

DAS PRAÇAS GREGAS À ÁGORA VIRTUAL: um panorama histórico da democracia digital

FROM GREEK SQUARES TO VIRTUAL AGORA: a historical overview of digital democracy

Tiago Novaes Angelo¹, Cesar Bonjuani Pagan², Ricardo Ribeiro Gudwin³

Artigo recebido em 7 jul. 2014 e aceito em 13 dez. 2014.

Resumo

A Democracia Digital é o resultado do uso das novas Tecnologias de Informação e Comunicação pelos setores democráticos em prol de uma participação cidadã mais ativa e direta nas decisões públicas. Porém, seu surgimento está relacionado à construção histórica do conceito de democracia e para, que seja possível compreendê-la, faz necessário situá-la sócio-historicamente. Este artigo apresenta um panorama da democracia desde seu

¹ Mestrando em Engenharia Elétrica pela Universidade Estadual de Campinas (UNICAMP); Graduado em Engenharia Elétrica pela Universidade Estadual de Campinas (UNICAMP); Graduado em Psicologia pela Pontifícia Universidade Católica de Campinas (PUC-CAMPINAS), Campinas, SP, Brasil, tiagonovaesangelo@gmail.com.

² Livre-docente em Engenharia Elétrica pela Universidade Estadual de Campinas (UNICAMP); Doutor em Física pela Universidade Estadual de Campinas (UNICAMP); Mestre em Física pela Universidade Estadual de Campinas (UNICAMP); Graduado em Física pela Universidade Estadual de Campinas (UNICAMP); Professor da Universidade Estadual de Campinas (UNICAMP), Campinas, SP, Brasil, cesarpagan@fee.unicamp.br.

³ Livre-docente em Engenharia Elétrica pela Universidade Estadual de Campinas (UNICAMP); Doutor em Engenharia Elétrica pela Universidade Estadual de Campinas (UNICAMP); Mestre em Engenharia Elétrica pela Universidade Estadual de Campinas (UNICAMP); Graduado em Engenharia Elétrica pela Universidade Estadual de Campinas (UNICAMP); Professor da Universidade Estadual de Campinas (UNICAMP), Campinas, SP, Brasil, gudwin@dca.fee.unicamp.br.

surgimento até os dias atuais, mostrando como a Democracia Digital surge como resposta a um contexto de crise das instituições democráticas apresentando soluções tecnológicas que visam o resgate de uma sociedade mais justa e igualitária.

Palavras chave

Democracia Digital; Democracia; Tecnologia.

Abstract

Digital Democracy is the result of the use of new Information and Communication Technologies by democratic sectors in favor of more active and direct citizen participation in public decisions. However, its emergence is related to the historical construction of the concept of democracy and, to understand it, is necessary to situate socio-historically. This article presents an overview of democracy since its inception to the present day, showing how Digital Democracy is a response to a crisis context of democratic institutions introducing technological solutions that aim the rescue of a more just and equalitarian society.

Keywords

Digital Democracy; Democracy; Technology.

1 Introdução

O surgimento das novas Tecnologias de Informação e Comunicação (TIC) vem transformando significativamente o panorama das modernas sociedades democráticas principalmente em relação à participação popular no exercício da cidadania. Antigos anseios da democracia clássica abandonados ao longo dos anos como a participação direta dos cidadãos nos negócios públicos vem sendo resgatados graças ao desenvolvimento destas tecnologias, inaugurando um novo marco da democracia: a democracia digital.

Por ser um conceito relativamente novo, a vasta quantidade de experiências em democracia digital que surgiram nos últimos anos contemplam um amplo espectro de aplicações empíricas ainda pouco teorizadas e carentes de definições formais, o que torna seu estudo um desafio uma vez que são pouco conhecidos os impactos a médio e longo prazo de tais iniciativas na promoção de uma sociedade de fato mais democrática. Neste sentido,

aproximar tais aplicações dos estudos acadêmicos é uma etapa necessária para seu amadurecimento como uma ciência que gera um conhecimento em prol da democratização efetiva da sociedade. Assim, algumas questões devem ser cuidadosamente observadas ao se pensar no desenvolvimento da democracia digital, dentre elas compreender o que é democracia, suas diferentes visões e conceitos, e qual o seu papel ao longo da história.

O objetivo deste artigo é realizar uma leitura da democracia digital segundo uma perspectiva histórica, apresentando suas principais influências filosóficas, históricas e sociais e situar seu papel na sociedade atual. Para isto, o artigo está dividido em 3 partes: na primeira é feito um panorama sobre o que é democracia e quais suas principais vertentes filosóficas, resgatando sua história e analisando seu papel como alicerce de um modelo de sociedade. Em seguida é situado o surgimento da democracia digital como uma resposta a crise democrática da Sociedade Moderna. Por fim, apresenta como o desenvolvimento das tecnologias de informação e comunicação podem ajudar na superação desta crise, citando algumas experiências que são o estado da arte em democracia digital.

2 Uma breve história da Democracia

Definir exatamente quando a democracia surgiu não é uma tarefa simples. Os primeiros vestígios de práticas democráticas datam de muito antes da Grécia Antiga em Sociedades do Oriente que se organizavam em assembleias e elegiam representantes numa espécie de “democracia primitiva” que parecia antecipar as assembleias populares gregas. Heródoto, no terceiro livro de suas Histórias, ao descrever um debate entre conspiradores persas, relata que a democracia não somente já era conhecida como havia sido inventada pelos persas, inimigo histórico dos Gregos na Antiguidade (CANFORA, 2006).

Porém, foi na Grécia Antiga durante o século V a.C. que a democracia passou a fazer parte do pensamento político e filosófico, principalmente na cidade-Estado de Atenas onde se estabeleceu o primeiro governo democrático conhecido, liderado por Péricles. Neste período, toda vida política ateniense acontecia nas Assembleias Populares e, apesar de ser um regime popular, nomeá-lo de “democracia” foi uma ação dos opositores ao regime. “Cracia”, oriunda da palavra *kratos* significa, em seu sentido literal, força violenta, portanto, dizer que era um regime democrático era uma crítica ao que os opositores consideravam um governo popular de caráter violento. Além disso, “demos” não era uma representação de toda população ateniense. Pelo contrário, era um termo que se referia as pessoas consideradas “sem posses”, a maioria da população livre que não fazia parte nem da

oligarquia e nem dos militares e, ainda assim, eram a minoria da população grega, a qual 3/4 dela era formada por escravos que não gozavam de nenhum direito político enquanto apenas 1/4 era constituída por homens livres. A democracia começou de fato a nascer quando a cidadania (direito de participação política), antes direito apenas dos oligarcas e militares, foi estendida também aos “sem posses”, incluindo todos os homens livres da sociedade ateniense (CANFORA, 2006).

