI que investiga fatos relacionados ao desaparecimento de crianças.

Além de comunidades virtuais temáticas, o e-Democracia oferece o Espaço Cidadão, um sistema livre de discussão sobre qualquer assunto que afete a Câmara. Nesse espaço, a moderação é realizada por um membro do corpo funcional da Câmara, responsável somente pela verificação e gestão de mensagens de conteúdo ofensivo ou que violem de alguma maneira a política de participação do e-Democracia.

No portal, vários instrumentos de participação são disponibilizados, constituindo o que os desenvolvedores do projeto denominam de "mecanismo múltiplo de participação". O usuário pode, assim, manifestar sua opinião binária nas enquetes, inserir estudos e informações estratégicas de interesse na discussão, participar de chats, ou mesmo apenas acompanhar a discussão para fins de obtenção de informação. Caso deseje, no entanto, aprofundar sua forma de participação, duas outras funcionalidades são disponibilizadas:

- 1. Fóruns temáticos:** relativos às discussões sobre os projetos de lei respectivos. Pressupõem um esquema de moderação (de forma e conteúdo) para refinar e organizar a discussão. Compilações periódicas são realizadas com a síntese das discussões, com o objetivo de depuração da discussão desde o início.
- 2. Wikilegis:** espaço, onde participantes da comunidade são convidados a transformar suas idéias em texto legal. É uma forma de forçar a participação responsável e útil que gere resultados concretos, no caso, a elaboração da lei.

Independentemente de outras formas de participação no processo legislativo, como audiências públicas, envio de e-mails a parlamentares, participação em blogues, entre outros, o projeto visa estimular a participação mais efetiva e direcionada da sociedade na construção da lei de duas formas: a) apresentando informações necessárias para a elaboração de lei, por parte de quem vivencia ou possa dar contribuições para o entendimento do problema público, e b) auxiliando o parlamentar na elaboração da lei propriamente dita.

O e-Democracia apresenta-se, desta forma, como uma alternativa para os deputados terem acesso a informações importantes sobre o problema público que pretendem atacar por meio da elaboração legislativa. Em outras palavras, o projeto visa proporcionar uma plataforma de discussão por parte de pessoas que estrategicamente possam apresentar informações e ideias relevantes para a compreensão do problema público, bem como apresentar soluções para esse problema.

6.2 Análise

O breve estudo a seguir baseia-se em entrevistas semi-estruturadas com membros da equipe do e-Democracia e na análise direta da plataforma on-line. Espera-se que as reflexões feitas possam ser destacadas como lições e desafios que, em maior ou menor proporção, podem ser considerados no contexto da ALMG.

6.2.1. Tecnologia adotada

Tendo em vista o caráter inovador do projeto no âmbito da administração pública federal, constatou-se a necessidade de um estudo prospectivo a fim de identificar a melhor solução em termos de tecnologia de informação e comunicação. O objetivo era permitir uma interface acessível e amigável para um público plural, como a sociedade brasileira, que resultasse numa solução democrática capaz de construir o conhecimento de forma coletiva para fins legislativos.

Fruto desta reflexão, a equipe do e-Democracia decidiu selecionar a plataforma *Dot Learn* (software livre), amplamente utilizada no setor público e com ampla referência internacional. Deve-se destacar que o fato de ser desenvolvida em software livre contribui para a sustentabilidade financeira do projeto, pois não há custos de aquisição de licenças e volume significativo de recursos para sua manutenção. Há, no entanto, o custo de aprendizagem para sua utilização, já que muitas instituições públicas não possuem profissionais na área de tecnologia conhecedores de tal plataforma, como foi o caso da Câmara dos Deputados.

Para isso, a Câmara contratou um especialista em *Dot Learn* para capacitar o corpo funcional para esse fim. Essa solução tecnológica se mostrou uma opção rápida e viável para uma fase piloto. Por outro lado, gerou problemas de sustentabilidade, já que houve resistência por parte da equipe de tecnologia para a recepção dessa nova plataforma.

6.2.2. Desenvolvimento próprio x utilização de plataforma existente

Antes do desenvolvimento do portal e-Democracia houve a avaliação por parte da equipe sobre se a Câmara dos Deputados deveria desenvolver sua plataforma de participação 2.0 própria ou deveria ser utilizados aplicativos de redes sociais já existentes, tais como *Orkut* e *Facebook*.

