



# Democracia Eletrônica no Brasil e no Mundo<sup>1</sup>

Tiago Peixoto

Diretor de Pesquisa do Electronic Democracy Centre (Universidade de Zurique);  
especialista em democracia eletrônica do programa ICT4Gov do Banco Mundial.  
[tiago.peixoto@eui.eu](mailto:tiago.peixoto@eui.eu)

Tobias Albuquerque Wegenast

Diretor da prática em Tecnologias de Informação e Comunicação na Macroplan;  
mestre em Ciências Políticas pela Universidade Livre de Berlim.  
[tobias.albuquerque@macroplan.com.br](mailto:tobias.albuquerque@macroplan.com.br)

---

<sup>1</sup> Versão editada do texto original *Estudo de Boas Práticas: Democracia Eletrônica no Brasil e no Mundo*, de autoria de Tiago Peixoto e Helder Ribeiro. Esta edição foi elaborada por Tobias Albuquerque.

## Introdução

Este estudo foi elaborado como uma das etapas do projeto Direcionamento Estratégico da Assembleia Legislativa de Minas Gerais 2010/2020, projeto conduzido com o apoio da consultoria Macroplan – Prospectiva, Estratégia e Gestão, com o objetivo de analisar práticas de democracia eletrônica que sejam relevantes para as casas legislativas nos âmbitos federal, estadual ou municipal.

Entende-se por democracia eletrônica o uso de Tecnologias da Informação e Comunicação (TICs) como meios para aumentar a transparência de processos políticos, facilitar a participação cidadã nos sistemas de tomada 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 considera um amplo espectro de atividades e fenômenos, englobando iniciativas tão diversas quanto o ativismo político *on-line* e modernos sistemas de votação por meio de telefonia celular. Difere, portanto, do conceito de governo eletrônico, mais voltado para a prestação de serviços públicos com foco na eficiência e efetividade das funções governamentais.

Para a elaboração do estudo, foram mapeadas iniciativas e funcionalidades, com base na análise de 92 *sites* de casas legislativas em países de sistema federativo, a fim de criar um panorama inicial com diferentes práticas internacionais. Em seguida, foram avaliadas iniciativas variadas de democracia eletrônica, realizadas por atores governamentais e não governamentais, nos níveis municipal, estadual e nacional. Por fim, membros de uma lista de desenvolvedores brasileiros envolvidos em projetos de democracia eletrônica foram consultados para fornecerem comentários e sugestões sobre iniciativas que julgassem pertinentes.

## 1 Universalização das Tecnologias de Informação e Comunicação (TICs)

A sociedade contemporânea, marcada pelo uso e pela aplicação de conhecimento e de informação, está vivendo uma revolução tecnológica. Uma tendência de universalização das TICs, está emergindo com forte expansão da conectividade, incluindo a massificação dos computadores e do acesso à internet. É de se esperar que seus efeitos e desdobramentos sejam cada vez mais influentes em médio prazo.

Em todo o mundo, o número de usuários de internet dobrou nos últimos cinco anos e estima-se que ultrapassou a marca de 2 bilhões em 2010. Nos países desenvolvidos, calcula-se que 71% da população está conectada, enquanto nos países em desenvolvimento esse percentual é de 21%. Apesar de apresentar uma taxa menor, 72% dos novos usuários da rede mundial são originários de países em desenvolvimento

No Brasil, houve uma grande expansão no número de usuários de internet durante esse mesmo período, passando de 39 milhões em 2005 para 75 milhões em 2010. O Brasil hoje supera países como Alemanha, Reino Unido, França e Itália em número de internautas. Já em termos percentuais, o País ainda está distante dos líderes, com apenas 38% da população conectada, contra 95% na Noruega, 81% na Coreia do Sul e 77% nos Estados Unidos, para citar apenas alguns exemplos.

Com a massificação da comunicação e da conectividade, os princípios da transparência, participação e abertura estão cada vez mais próximos da realidade social e política. O poder público terá que lidar com a interferência direta de redes organizadas. Essas redes facilitarão a ação coletiva em busca de soluções para problemas comuns, o que representa uma possibilidade concreta de aumentar a participação do cidadão nas questões de interesse público.

### **Práticas de informação pelo Poder Legislativo**

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

Por conseguinte, uma das funções centrais de um *site* legislativo é a de fornecer ao usuário, de maneira acessível e inteligível a ação de cada parlamentar de maneira individualizada. Ao acessar a página referente a um parlamentar no *site* da Carolina do Norte (EUA), por exemplo, os *links* com informações relativas a proposições, votos, relatórios e atuações em comissões são apresentados. Ao clicar no *link* "votos", os usuários podem facilmente acessar o histórico de votação do parlamentar, com a mesma

## **2** Panorama de e-democracia nos legislativos do Brasil, dos EUA e da Espanha

página apresentando o número de presenças do deputado e *links* para cada proposição votada.