O regime democrático ateniense não só foi alvo de críticas de opositores políticos como também dos principais pensadores da época como Platão e Aristóteles, os quais buscavam uma razão filosófica sobre as formas ideais de governança. Aristóteles (1986 *apud* CUNNINGHAM, 2002) foi quem mais se aprofundou nesta busca e encabeçou uma pesquisa cujo objetivo era descrever e esboçar as histórias de todos os sistemas políticos conhecidos na época. Deste trabalho, concluiu que havia seis possíveis formas de governo: realza, tirania, aristocracia, oligarquia, politéia e a democracia; e que, independente da forma de governo, o princípio da maioria prevalece, ou seja, sempre será a maioria dominante que terá em mãos o poder, seja a maioria dos ricos (na oligarquia) ou a maioria do povo (na democracia). Além disso, Aristóteles concluiu que a realza seria a forma ideal de governo e considerava a democracia uma deturpação do modo de governar pois com ela não seria possível governar em vista do bem comum. Porém, de todas as possíveis deturpações políticas, a democracia era o desvio de governo mais “tolerável” já que era possível obter benefícios através das experiências coletivas e seria mais fácil governar quando a maioria absoluta não está descontente (CUNNINGHAM, 2002).

Apesar de nascer já sendo alvo de críticas, o modelo democrático ateniense manteve-se e se aprimorou durante a Grécia Antiga, mostrando seu caráter coletivo e de respeito às leis e a justiça. Diversos outros pensadores contribuíram para o desenvolvimento da democracia ateniense, cujo legado denominou-se anos mais tarde de democracia clássica e influenciou o surgimento de modelos políticos favoráveis e contrários a este (CUNNINGHAM, 2002). Porém, alguns fundamentos da democracia ateniense, como a participação direta e ativa da população nas decisões políticas foram sendo deixado de lado em prol de modelos mais representativos. Atualmente, com o advento da tecnologia, surge a possibilidade de rediscutir estes fundamentos e resgatar a cidadania mais ativa e direta.

2.1 *A democracia Ateniense*

Na cidade-estado de Atenas, a vida do cidadão estava estritamente ligada à vida da *polis*. O princípio que prevalecia era o da “virtude cívica”, o qual estabelecia que todos os cidadãos deveriam dedicar-se à cidade subordinando a vida privada às questões públicas e ao bem comum, gerando uma distinção entre cidadão e indivíduo onde os direitos coletivos eram superiores aos direitos individuais. Desta forma, grande parte da vida dos atenienses era dedicada às questões públicas, caracterizada por uma cidadania ativa e de um processo de auto-governo cujo princípio de governança era a participação cidadã direta. Na prática, o cidadão ateniense dedicava-se a encontros para debater e decidir as leis, os quais se constituíam em discussões livres e irrestritas onde todos tinham direitos iguais para falar em uma assembleia soberana. Após estes debates, decisões eram tomadas a partir do poder de convencimento dos argumentos e as leis decididas tornavam-se leis do estado (HELD, 2006).

O uso das assembleias soberanas foi fortalecido no governo de Péricles (V a.C) e passaram a constituir o coração do sistema democrático onde os cidadãos se reuniam para discutir os problemas da *polis* e criar as leis. Dentre estas assembleias, a principal delas era a Ekklesia, ou Assembleia do Povo, local onde todos os cidadãos tinham direito a palavra e ao voto e deliberavam questões ligadas a defesa do país, escolha de magistrados para cargos políticos, julgavam questões de traição e direitos políticos entre outras. Outra assembleia era dedicada aos “suplícios”, onde todos os cidadãos poderiam colocar assuntos de caráter público ou privado para discussão ou deliberação. Para que as sessões fossem válidas, as assembleias exigiam quórum mínimo de 6 mil cidadãos e as votações eram decididas de forma direta, por maioria simples, com cada votante levantando ou não a mão para o alto (MENEZES, 2010).

Segundo Held (2006) a participação direta dos cidadãos foi a principal característica da política ateniense e tornou-se o fundamento básico da democracia clássica perdurando até a queda de Atenas quando surgiram os impérios, “estados fortes” e o poderio militar. Apesar do aparente sumiço, os ideais democráticos foram profundamente difundidos na época do Império Romano e voltaram à tona no período iluminista quando diversos pensadores resgataram os escritos gregos sobre democracia e descreveram uma vasta gama de modelos democráticos, uns como crítica à democracia direta ateniense, outros como tentativa de superação das suas dificuldades e outros ainda como resgate à participação popular direta.

Neste resgate iluminista, uma das modificações mais significativas do modelo de democracia clássica e que obteve grande sucesso no decorrer da história moderna foi a transferência da participação direta dos cidadãos para um sistema centralizado de representação política. Enquanto na Grécia ateniense a esfera pública era o espaço de tomada de decisão e deliberações políticas cujos participantes eram os cidadãos, nos Estados Modernos a participação política passou a ser mediada por um corpo independente de políticos profissionais legitimados pelos cidadãos, gerando uma cisão que colocou de um lado a esfera pública, cujo objetivo é escolher os representantes e, de outro lado, a esfera política a qual de fato definirá e deliberará os rumos da sociedade. A este modelo predominante nas democracias atuais, denomina-se Democracia Representativa.

2.2 *A democracia Representativa e a democracia Participativa*

A democracia nos Estados Modernos é oriunda de um misto do desenvolvimento da ideia de representação com a de igualdade de direito e realiza-se na forma de um governo representativo. John Stuart Mill teria sido o primeiro pensador a associar a ideia de governo representativo com democracia ao vislumbrar a inviabilidade técnica da participação direta de todos no governo, nascendo assim o modelo de democracia representativa (CASTANHO, 2012).

De acordo com Stuart Mill (*apud* HELD, 2006) a ideia grega de *polis* não é sustentável na sociedade moderna. A noção de autogoverno seria insensata para qualquer comunidade que exceda o tamanho de uma cidade pequena já que nem todos conseguiriam participar de todas as discussões. O trabalho de organizar e coordenar multidões seria muito complexo para que todos participem diretamente das decisões e, há, inclusive, limitações físicas já que não é possível um lugar onde todos os cidadãos de uma grande cidade ou do próprio país se reúnam para discutir e deliberar leis. Ainda, segundo Mill, em um regime governado por todos os cidadãos há um perigo constante das pessoas mais sábias e capazes serem “apagadas” pela falta de conhecimento, habilidade e experiência das maiorias. Desta forma, conclui que as dificuldades da participação direta em governos democráticos só podem ser contornadas pela escolha de governantes através de eleição popular, em um regime denominado Democracia Representativa.