Segundo a equipe que desenvolveu o projeto, resolveu-se investir numa plataforma própria pelos seguintes motivos:

- a) Necessidade de desenvolvimento de aplicações peculiares ao processo legislativo, tais como o *Wikilegis*, não existentes de forma satisfatória em outras aplicações;
- b) Necessidade de integração dos conteúdos das bases de dados existentes no portal da Câmara ao portal do e-Democracia, tais como informações sobre os projetos de lei, vídeos elaborados pela TV Câmara, notícias da Agência Câmara etc;
- c) Falta de identidade oficial que sítios de redes sociais apresentam. Por exemplo, em redes sociais a existência de espaços para propaganda comercial foi considerada imprópria no contexto de um portal público; e
- d) Necessidade de maior flexibilidade para construção das telas de visualização e das opções de navegação.

Na segunda parte da fase-piloto do e-Democracia (a partir de outubro de 2009) houve a criação de contas nas principais plataformas de redes sociais, tais como *Orkut*, *Twitter* e *Youtube*, com o objetivo de comunicação das ações do e-Democracia.

Por limitação de pessoal, todavia, não se tem conseguido utilizar estas ferramentas como mecanismo de interação com o público ou tampouco como mecanismo de atualização dos conteúdos do e-Democracia.

6.2.3. O formato da participação

Pelo fato de ser um canal público, a participação no e-Democracia tem apresentado caráter mais positivo e construtivo. Assim, há pouca referência à reclamação, críticas e pedidos clientelistas (e.g. pedido de emprego) comuns em espaços de comunicação unilateral com a instituição, como o canal de participação proporcionado pela Ouvidoria Parlamentar ou mesmo, os e-mails individuais dos deputados.

De maneira análoga, a estruturação da participação em forma de temas específicos, com a criação de fóruns e sub-fóruns delimitados e o próprio *Wikilegis*, forçam o participante a expressar sua contribuição no formato oferecido. Na avaliação da equipe do e-Democracia, isso dificulta a participação irresponsável, descompromissada ou deletéria.

Por motivos organizacionais, para evitar um potencial excesso de trabalho extra na inteligência e depuração de milhares de mensagens, muito comum em sistemas de consultas públicas em agências norte-americanas, por exemplo, procurou-se fazer uma segmentação qualitativa, como experiência, em uma das comunidades virtuais.

A comunidade na qual se discute o projeto de lei sobre mudança climática foi dividida em dois grupos de discussão. O primeiro foi aberto a qualquer cidadão, especialista ou não no assunto que, sem maiores registros, quisesse expressar sua opinião de qualquer maneira.

No segundo grupo, foram selecionados atores considerados *stakeholders*: especialistas, acadêmicos, membros de grupos de interesse ambientais, servidores públicos federais, estaduais e municipais que atuam de alguma forma em assuntos relacionados à área ambiental e membros do Judiciário e do Ministério Público. Tal medida não foi isenta de críticas de alguns observadores externos.

Não há, entretanto, elementos empíricos suficientes para avaliar o sucesso da solução encontrada pelo e-Democracia para evitar que as diferentes arenas sejam tomadas por opiniões pouco agregadoras para a discussão. Da mesma forma, até o momento não é possível avaliar até que ponto a presente estrutura funciona enquanto inibidor de uma participação desejável.

Em outras palavras, não há evidência se tais dispositivos atingiram os objetivos de gerar natural refinamento da discussão ou se são um dos elementos que levam à subutilização da plataforma. As participações no *Wikilegis*, por exemplo, foram mínimas até o momento da conclusão deste estudo.²¹

6.2.4. Os participantes

O e-Democracia possui pouca informação sobre o perfil dos seus usuários. O sistema privilegiou o fácil acesso em detrimento da obtenção de maiores detalhes sobre os participantes. Para poder participar de qualquer comunidade, o usuário precisa apenas informar seu nome e email.

Procurou-se assim estimular o rápido acesso do cidadão à plataforma, privando-o de passar pelo procedimento de sites que exigem o preenchimento de extenso formulário com informações pessoais e profissionais.

Dessa forma, não há informação sobre a profissão, a origem, o estado civil e gênero do participante, o que dificulta a realização de qualquer mapeamento de usuário. Num futuro próximo, isso pode se tornar um problema na medida em que será necessário tomar cuidados para se evitar a super ou sub-representação de determinados interesses.