Sabe-se, todavia, que grande parte da ação parlamentar concentra-se no trabalho das comissões. Nesse sentido, as TICs têm 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* do Arizona (EUA) fornece um sistema de busca de arquivos de vídeo de comissões baseado em palavras-chave e nomes de proposições. No *site* do Havaí (EUA), basta entrar com o número de uma proposição para encontrar pareceres de comissões pertinentes e ser notificado antecipadamente por e-mail e RSS cada vez que ela for 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, situação, assunto e outras características pertinentes consiste em um trabalho de permanente inovação. 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 debates 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.

Recursos simples de TICs 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 presidente 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 sua história até uma explicação simplificada do processo legislativo.

### **Práticas de interação bilateral e multilateral pelo Poder Legislativo**

A utilização das TICs como meios que proporcionem uma maior interação entre o Poder Legislativo e a sociedade constitui-se 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”.

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

A Assembleia Legislativa do Alaska (EUA), por exemplo, 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, com algumas organizações de interesse fornecendo, em seus próprios *sites*, *links* para o serviço e instruções de como utilizar o sistema POM de maneira efetiva.

Se mecanismos de interação bilateral podem ser facilmente implementados, o ciclo interativo somente se completará se houver uma resposta ao iniciador do processo, isto é, ao autor da mensagem. Em muitos casos, 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 em relação a seus representantes.

A capacidade para responder de maneira personalizada, satisfatória e em tempo hábil deve, nesse sentido, constituir uma condição essencial para que sejam introduzidos mecanismos de interação bilateral entre os serviços administrativos e os 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 TICs 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 tomada de decisão. No tocante à participação do cidadão, algumas iniciativas podem ser identificadas no universo de casos estudados.

No contexto dos legislativos estaduais americanos, principalmente em razão de recente crise financeira, é possível identificar iniciativas de interatividade multilateral, com a utilização dos sites como 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, em Nevada (EUA), estado 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.

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

### 3 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 ao modelo “Web 1.0”, em que o usuário é um consumidor passivo da informação oferecida. Redes sociais, *wikis*, blogs, plataformas de compartilhamento de conteúdo de texto, vídeo ou áudio podem, nesse sentido, ser considerados exemplos típicos de aplicativos 2.0.

Em esfera internacional, é possível identificar um crescimento virtuoso da utilização de tecnologias 2.0 por organizações pú-

blicas, sendo tais práticas normalmente denominadas “Governo 2.0”. No Poder Legislativo, um dos mais célebres exemplos provém da Assembleia Legislativa da região da 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.

Dessa forma, a seção Parlamento 2.0 do *site* catalão agrega *links* do Legislativo em diversos canais de interação como, o YouTube, Facebook e Twitter. Na mesma seção, são oferecidos *links* para os blogs 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 eles 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*.

Todavia, se há uma lógica na adoção de ferramentas 2.0 por organizações públicas, e se isso pode ser feito a custos reduzidos, 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, isso se reflete, na maioria das vezes, em um uso inapropriado dos recursos, essencialmente informacional, pouco reativo e baseado em linguagem inapropriada ao contexto da Web 2.0.

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

Entretanto, aumentar os números de pontos de interação entre os 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

## 4 Melhores práticas: oportunidades e desafios

a utilização de ferramentas 2.0 podem ser gerados, distanciando ainda mais os cidadãos da instituição e contribuindo para o desgaste de sua imagem.

No intuito de fornecer insumos a uma reflexão mais ampla sobre o potencial da democracia eletrônica no contexto legislativo, foram estudadas experiências realizadas por diferentes atores. Assim, indo além da utilização das TICs por casas legislativas, foi feita 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.

### **Transparência da ação parlamentar**

O uso das TICs, como meio de promover maior transparência, constitui elemento essencial da democracia eletrônica. 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. 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, relacionada 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 do Reino Unido. A peculiaridade do *site* consiste no sistema de buscas a partir de palavras-chave. Inserindo-se uma palavra, o *site* mostra todos os vídeos em que ela foi usada durante um pronunciamento. 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 neles.

Merece destaque o sistema de busca legislativa do Senado de Nova York (EUA), o Open Legislation. Assemelhando-se em termos de *design* às tradicionais ferramentas de busca da internet, a interface do Open Legislation permite ao usuário realizar buscas

facilmente com base em 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. É importante mencionar que os dados são fornecidos em formatos reutilizáveis para que desenvolvedores externos possam construir seus próprios aplicativos, ajudando assim na coprodução de ferramentas das TICs de utilidade pública.

Outro aplicativo que despertou interesse 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. Nesse sentido, o *site* combina, de maneira automatizada, informação oficial sobre proposições legislativas com outros conteúdos gerados na internet, em um único ponto de acesso. O *site* apresenta, de maneira simples, os últimos trâmites da proposição, como emendas e votos. Ademais, conteúdos gerados na internet são automaticamente integrados à página de cada proposição. A compilação de informações adicionais àquelas disponibilizadas oficialmente, a interatividade oferecida e a possibilidade dos cidadãos se organizarem em torno de temas de interesse comum são algumas das funcionalidades que fazem do Open Congress uma referência mundial no tocante à utilização das TICs no domínio legislativo.