Nesta forma de governo, o poder político passa do próprio cidadão para a figura de um representante, estabelecendo um vínculo representante-representado que pode se expressar politicamente de três formas: Primeiro como uma técnica onde a vontade de uma pessoa é atribuída a outra pessoa ou à coletividade; a segunda como um instrumento para exprimir a

vontade do representado onde o representante é uma espécie de porta-voz do representado; e a terceira como uma substituição, onde o representante substitui o povo, atribuindo a ele sua vontade (CASTANHO, 2012).

Segundo Young (2006), nas sociedades modernas a existência da representação é uma condição necessária, pois muitas vezes a ação política do cidadão está vinculada a processos que ocorrem em vários e diferentes locais e instituições não sendo possível estar presente em todos os organismos deliberativos e debater todas as ideias que irão afetar suas vidas. Além disso, ainda que nem sempre tenha suas expectativas atendidas, o cidadão espera que outros pensem em situações como a dele e os represente em fóruns ou órgãos deliberativos.

A democracia representativa permitiu que os fundamentos democráticos se mantivessem em uma sociedade que se tornava cada vez mais numerosa e complexa, porém, o papel da representação política nem sempre se estabeleceu de forma que os reais interesses da população fossem de fato atendidos, o que gerou inúmeras críticas a este modelo. Alguns autores atribuem a atual crise do sistema democrático aos modelos representativos e suas instituições como partidos políticos (BENNETT;ENTMAN, 2001) (BUCY;GREGSON,2001) (MIGUEL,2006) cuja consequência é o descrédito político e o enfraquecimento da cidadania.

Barber (2003), defensor da democracia participativa e crítico ao modelo de democracia representativa, argumenta que a representação é incompatível com a liberdade, igualdade e justiça social pois:

Aliena a vontade política em detrimento do genuíno auto-governo, (...) prejudica a capacidade da comunidade de atuar como um instrumento regulador, (...) e impede a formação de um público participativo (BARBER, 2003, p.145-146).

Neste sentido, defende um modelo que denomina de “democracia forte”, um sistema democrático semelhante às assembleias gregas onde o cidadão atua de forma direta nas decisões. Já para Gomes (2005), o modelo representativo está levando a uma crise do sistema democrático pois ao separar a esfera política da esfera pública esvazia o interesse dos cidadãos na participação política e faz com que a política contemporânea não seja capaz de satisfazer os requisitos da democracia em seu sentido mais próprio. Dentre as consequências desta cisão está um sentimento de desinteresse no cidadão que não é percebe os efeitos de suas ações visto a forma que o Estado age em relação aos seus anseios. Tal sentimento reforça-se pela percepção de que a indústria da notícia, do lobby e

da consultoria política tem muito mais eficácia sobre a esfera política do que os próprios cidadãos. Neste sentido há uma marginalização do papel do cidadão gerando uma sensação de ineficácia da ação política que contribui para arruinar as condições da participação cívica. Além destes fatores, o desinteresse também é reforçado pela péssima imagem pública da sociedade política, percebida como voltada unicamente ao jogo de interesses próprios, de grupos/partidos ou a interesses não-públicos puramente econômicos.

Segundo Coleman e Blumler (2009), apesar de vivermos numa época de grandes possibilidades e oportunidades de mudar governos, as pessoas nunca se sentiram tão frustradas e desapontadas com a falta de capacidade de fazer qualquer diferença na política e nas decisões públicas. Observou em entrevistas, grupos focados e pesquisas que as pessoas repetitivamente queixam-se da sensação de estarem excluídas, não serem ouvidas e serem desrespeitadas, tornando-se meros espectadores do processo político o qual rapidamente torna-se pouco confiável. Lavalle, Houtzager e Castello (2006) observam alguns indícios que também podem indicar uma crise do modelo democrático representativo, dentre os quais destacam-se a volatilidade do eleitorado, a queda nos patamares de comparecimento nas urnas e um descrédito generalizado das instituições públicas.

Em relação ao modelo de democracia representativa adotado no Brasil, os problemas se voltam a atuação dos partidos políticos, excessiva burocratização e distanciamento dos interesses sociais (PERISSINOTTO; FUKS, 2002). Segundo Menezes (2010), a grande quantidade de partidos políticos, os quais deveriam gerar uma pluralidade de ideias e princípios, acabou estabelecendo uma situação na qual partidos nanicos se tornaram “legendas de aluguel” constituindo negócios privados que não vão de encontro com a representatividade dos interesses públicos. Tal fato favoreceu o surgimento de grupos de pressão que atuam nos bastidores sem qualquer regulamentação ou responsabilidade a partir de tráfico de influência. Desta forma, pouco ou nada se representa da vontade pública e a política se torna um mero jogo de interesses onde seus cidadãos que, sem poder de atuar, mudar suas realidade ou serem ouvidos, passam a desacreditar no sistema político acarretando duas consequências graves: a apatia política e a corrupção. A apatia é uma consequência da falta de confiança nos políticos e nas suas capacidades de defender os interesses da coletividade uma vez que há uma percepção que suas ações ficam confinadas aos interesses de seus partidos e às estratégias pessoais as quais asseguram sua eleição. Já a corrupção, percebida como atuação dos representantes que subordinam os interesses públicos aos interesses individuais, é uma consequência também da própria apatia política

uma vez que esta acarreta na diminuição da fiscalização e regulamentação dos processos políticos por parte dos cidadãos.

Apesar da hipótese de que o modelo representativo esteja levando a uma crise dos sistemas democráticos, opor a democracia clássica como um sistema ideal de participação popular e a democracia representativa como fonte de interesses individuais e tensão entre governantes e governados não é um caminho frutífero para o fortalecimento e estabelecimento da democracia. Cada modelo foi pensado em um contexto histórico diferente cujos desafios sociais eram muitas vezes de outra natureza e reproduzi-los nem sempre é a melhor solução. Além disso, os modelos não são práticas puras, eles se misturam em diversas situações, por exemplo, na Grécia ateniense havia certo grau de representação quando magistrados eram eleitos para tarefas executivas ou mesmo nas democracias representativas modernas a participação popular direta pode ser vista em práticas como plebiscitos e referendos (MENEZES, 2010). Desta forma, refletir sobre as vantagens e desvantagens de cada modelo contextualizando sua prática em um período sócio-histórico, atento às demandas sociais e às ferramentas tecnológicas, é um possível caminho para tentativas de superação da crise do sistema democrático.