6.2.5. Usabilidade e comunicação

Um dos problemas do e-Democracia é a falta de compreensão da fase-piloto pelos cidadãos. Há, no sitio do e-Democracia, pouca informação sobre a fase-piloto, ou mesmo sinais típicos de sítios em processo de implantação, tais como “fase beta”, por exemplo.

²¹ Dezembro 2009

Assim, uma certa expectativa de participação para a sociedade foi alimentada e não foi atendida de início. Houve algumas mensagens e emails recebidos pelo e-Democracia com reclamações e sugestões das pessoas que reivindicavam a canalização de atenção do projeto para discussões de outros vários temas de importância na pauta legislativa, não ainda disponibilizados, entretanto, na fase-piloto.

Alguns problemas de navegação da plataforma foram parcialmente saneados com a implantação de novo layout, disponibilizado em final de novembro. Nesse aspecto, houve certo ganho em facilidade de acesso, uma vez que com apenas dois cliques o usuário pode começar a participar. Da mesma forma, a maioria das ferramentas de participação e dos conteúdos úteis para a participação está facilmente disponibilizada numa mesma tela.

Entretanto, verifica-se no e-Democracia certo problema de usabilidade considerável já que não há uma idéia clara dos objetivos propostos pelo portal e nem da forma como se pode participar, em muitos casos desencorajando e aumentando as barreiras para o cidadão engajar-se no processo participativo on-line.

6.2.6. Participação dos parlamentares

Durante a fase-piloto, verificou-se pouca participação direta de deputados na plataforma virtual do e-Democracia. Após análise, alguns fatores se destacam como possíveis causas. Primeiramente, grande parcela dos parlamentares não tem conhecimento e experiência mínima na utilização de ferramentas digitais. Aqueles poucos que são mais habilitados não possuem tempo para se dedicar a uma atividade que não faz parte da rotina parlamentar.

Além disso, os deputados, de forma geral, não organizam uma estrutura mínima de assessoria para auxiliá-los nesse trabalho, uma vez que sua equipe tende a estar muito ocupada com os afazeres da rotina parlamentar tradicional. Ou seja, não há ainda uma realocação de tempo e esforço para esse tipo de interação digital.

7. Recomendações

7.1 Organizacionais

- **Criação de Unidade de Democracia Eletrônica (UDE):** Esta unidade tem a prerrogativa de tratar dos projetos de transparência e participação da Assembleia. Esse setor deverá estar ligado à alta gestão da instituição para que tenha capacidade administrativa e política, podendo assim desenvolver projetos multi-setoriais. Em matéria de democracia eletrônica, a UDE deve promover cooperação e mediar diferenças entre os setores de comunicação, tecnologia, assessoramento de comissões, consultoria legislativa e os próprios deputados.

Por esta razão, a unidade deve ser independente e não subordinada às áreas de tecnologia ou comunicação, ainda que opere em sinergia com as mesmas. De forma similar, a unidade possui a incumbência de fixar diretrizes, elaborar e implementar projetos, definir ações para os demais órgãos, fiscalizar tais ações, realizar análises e emitir relatórios.

Por fim, a UDE deve ter autoridade sobre a equipe responsável pela gestão do portal da ALMG, fixando uma política de conteúdo para o mesmo e zelando por sua execução.

- **Constituição de Equipe Tecnológica da UDE:** Uma vez que aplicações de democracia digital precisam de tratamento tecnológico especial, a difusão da atenção e do esforço das equipes tecnológicas dificulta sua viabilização. Por tal razão, projetos de democracia eletrônica precisam ter web-designers, analistas de sistemas e programadores dedicados exclusivamente.
- **Realização de Planejamento Estratégico de Democracia Eletrônica:** A criação de um sistema de planejamento a médio e longo prazo, com definição de metas e prazos, além da fixação de indicadores, gera maior compromisso dos servidores e políticos com projetos institucionais que transpassam interesses pessoais e circunstanciais. Neste sentido, recomenda-se a realização de um planejamento estratégico da instituição em matéria de e-democracia para que projetos e programas sejam estabelecidos, coordenados e priorizados.