### **Economia dos dados abertos**

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 fornecedoras de dados e serviços que permitam a terceiros inovar na prestação de serviços das TICs de utilidade pública. Tal noção parte do princípio de que, desde que instituições públicas forneçam dados

e estruturas das TICs 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 Open Congress (EUA) e They Work For You (Reino Unido) são exemplos que conferem validade ao 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 TICs, 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”. Nesse sentido, a distinção relevante a se fazer é entre o dado apresentado e o dado inalterado, geralmente guardado em um banco de dados ou em outra forma de armazenamento eletrônico, a partir do qual o dado apresentado é gerado.

Para a abertura de dados governamentais, a iniciativa mais célebre implantada foi a criação do *site* data.gov pelo governo dos EUA. Disponível desde 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 vários 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 contrário, seriam desenvolvidos e custeados pelo setor público.

Ainda que se considerem os custos iniciais para a abertura de dados, os resultados obtidos por organizações públicas em médio e longo prazos 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.

No contexto brasileiro, a evidência sugere que a demanda de terceiros por dados excede a oferta que é feita por órgãos governa-

mentais, em particular em relação aos dados legislativos. É nesse contexto, por exemplo, que se insere a iniciativa “Legisdados”, em que um grupo de desenvolvedores brasileiros construiu um aplicativo para a extração automatizada de dados legislativos.

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 dessa 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 US\$ 50 mil em prêmios, foram criados 47 aplicativos avaliados em mais de US\$ 2,5 milhões.

Para finalizar, se no contexto brasileiro a demanda por dados abertos é superior à oferta, à medida que instituições públicas se deem conta dos benefícios de dados abertos, tal quadro pode ser revertido. Em tal cenário, a competição entre diferentes instituições públicas pela avaliação de terceiros tende a se acentuar, com uma profusão de iniciativas 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. Da mesma forma, serão as mais aptas a mobilizar essas capacidades no momento em que a competição pela atenção de terceiros se acirrar entre diferentes instituições públicas.

### **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 que confunda ou desestime o usuário. Nesse sentido, a utilização de recursos de visualização de dados contribui para atenuar a carga cognitiva associada aos dados gerados por organizações públicas, facilitando o entendimento de cidadãos e formuladores de políticas sobre os diferentes dados e perspectivas a serem considerados no processo legislativo. Dessa 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, por meio 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 governo federal dos EUA, por meio do *site* Recovery.org, utiliza recursos de visualização de dados e sistemas de informação geográfica para monitorar o pacote de estímulo à economia, que tem por objetivo ajudar na geração de emprego e renda e na recuperação das empresas atingidas pela crise financeira. Por meio de bancos de dados, gráficos e mapas interativos, todos os investimentos relacionados ao programa podem ser acompanhados. O *site* também permite acessar informações detalhadas sobre cada beneficiário do programa, fazendo com que a sociedade assuma um papel decisivo na fiscalização da ação governamental e na denúncia de eventuais casos de corrupção e mau uso de verbas.

De maneira similar, no *site* queniano Ushahidi, usuários podem gerar conteúdo em um mapa *on-line* por meio da internet ou do celular, via mensagens de texto. Em razão dos 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.

### **Novas formas de interatividade e participação cidadã nos sistemas de tomada de decisão**

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. Uma das iniciativas mais conhecidas é o sistema de petição eletrônica do *site* do gabinete do primeiro-ministro britânico, o “No 10 e-petitions”. Por meio desse 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). Estima-se que 10% da população britânica já tenham assinado algum tipo de petição por meio desse sistema, nível considerado extremamente alto para práticas de participação eletrônica não eleitorais.

Indo além do processo de petições eletrônicas, o projeto Today I Decide, 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 que uma proposta seja iniciada por um cidadão, ela é discutida por outros usuários durante um tempo predefinido. Encerrado o período de discussão, o autor pode 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, esta 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.

Ainda que outros fatores intervenham no *design* de qualquer iniciativa de e-participação, os custos de participação envolvidos devem ser levados em conta. Mantendo-se outros fatores constantes, quanto maiores esses custos, menor será a participação. A percepção dos cidadãos sobre o impacto que causam no processo decisório é outro importante determinante.

As possibilidades oferecidas pelas TICs para o Poder Legislativo, como mecanismos de suporte para o fortalecimento da democracia, são inúmeras. O foco em experiências reais mostra

## **Conclusão**

que as soluções são possíveis e, guardadas as peculiaridades, muitas delas podem ser adaptadas à realidade brasileira. Além da descrição de boas práticas, buscou-se demonstrar as oportunidades e os desafios inerentes a cada princípio, ferramenta ou iniciativa.

Fundamentando-se em uma compreensão da democracia representativa segundo a qual ela somente se concretiza a partir do consentimento informado dos cidadãos, a transparência da ação legislativa recebe atenção central neste trabalho. A intervenção das TICs nesse 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 à transparência são advindas de iniciativas criadas por atores não governamentais. A adesão aos princípios de dados abertos apresenta-se 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 TICs 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 nesse 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 como atores políticos e servidores públicos se apropriam das tecnologias.