E desta reflexão é que surgiram os modelos de democracia participativa. Dentre seus principais expoentes, destaca-se Barber (2003) que criou o modelo de “democracia forte”, um sistema de democracia participativa que une conceito da democracia clássica e representativa cuja prática só é possível graças às novas tecnologias de informação e comunicação.

Os modelos de Democracia Participativa são relativamente novos e passaram a ganhar força a partir do início deste século graças ao surgimento de ferramentas tecnológicas que permitiram aproximar pessoas e dar espaço para uma participação popular mais direta nas decisões políticas. Na democracia participativa, garantir a atuação cidadã é o objetivo principal e, para isto, duas condições são necessárias: A acessibilidade do poder público à participação popular e um eficiente processo informativo já que o cidadão deve ser capaz de formular suas próprias questões e não apenas responder a questões prontas como, por exemplo, num processo de plebiscito ou referendo que acabam por isolar o cidadão da possibilidade de atuar diretamente nas decisões políticas. A votação, nesta visão, é um tipo muito pobre de participação política direta pelo simples fato de deliberar questões pré-fabricadas. Num contexto de democracia participativa, deseja-se o surgimento de uma opinião coletiva a partir de debates e discussões em um ambiente rico em informações.

Para isto, o uso das tecnologias de informação e comunicação é um caminho lógico a seguir (DIJK, 2000).

Enquanto que na história os ideais de democracia direta foram sendo vencidos e tidos como inadequados a medida que a sociedade se tornava uma sociedade de massas e o Estado uma instituição altamente complexa, o desenvolvimento tecnológico trouxe à tona a possibilidade de reverter esse processo. O surgimento de uma nova infraestrutura de comunicação e processamento de dados como por exemplo a internet está trazendo novas esperanças para o estabelecimento de modelos alternativos de democracia que resgatem o verdadeiro significado de cidadania e devolvam ao cidadão o poder de decisão política (GOMES, 2005). É neste contexto que, principalmente após o início da década passada, surgem diversas iniciativas de base tecnológica cujo objetivo é resgatar a participação cidadã ativa. A este conceito que une as TIC e os modelos de democracia denominou-se “democracia digital” e será o assunto do próximo tópico.

3 Democracia Digital

Apesar de ser um conceito que ganhou força com o advento tecnológico dos últimos anos, a democracia digital não é um tema novo na literatura científica. Segundo Vedel (2006), a história da democracia digital pode ser dividida em três “eras”. A primeira começou por volta de 1950 com o surgimento das tecnologias de computação e automação as quais geraram uma promessa de criação de uma “máquina de governar” que processaria uma grande quantidade de dados e tomaria decisões racionais a respeito da administração pública. No entanto, na década de 60 essa ideia foi abandonada devido a críticas de que ela estaria muito mais direcionada à tecnocracia do que de fato a um governo eletrônico pois reduzia a política unicamente à sua prática. A segunda idade começa entre o fim da década de 70 e início da década de 80 com o aparecimento da TV a cabo e dos computadores pessoais. Neste período, a televisão começou a ser usada como espaço para debates, discussões e interatividade com os cidadãos. Porém, a promoção de democracia nestes espaços ainda era muito primitiva devido a limitações próprias da tecnologia, restringindo-se a ambientes mais informativos e a pouca possibilidade de atuação por parte do cidadão. Já a terceira idade é a que melhor pode se associar com o conceito atual de democracia digital. Ela se inicia em meados da década de 90 com a emergência das mídias digitais como a internet e as possibilidades da comunicação em rede fazendo surgir o ativismo cibernético com a criação de espaços de debate virtual, fóruns, blogs, entre outras formas de expressão

democrática. Com a popularização destas mídias e o desenvolvimento de ferramentas de processamento de dados, a democracia digital passa de um conceito para uma práxis com reais possibilidades de transformar a atuação democrática.

Nos últimos anos o entusiasmo sobre as possibilidades que as mídias digitais vêm trazendo para o avanço do sistema democrático é generalizado, abrangendo os interesses desde os governos oficiais até os libertários antigovernamentais, o que reflete o grande potencial da democracia digital em promover as mais diferentes visões de democracia. Dahlberg (2011), em um estudo sobre as potencialidades da democracia digital que envolveu a análise de diversas aplicações em diferentes países, concluiu que as iniciativas podem ser classificadas em quatro esboços teóricos: democracia digital liberal-individualista, democracia digital deliberativa, democracia digital contra-público e Democracia digital marxista-autonomista. Não será escopo deste estudo definir estes quatro esboços, porém vale ressaltar que ao desenvolver tecnologia nesta área há necessidade de se ter clareza sobre qual sistema democrático deseja-se promover uma vez que estudos como o de Dahlberg mostram que a democracia digital está carregada de conceitos ideológicos que terão impacto sobre a própria sociedade.

Mesmo que haja um grande esforço na criação de aplicações, teorizar a democracia digital ainda não é uma tarefa perto de ser concluída. Embora desde meados do século passado a tecnologia venha sendo pensada como suporte dos ideais democráticos, ainda não há um consenso sobre a definição deste conceito visto que as aplicações muitas vezes são de preocupação muito mais pragmática e os modelos democráticos são diversos filosoficamente e ideologicamente. Nem mesmo o nome Democracia Digital é unanimidade no meio acadêmico. Há autores que se referem ao mesmo fenômeno como e-democracia (LIDÉN, 2013), democracia eletrônica (SPIRAKIS; SPIRAKI; NIKOLOPOULOS, 2010), ciberdemocracia (LÉVY, 2002), e-gov (ROMAN; MILLER, 2013), entre outras. No entanto, este estudo focará na definição de dois dos mais influentes autores em democracia digital: Steven Clift, pesquisador pioneiro na área de democracia digital e criador do portal E-Democracy.org e o filósofo francês da cultura virtual contemporânea Pierre Levy .

Em seu artigo “E-democracy, E-Governance and Public Net-Work”, Clift (2003) antes de definir o conceito, alerta que e-democracia, ou democracia eletrônica, não é votação direta via internet e muito menos campanha publicitária, mas sim:

E-democracia é o uso de tecnologias de informação e comunicação e estratégias pelos setores democráticos dentro dos processos políticos de comunidade locais, estados/regiões, nações e mesmo num estágio global. (CLIFT, 2003, p.2).