7.2 Transparência e Informação

- **Adesão irrestrita aos princípios de dados abertos:** As organizações públicas que adotarem mais cedo modelos de promoção da economia dos dados abertos são aquelas que mais se beneficiarão das capacidades atualmente disponíveis (e.g. desenvolvedores). Da mesma forma, serão as organizações mais aptas para mobilizar estas capacidades no momento em que a competição pela atenção de terceiros se acirrar entre diferentes instituições públicas.

Sendo assim, todos os dados da ALMG que não sejam oficialmente protegidos por questões de segurança ou privacidade devem ser disponibilizados em formato aberto. A Unidade de Democracia Eletrônica deve ser responsável por nomear um servidor responsável por responder ao público usuário dos dados e zelar pela aplicação dos princípios mencionados.

- **Cruzamento de referências:** A informação já provida pelo site da ALMG pode ter sua utilidade ao cidadão imensamente potencializada através do simples cruzamento de referências (links) entre os itens relacionados. Isto torna a navegação pelo site mais fácil, instiga o usuário a consultar outros conteúdos e prolongar sua permanência no site, além de incentivar um comportamento exploratório, fazendo-o desenvolver interesse pelo Processo Legislativo.
- **Otimização da individualização de informações sobre o parlamentar:** Uma das funções centrais de um site legislativo é aquela de fornecer ao usuário, de maneira acessível e inteligível, relato da ação de cada parlamentar de maneira individualizada. O fornecimento de informações individualizadas, tais como autoria de proposições, histórico de votos, presenças e pronunciamentos em sessões plenárias e comissões, constitui uma das principais informações a serem disponibilizadas na seção dedicada a cada parlamentar.
- **Sistemas de RSS / Feeds:** visando facilitar o monitoramento de conteúdo por usuários em geral e o desenvolvimento de aplicativos por terceiros, todo o conteúdo modificável e atualizável do site da ALMG (e.g. proposições individuais, pautas, notícias) deve ser disponibilizado em formato RSS, dispensando a necessidade de usuários e desenvolvedores visitarem periodicamente o site para acompanhar mudanças ou preencherem formulários de atualização on-line.
- **Sistemas de Informação Geográfica:** Grande parte dos dados gerados pela ALMG ou em sua posse pode ser relacionada a uma dimensão geográfica. O uso de sistemas de informação geográfica (SIG) constitui-se como um meio único para fornecer aos cidadãos, legisladores e servidores um grande número de dados de maneira contextualizada e acessível. O propósito da utilização de SIG, neste

sentido, é duplo: promover a transparência para o público e auxiliar os processos de tomada de decisão conduzidos pelo legislativo.

7.3 e-Participação

- **Concursos periódicos de aplicativos:** Uma vez que a Assembleia tenha aberto os seus dados para que terceiros possam se servir dos mesmos, ela deve fomentar a inovação por atores externos através de concursos periódicos (e.g. bianuais) de aplicativos que sejam de interesse do Legislativo mineiro e dos cidadãos como um todo. Tais aplicativos podem ter funções diversas, como a promoção da democracia (e.g. *Open Congress*) ou facilitar o processo de tomadas de decisão e formulação de políticas públicas (e.g. *Statestat*).
- **Articulador 2.0:** A ALMG precisa destacar um funcionário em tempo integral para localizar e mobilizar comunidades virtuais (e.g. redes sociais, lista de e-mail) a participarem do processo legislativo. Por exemplo, o articulador 2.0 poderia fazer um levantamento de todas as comunidades virtuais mineiras tratando do tema do meio ambiente, articulando um diálogo entre estas comunidades e a Comissão de Meio Ambiente e Desenvolvimento Sustentável. Por fim, funcionários da Casa (e.g. consultores) deveriam ser encorajados, treinados e oferecidos recursos para que possam estabelecer diálogos diretamente com atores relevantes através da utilização de TIC.
- **Iniciativa popular virtual:** Ainda que sem produzir os efeitos de uma iniciativa popular, a iniciativa popular virtual constitui-se como um espaço para os cidadãos submeterem suas proposições à apreciação popular. A opção de fornecer detalhes de contato (e.g. e-mail, endereço residencial) é oferecida aos autores e signatários das iniciativas, facilitando assim a comunicação entre os cidadãos e a potencial mobilização e coordenação para a realização de iniciativas populares de fato.
- **Ordem do dia interativa:** A ALMG deve destacar proposições que já estão prontas para irem a plenário e submeter à votação on-line, deixando a população priorizar parte das proposições que entram na ordem do dia. Entretanto, para que tal mecanismo funcione de forma efetiva, deve haver, *a priori*, um comprometimento da instituição em respeitar a decisão dos usuários.
- **Seção “Pergunte a um Deputado”:** A Assembleia deve criar uma área de perguntas abertas feitas pelos usuários aos deputados (individualmente ou em grupos), com as respostas dos parlamentares igualmente publicadas online. A moderação das perguntas seria feita pelos próprios usuários, votando naquelas consideradas mais relevantes e sinalando perguntas consideradas impróprias. As