Os setores democráticos incluem os seguintes atores democráticos: Governos, representantes eleitos, mídia, partidos políticos e grupos de interesse, sociedade civil, organizações governamentais internacionais e os próprios cidadãos/votantes.

Já Lévy (2002) utiliza-se do conceito de ciberdemocracia para expressar o uso das tecnologias de informação e comunicação na promoção da democracia. Segundo o autor, ciberdemocracia é uma expressão que engloba o conceito de ciberespaço, local onde ocorre a comunicação e flui a informação, e o desejo de formas de governo genuinamente democráticas. O surgimento das tecnologias de rede que permitem a interligação mundial e ampliam a liberdade de comunicação estão estabelecendo um novo espaço público que virá a redefinir radicalmente as condições de governança. Para o autor este é o momento histórico mais propício para se repensar a atuação democrática já que a tecnologia poderá ser usada a favor de uma sociedade mais justa e igualitária. Dentre as promessas, Lévy (2002) destaca que graças às novas tecnologias:

A própria natureza da cidadania democrática passa por uma profunda evolução, uma vez que caminha no sentido de um aprofundamento da liberdade: desenvolvimento do ciberativismo à escala mundiais, organização das cidades e regiões em comunidadeS inteligentes, em ágoras virtuais, governos eletrônicos cada vez mais transparentes ao serviço dos cidadãos e votos eletrônicos (LÉVY, 2002, p.30).

A ciberdemocracia seria não apenas uma forma de se pensar a democracia na Era da Informação, mas também uma forma de buscar o aperfeiçoamento social através do impulso à “inteligência coletiva”. Uma vez que a noção de democracia remete aos direitos e liberdade do cidadão, cujas ideias devem ser debatidas e deliberadas em prol de algo comum a todos, a busca de uma regra ou ideia comum que expresse genuinamente o pensamento de uma coletividade é o que denomina-se inteligência coletiva. A democracia, assim, implica numa inteligência coletiva a qual pode ser favorecida pelo uso das tecnologias de comunicação.

Apesar das promessas que a tecnologia trás, muitos dos meios de comunicação atualmente pouco ajudam os povos a pensar coletivamente e criar soluções para seus problemas. No sistema político atual a informatização está servindo basicamente para simplificar os processos de burocratização e raramente está buscando formas criativas e inovadoras de tratar a informação de forma descentralizada, flexível, interativa e coletiva. Desta forma, é

necessário conscientizar da necessidade de se explorar o enorme potencial transformador por parte das tecnologias (LÉVY, 1999).

A ciberdemocracia não seria uma forma de reforçar ou aprimorar o modelo democrático representativo, mas sim de incentivar e propiciar uma maior participação popular na vida da cidade explorando da melhor forma possível as ferramentas de comunicação contemporâneas, dentre elas, as tecnologias de rede e informação que compõe o ciberespaço, tornando-o o lugar de uma nova forma de democracia direta em grande escala. Assim, um uso socialmente mais rico da informática propiciaria aos grupos humanos os meios de reunir suas forças mentais e construir coletivos inteligentes que levem a uma democracia em tempo real (LÉVY, 1999).

Neste sentido, Lévy (1999) propõe a criação da “ágora virtual”, uma hipótese utópica de uma plataforma virtual de democracia direta, a qual explora as potencialidades do ciberespaço na busca dos problemas, debates pluralistas, tomada de decisão coletiva e avaliação dos resultados sempre o mais próximo possível das comunidades envolvidas. Para que venha a se tornar realidade, há a necessidade do desenvolvimento de ferramentas de filtragem inteligente dos dados, navegação em meio a informação, simulação de sistemas complexos, comunicação transversal de tal forma que favoreça a tomada de decisão em coletivos heterogêneos e dispersos. A ágora virtual teria como objetivo facilitar a navegação no conhecimento permitindo a troca de saberes e a construção coletiva do sentido. Proporcionaria uma visão dinâmica das questões coletivas e a avaliação em tempo real de uma enorme quantidade de proposições, informações e processos em andamento. Além disso, como um instrumento de democracia participativa, o cidadão não mais seria um número que daria peso a um partido político ou a um representante, mas sim criaria diversidade e ampliaria o conhecimento contribuindo para o aperfeiçoamento da inteligência coletiva e resolução dos problemas comuns.

Apesar das particularidades de cada definição, tanto a ciberdemocracia quanto a e-democracia referem-se ao papel das novas tecnologias na promoção da democracia, ideia esta corroborada por Timonen (2013), o qual aponta cinco razões para usar as tecnologias e estratégias da democracia digital:

1. A democracia digital é essencialmente uma mídia social que permite aos governos e políticos se aproximarem dos cidadãos.

2. Permite que cidadãos com opiniões parecidas compartilhem ideais e organizem ações políticas.
3. A mídia digital prove uma forma eficiente de disseminação de mensagens.
4. Redes digitais permitem o surgimento de muitas ideias e, portanto, dão poder aos cidadãos. Elas facilitam o acesso dos políticos a essas ideias de forma que possam torná-las políticas concretas.
5. Redes digitais permitem que os cidadãos se tornem verdadeiros responsáveis pelas decisões.

Indo além da definição, uma questão pertinente é avaliar o impacto das aplicações existentes nos processos democráticos. Com este objetivo, Silva (2005) desenvolveu um estudo envolvendo diversos projetos de democracia digital no Brasil e em outros países e concluiu que, baseado na capacidade do sistema em promover a participação popular nos negócios públicos, existem cinco possíveis graus de participação democrática virtual. Segue abaixo uma breve descrição destes graus:

1. Primeiro grau de democracia digital: é caracterizado pela ênfase na disponibilidade de informação na prestação de serviços públicos. Nestes dispositivos, o governo busca suprir as necessidades de informação básica, serviços e bens públicos, enquanto o cidadão espera receber essas informações de forma rápida e sem transtornos. É um fluxo de informação unidirecional governo-cidadão e está intimamente relacionado com a melhoria de produtividade e otimização da máquina estatal.
2. Segundo grau de democracia digital: aqui os dispositivos tecnológicos são criados para obter a opinião pública e utilizá-la para tomada de decisão política. A ideia é estabelecer um diálogo efetivo com a esfera pública, porém limitado apenas a um canal de sondagem de opinião sem garantias de que esta será de fato acatada.
3. Terceiro grau de democracia digital: diz respeito às aplicações que atestam o princípio da transparência e da prestação de contas, permitindo o acesso da esfera pública aos dados do governo de forma que haja algum controle sobre as ações governamentais. Porém, apesar deste relativo controle, as decisões finais ainda serão tomadas unicamente pela esfera política.

4. Quarto grau de democracia digital: são ferramentas capazes de propiciar discussões públicas que levarão a um consenso mútuo e implicarão em decisões concretas por parte da esfera política. São fundamentadas no diálogo aberto e livre dos participantes que devem propor soluções sobre problemas comuns. Dentro de um modelo de democracia representativa, este seria o grau mais elevado de participação democrática que o cidadão poderia participar.
5. Quinto grau de democracia digital: este seria o grau mais intenso no que diz respeito à participação popular na tomada de decisão dos negócios públicos, aproximando-se dos modelos de democracia direta. Neste grau, a esfera pública e a esfera política se coincidiriam e a decisão pública passa a ter poder deliberativo. As ferramentas devem ser capazes de processar a informação pública e produzir decisão política, fazendo com que o cidadão de fato decida.

De acordo com Silva (2005), o desafio a ser enfrentado é melhorar o acesso dos cidadãos em cada um desses graus, o que envolve aspectos tecnológicos, sociais, econômicos e culturais. Para tal, há necessidade de gerar condições econômicas e políticas e desenvolver tecnologia, como a criação de sistemas, ferramentas, modelos, procedimentos e teorias que auxiliem atingir estes objetivos. No Brasil, os projetos existentes até o ano de 2005 estavam restritas ao primeiro e segundo grau, não havendo iniciativas que de fato atribuíssem um papel deliberativo às decisões populares. Já em outros países, algumas iniciativas se aproximam do terceiro e quarto grau de participação política. O próximo tópico tratará de apresentar o estado da arte das aplicações em democracia digital tanto no Brasil quanto ao redor do mundo.

3.1 *O Estado da Arte da Democracia Digital*

Muitas são as iniciativas em democracia digital ao redor do mundo cujo fator comum recai sobre as tentativas de aproximar as esferas pública e política. Em um estudo publicado em 2013 sobre o uso destas ferramentas, Timonen (2013) analisou como a Democracia Digital é empregada na União Europeia tanto por instituições governamentais como pelos próprios políticos. Dentre as aplicações, destaca a campanha de José Manuel Barroso para presidente da Comissão Europeia no ano de 2009 onde foi criado o TellBarroso (www.tellbarroso.eu), uma plataforma virtual de consulta pública onde os cidadãos podiam colocar propostas sobre ações que gostariam que fossem adotadas pela futura Comissão Europeia. A participação na consulta foi expressiva: mais de 150 mil pessoas participaram com 12 mil propostas, 500 mil visualizações e 130 milhões de impressões em mídias

sociais. Timonen também descreve outros usos das mídias sociais em campanhas europeias como o caso do Partido Europeu Socialista que nas eleições para o Parlamento Europeu utilizou as mídias sociais para defender a criação de uma taxa de transação financeira, ganhando não só visibilidade como também conseguindo aprová-la posteriormente. Já em relação ao uso da tecnologia em sistemas de votação, cita o caso da Estônia que criou um sistema de votação eletrônica usando cartões inteligentes que permitem a votação via internet ou telefone celular.

O estudo de Timonen (2013) foi restrito a algumas aplicações recentes na União Européia e ressaltou as inúmeras possibilidades da democracia digital. Nchise (2012), publicou um estudo no qual analisou 158 artigos científicos que diziam respeito a democracia digital e traçou um panorama sobre o estado da arte, concluindo que:

1. Os artigos em democracia digital tiveram um “boom” de publicações a partir do ano de 2003, saltando de 1 artigo publicado em 2001 para 23 em 2003.
2. A maioria das aplicações encontram-se na Europa (64) e nas Américas (36). África, Austrália, Ásia e oriente médio juntos produziram 20 artigos.
3. 59 artigos focam apenas em discussões teóricas sobre democracia digital. 84 relatam alguma aplicação prática e 15 apresentam opiniões e ponto de vista de acadêmico sobre o tema.
4. Sobre as aplicações, elas englobam 5 áreas: sistemas de voto eletrônico; sistemas de negociação eletrônica; sistemas de deliberação on-line; petições online e campanha virtual.

Em relação às aplicações no Brasil, os projetos em democracia digital vêm apresentando um expressivo aumento nos últimos anos, tanto em quantidade quanto na qualidade dos sistemas. Em 2005, Silva (2005), fundamentado em sua pesquisa sobre os graus de participação popular em democracia digital, analisou os portais em operação na rede de 24 capitais brasileiras e constatou que grande parte oferecia apenas serviços informativos. Desta análise, verificou que 87 % continham a presença das legislações (leis, estatutos, decretos, portarias etc), possibilidade de inserção de dados pelo usuário de forma a obter uma informação (consulta customizada) e presença de informações genéricas sobre as cidades (econômicas, culturais, turísticas, históricas, entre outras). Já 91 % dos portais apresentavam notícias sobre a administração municipal e informações institucionais

genéricas (endereço físico e eletrônico, telefones da administração, função de órgãos da administração pública). Por outro lado, nenhum portal apresentou a possibilidade de operação completa de serviço público via rede e apenas 8% apresentavam algum tipo de atendimento on-line instantâneo como, por exemplo, um chat ou a possibilidade de obtenção de serviço público em domicílio com pedido inicial através do site. Por fim, concluiu que grande parte das aplicações encontravam-se nos graus 1 e 2 e que nenhum portal apresentava alguma possibilidade de participação cidadã em nível dos graus 4 e 5.

Conforme a pesquisa, os sistemas existentes no ano de 2005 não propiciavam a participação ativa da população, seja de forma consultiva ou deliberativa. Porém, o avanço do alcance da internet, a melhoria do acesso da população aos recursos de informática, bem como o aprimoramento dos aparatos tecnológicos levaram a um amadurecimento e surgimento de novas iniciativas. Segundo Wildauer, Inaba e Silva (2013), enquanto em 2005 apenas 12 % dos domicílios brasileiros tinha acesso à internet, em 2012 esse índice passou para 40 % e projeta-se um índice de 50 % até o final de 2014. Apesar de ainda estar próximo de atingir a metade dos domicílios brasileiros, garantir o acesso de todo cidadão à internet é uma condição fundamental para o desenvolvimento da democracia digital, possibilitando a comunicação, a rapidez e a busca e disseminação da informação em massa, sendo, portanto, um importante canal de livre acesso e exercício da cidadania.