perguntas validadas pelo público e que não violassem termos de conduta pré-estabelecidos permaneceriam on-line indefinidamente, independente da existência de resposta. A cada aumento na validação de uma pergunta pelos cidadãos (e.g. a cada 30 votos) os deputados seriam notificados eletronicamente, até que a mesma seja respondida.

- **Sistemas de Avaliação, Comentários e Compartilhamento de Conteúdo:** Todo o conteúdo gerado no website (e.g. páginas, notícias, proposições) deve ser sujeito a avaliações e comentários públicos dos usuários. A moderação seria idealmente feita pelos próprios usuários, votando nos melhores comentários e sinalando à administração conteúdos inapropriados (e.g. ofensivos). Sistemas de compartilhamento de conteúdo (e.g. *Facebook*, *Twitter*) devem estar disponíveis extensivamente, facilitando assim a circulação do conteúdo gerado pela Assembleia.
- **Concurso “processo legislativo animado interativo”:** Um problema que cidadãos enfrentam ao tentarem se inteirar das decisões que afetam suas vidas é a compreensão do processo legislativo. Recomenda-se assim a criação de um concurso para a criação de um processo legislativo animado e interativo que torne o entendimento do processo mais acessível, facilitando assim a familiarização do cidadão com as atividades desenvolvidas pela ALMG.

8. Conclusão

As possibilidades oferecidas pelas TIC para o Poder Legislativo, enquanto mecanismos de suporte para o fortalecimento da democracia, são inúmeras. Além da descrição de boas-práticas, buscou-se demonstrar as oportunidades e desafios inerentes a cada princípio, ferramenta ou iniciativa.

Fundamentando-se em uma compreensão da democracia representativa, segundo a qual somente se concretiza a partir do consentimento informado dos cidadãos, a transparência da ação legislativa recebe atenção central neste trabalho. A intervenção das TIC neste processo se instrumentaliza como meio de tornar mais visível e compreensível ao cidadão, a ação implantada por seus representantes. Facilitar o acompanhamento da ação individual de cada parlamentar é, por exemplo, uma questão considerada essencial no contexto de uma democracia eletrônica legislativa.

Entretanto, como evidenciado por uma porção significativa dos casos selecionados neste estudo, grande parte das inovações tecnológicas que dão impulso a transparência são advindas de iniciativas criadas por atores não-governamentais. A adesão aos princípios de dados abertos se apresenta como uma escolha estratégica para a promoção da transparência legislativa, em uma perspectiva de custos e benefícios associados sem precedentes.

Por fim, a utilização de TIC como suporte para maior interação entre representados e representantes e o fomento de práticas participativas é posta em perspectiva: proatividade e reatividade tornam-se elementos fundamentais. É neste ponto que se torna evidente o limite das tecnologias, uma vez que representam meras ferramentas. A cada espaço que se abre para dar voz ao cidadão, deve haver também uma capacidade - e vontade - de ouvir e responder.

O projeto da democracia eletrônica encontra seus limites na maneira que servidores públicos e atores políticos se apropriam das tecnologias.

9. Anexos

Lista dos casos selecionados

Categoria	Nº	Nome	Gov/SC	País	Endereço Eletrônico
Transparência da Ação Parlamentar	1	Open Congress	SC	Estados Unidos	http://www.opencongress.org
	2	They Work for you	SC	Reino Unido	http://theyworkforyou.com
	3	Open Parlamento	SC	Itália	http://parlamento.openpolis.it
	4	Nos Députès	SC	França	http://www.nosdeputes.fr
	5	Votewatch.eu	SC	União Européia	http://www.votewatch.eu
	6	Hear from your MP	SC	Reino Unido	http://www.hearfromyourmp.com
	7	Capitol Words	SC	Estados Unidos	http://www.capitolwords.org
	8	Open Legislation	GOV	Estados Unidos	http://open.nysenate.gov/legislation
	9	Public Whip	SC	Reino Unido	http://www.publicwhip.org.uk
	10	Blog dos Deputados	GOV	Brasil	http://www.aleac.net
	11	Visible Vote	SC	Estados Unidos	http://visiblevote.us
	12	EU Profiler	SC	União Européia	http://www.euprofiler.eu/language/pt
	13	YouTube House	GOV	Estados Unidos	http://www.youtube.com/user/househub
	14	BBC Democracy Live	SC	Reino Unido	http://news.bbc.co.uk/democracylive/hi