A popularização da internet está permitindo o surgimento das chamadas “cidades inteligentes”, uma forma de designar as cidades que fazem uso das inovações tecnológicas para facilitar o acesso da população aos serviços públicos e solucionar os problemas da sociedade local. Iniciativas nesta área já podem ser encontradas em algumas cidades brasileiras, as quais procuram desenvolver portais de serviços online que permitem o acesso a diversos serviços públicos, busca de informações, pagamentos de tributos municipais, além de oferecer espaço de ouvidoria online para que as comunidades interajam com suas prefeituras fazendo solicitações e reivindicações. Uma das características das “cidades inteligentes” brasileiras é a preocupação com a inclusão digital, uma vez que serviços online são só democráticos de fato quando 100% da população têm acesso a eles. (PACHECO et al., 2013) (JÚNIOR; GALIOTTO, 2013).

No entanto, dois projetos se destacam tanto pelo apelo à participação popular quanto pela inovação tecnológica no que se refere a um pioneiro tratamento da informação em prol de uma inteligência coletiva que corresponda aos anseios da comunidade. O primeiro destaque é o portal e-democracia da câmara dos Deputados e o segundo, o portal Gabinete do Governo mantido pelo Governo do Estado do Rio Grande do Sul.

O portal e-democracia da Câmara de Deputados foi criado em 2009 e seu objetivo, segundo descrição no próprio site (<http://www2.camara.leg.br/>), é “*incentivar a participação da sociedade no debate de temas importantes para o país através da internet*”. É classificado como uma sistema sócio-tecnológico pois são soluções tecnológicas inovadoras que possibilitam a colaboração popular rápida, eficaz e abrangente. Por este motivo, sua implementação envolve ampla participação interdisciplinar que leva em consideração a interação dos seus componentes tecnológicos e sociais e culmina em um instrumento antropocentrado e não apenas tecnocentrado (MEZZARROBA et al, 2013).

O portal é formado por dois espaços de interação denominados Comunidades Legislativas e Espaço livre. No primeiro, o usuário participa de debates a respeito de temas específicos relacionados a projetos de lei que tramitam na câmara. No segundo, o usuário pode criar e participar de fóruns sugerindo temas a serem discutidos. Além disso, há um espaço para compartilhar informações com redes sociais como o Facebook e o twitter, bate-papo, enquetes e uma Wiki da comunidade virtual.

No entanto, a principal colaboração cidadã está no instrumento de votação de ideias e temas que permite conhecer a opinião, anseios e propostas da comunidade a respeito de assuntos que estão em pauta na câmara dos deputados. Esta votação utiliza-se de uma metodologia de *crowdsourcing* cuja proposta é produzir um sistema de seleção de ideias em um universo de grande participação colaborativa.

Como exemplo da participação cidadã através do e-democracia destaca-se o projeto recentemente aprovado pela câmara dos Deputados que criou o Marco Civil da internet. Foi o primeiro projeto de lei de importante impacto social que teve incorporado sugestões dos quase 12 mil internautas que acessaram a comunidade virtual e contribuíram com ideias. Das 374 manifestações selecionadas pelo sistema e colocadas em votação, 6 foram incorporadas pelo relator e passaram a fazer parte do projeto de lei aprovado.

O outro destaque é o portal “Gabinete Digital” desenvolvido pelo Governo do Rio Grande do Sul com o propósito de ser um canal de participação e diálogo entre governo e sociedade. Segundo a descrição encontrada no site (<http://gabinetedigital.rs.gov.br/>), o objetivo é “*incorporar novas ferramentas de participação, oferecendo diferentes oportunidades ao cidadão de influenciar a gestão pública e exercer maior controle social sobre o Estado*”. Inspirado em projetos de democracia digital tanto no Brasil quanto no exterior, o portal, criado em 2011, já se

tornou foco de pesquisas acadêmicas e recebeu diversos prêmios nacionais e internacionais pelo incentivo de pesquisas e projetos em participação popular, cultura digital, propriedade intelectual e democracia.

Segundo Wu (2013), o sistema está apresentando um novo paradigma para participação cidadã, indo além das abordagens únicas sobre as questões sociais para uma abordagem diversa onde uma grande quantidade de pessoas são ouvidas e atendidas. Wu (2013) descreve o projeto como uma aposta na renovação da democracia não apenas por criar um instrumento de participação cidadã, mas também por ser um sistema, que, por si só, é de apropriação pública já que a plataforma foi desenvolvida com tecnologia aberta e licenças livres.

O Gabinete Digital é um ambiente digital que processa as ideias de um debate público e constrói consenso através da metodologia de *crowdsourcing*, a mesma utilizada no portal e-democracia da Câmara dos deputados citado anteriormente. Elaborado com o objetivo de alcançar a maior participação popular possível, foi desenvolvido em código aberto, o que permitiu a interação com outros especialistas técnicos de forma colaborativa e, inclusive, a replicação do projeto técnico em outros municípios do Brasil. Além disso, material gráfico, como os vídeos que foram distribuídos em formatos que possibilitam a visualização sem a necessidade de softwares específicos, como por exemplo, em HTML5. A interface é adaptável a dispositivos moveis como tablets e smartphones.

A proposta do projeto é estabelecer uma relação entre a tecnologia de informação e os usuários de forma que toda informação colaborativa seja base para debates e deliberações políticas e não meramente consultivas, criando um vínculo efetivo entre a esfera pública e política. Sua principal ferramenta colaborativa é denominada “Governador Pergunta” onde os usuários devem responder a uma questão que diz respeito a temas de interesse público. As propostas são recebidas e disponibilizadas para votação e, ao final, os autores das questões selecionadas são convidados a participar de um encontro presencial com o Governado do Estado debatendo o encaminhamento das propostas levantadas. Outras ferramentas também estão disponíveis como o “Governador Responde” onde qualquer cidadão pode enviar um questionamento para o governador, as quais ficam a disposição de todos e são colocadas em votação. A pergunta mais votada do mês é respondida pelo governador em vídeo. Já no “Governo Escuta”, são realizadas audiências públicas transmitidas pela internet com a participação do público e especialistas onde os usuários podem enviar questões e sugestões ao vivo.

Um exemplo da participação alcançada e dos resultados obtidos pelo programa está em uma consulta feita a respeito da Saúde no Estado do Rio Grande do Sul. Ao todo foram recebidas 3,3 mil propostas e 360 mil votos das quais foram selecionadas 50 prioridades para a saúde no Estado. Desta, pelo menos seis propostas saíram do papel e se tornaram lei, mostrando que a parceria entre tecnologia e democracia é um caminho eficiente para promover a participação cidadã direta na solução dos problemas sociais.