Categoria	Nº	Nome	Gov/SC	País	Endereço Eletrônico
Interatividade/ Participação	15	Write to them	SC	Reino Unido	http://writetothem.com
	16	No. 10 e-petitions	GOV	Reino Unido	http://petitions.number10.gov.uk
	17	E-democracia	GOV	Brasil	http://www.edemocracia.camara.gov.br
	18	TID+	GOV	Estônia	http://tidplus.net
	19	Senador Virtual	SC	Chile	http://senadorvirtual.senado.cl
	20	Regulations.gov	GOV	Estados Unidos	http://www.regulations.gov
	21	Open for Questions	GOV	Estados Unidos	http://www.whitehouse.gov/open/innovations/OpenforQuestions
	22	Health Reform	GOV	Estados Unidos	http://www.healthreform.gov/
	23	Banca 93	GOV	Argentina	http://www.hcdiputados-ba.gov.ar/banca93_index.htm
Sistema de informação geográfica/cro wdsourcing	24	Subsidy Scope	SC	Estados Unidos	http://subsidyscope.com/bailout/tarp/map
	25	Fix my street	SC	Reino Unido	http://www.fixmystreet.com
	26	Ushahidi	SC	Kenya	http://www.ushahidi.com
	27	Recovery.gov	GOV	Estados Unidos	http://www.recovery.gov
	28	StateStat	GOV	Estados Unidos	http://mdimap.towson.edu/statestat
Economia dos dados abertos	29	Apps for Democracy	GOV/SC	Estados Unidos	http://www.appsfordemocracy.org
	30	Data.gov	GOV	Estados Unidos	http://www.data.gov

10. Lista de Referências

Caddy, J., T. Peixoto and M. Mcneil. 2007. "Beyond Public Scrutiny: Stocktaking of Public Accountability in OECD Countries." Washington D.C.: World Bank Institute.

Freed, L. 2009. "Online Transparency, Satisfaction and Trust: A study of the Relationship Between Key Concepts and Goals of the Obama Administration". Foresee Results.

Glencross, A. 2009 "e-Participation in the Legislative Process" eJournal of eDemocracy and Open Government, Vol 1, No 1

Mergel, Ines A., Schweik, Charles M. and Fountain, Jane E. 2009 The Transformational Effect of Web 2.0 Technologies on Government. Available at SSRN: <http://ssrn.com/abstract=1412796>

Ostergaard, S., Hvass, M. 2008. "How Can Government Benefit from Web 2.0". <http://www-05.ibm.com/dk/files/EGovernment08.pdf>. Ultimo acesso em novembro 2009.

Parent, M, Vandebek, CA, Gemino AC. 2004. "Building Citizen Trust Through e-Government" Paper presented at the 37th Annual Hawaii Conference on System Sciences. Hawaii.

Perez, O. 2008. "Complexity, Information Overload and Online Deliberation". Bar Ilan University Public Law and Legal Theory. Working Paper No. 10-09.

Tolbert, Caroline J., and Karen Mossberger. 2006. "The Effects of E-Government on Trust and Confidence in Government". *Public Administration Review* 66 (3): 354 – 70 .

Trechsel, A., Kies, R., Mendez, F. and Schmitter, P. 2003. "Evaluation of the Use of New Technologies in Order to Facilitate Democracy in Europe: E-democratizing the Parliaments and Parties in Europe", European Parliament, STOA (Scientific and Technological Option Assessment) Report, Directorate-General for Research.

Welch, Eric W. and Charles C. Hinnant. 2003 "Internet Use, Transparency and Interactivity Effects on Trust in Government". Paper presented at the 36th Annual Hawaii Conference on System Sciences. Hawaii.



Macroplan[®]
Prospectiva, Estratégia & Gestão