Diversas iniciativas de Governança Digital têm surgido nos últimos anos. Recentemente a Presidência da República instituiu o decreto que lança o Programa Nacional de Participação Social (PNPS), o qual abre as portas para consolidação da Democracia Participativa no Brasil ao regulamentar e incentivar o desenvolvimento de tecnologias de Participação Popular ativa e Consultas Públicas, mostrando que a parceria entre a democracia e a tecnologia pode ser uma solução para o descrédito das instituições democráticas e a reaproximação efetiva dos cidadãos aos negócios públicos.

A Democracia Digital, conforme este artigo procurou ilustrar, é fruto de uma práxis construída historicamente que surge como resposta a uma percepção de crise das instituições democráticas. A tecnologia emerge neste contexto como possibilidade de transformação social em prol do resgate dos valores democráticos. Porém, para que esta transformação seja possível e a tecnologia se converta em ferramentas de construção democrática, faz-se necessário um empenho multidisciplinar que envolva as mais diversas ciências desde as humanas até as engenharias.

4 Conclusão

O avanço tecnológico dos últimos anos está possibilitando uma reconfiguração da prática democrática não só no que diz respeito à virtualização das ferramentas, como o voto eletrônico, mas também da aproximação da população à tomada de decisão política seja por meio da consulta pública ou do resgate de mecanismos de democracia direta. Desta forma, ao aproximar a tecnologia da democracia, faz-se necessário ter um amplo conhecimento dos possíveis modelos democráticos e seus impactos.

O presente artigo teve como objetivo contextualizar historicamente a democracia e apresentar o estado da arte da Democracia Digital focando as práticas que estão surgindo no cenário brasileiro. Conhecer este panorama e os trabalhos pioneiros possibilita estabelecer alguns pontos de partida para o desenvolvimento de uma tecnologia voltada de

fato para as necessidades da sociedade brasileira respondendo aos anseios da população por maior participação política.

5 Referências

- ARISTOTELES. **Aristotle's Politics**. Des Moines: The Peripatetic Press, 1986.
- BARBER, B. R. **Strong Democracy: Participatory politics for a new age**. Oakland: University of California Press, 2003.
- BENNETT, W. L.; ENTMAN, R. M. **Mediated politics: Communication in the future of democracy**. Cambridge: Cambridge University Press, 2001.
- BUCY, E. P.; GREGSON, K. S. Media participation a legitimizing mechanism of mass democracy. **New media & society**, v.3, n. 3, p. 357-380, 2001.
- CANFORA, L. **A History of an Ideology**. Victoria: BlackWell, 2006.
- CASTANHO, M. A. F. d. S. Internet como instrumento de revitalização da representação política. **Revista Democracia Digital e Governo Eletrônico**. n. 6, p. 200-215, 2012.
- CLIFT, S. E-democracy, e-governance and public net-work. **Publicus.net**, 2003. Disponível em: <<http://www.opensourcejahrbuch.de/Archiv/2005/2005/abstracts/2004/pdfs/IV-5-Clift.pdf>>. Acesso em: 10 de abril de 2014.
- COLEMAN, S; BLUMLER, J. G. **The Internet and democratic citizenship: Theory, practice and policy**. Cambridge: mCambridge University Press, 2009.
- CUNNINGHAM, F. **Theories of democracy: a critical introduction**. Cambridge: Cambridge Univ Press, 2002.
- DAHLBERG, L. Re-constructing digital democracy: Na outline of four 'positions'. **New Media & Society**, Sage Publications, v. 13, n. 6, p. 855-872, 2011.
- DIJK, J. V. Models of democracy and concepts of communication. In: HACKER, Kenneth L.; VAN DIJK, Jan (Ed.). **Digital democracy: Issues of theory and practice**. Sage, p. 30-53, 2000.
- GOMES, W. A democracia digital e o problema da participação civil na decisão política. **Fronteiras-estudos midiáticos**, v. 7, n. 3, p. 214-222, 2005.
- _____. Internet e participação política em sociedades democráticas. **Revista FAMECOS: mídia, cultura e tecnologia**, v. 1, n. 27, p. 58-78, 2006.
- HELD, D. **Models of democracy**. Cambridge: Polity, 2006...
- JÚNIOR, H. S. R.; GALIOTTO, S. Iniciativas pontuais de cidades inteligentes no meio-oeste catarinense: um estudo de caso da cidade de Erval Velho, a capital catarinense da reciclagem. **Revista Democracia Digital e Governo Eletrônico**. n. 9, p. 44-65, 2013.
- LAVALLE, A. G.; HOUTZAGER, P. P.; CATELLO, G. Democracia, pluralização da representação e sociedade civil. **Lua Nova**, v. 67, n. 67, p. 49-103, 2006.
- LÉVY, P. **Collective Intelligence: Mankind's emerging world in cyberspace**. Jackson: Perseus Publishing, 1999.

- LÉVY, P. **Cyberdémocratie**. Paris: Odile Jacob, 2002.
- LIDÉN, G. Supply of and demand for e-democracy: A study of the swedish case. **Information Polity**, IOS Pres, v. 18, n. 3, p. 217-232, 2013.
- MENEZES, M. L. D. Democracia de assembleia e democracia de parlamento: uma breve história das instituições democráticas. **Sociologias**, SciELO Brasil, v. 12, n. 23, p. 20-45, 2010.
- MEZZAROBA, M. P.; JUNIOR, E. S.; ALVES, J. B. D. M.; ROVER, A. J. O portal e-democracia da Câmara dos Deputados como sistema sócio-tecnológico. **Revista Democracia Digital e Governo Eletrônico**, . n. 9, p. 24-43, 2013.
- MIGUEL, L. F. Representação política em 3-D: elementos para uma teoria ampliada da representação política. **Revista Brasileira de Ciências Sociais**, SciELO Brasil, v. 18, n.51, p. 123-140, 2006.
- NCHISE, A. C. The trend of e-democracy research: summary evidence and implications. In: **ACM. Proceedings of the 13th annual international conference on digital government research**, p. 165-172., 2012
- PACHECO, D. C. et al. Governança eletrônica e inclusão digital na prefeitura municipal de Criciúma. **Revista Democracia Digital e Governo Eletrônico**. n. 9, p. 101-123, 2013.
- PERISSINOTTO, R. M.; FUKS, M. **Democracia: teoria e prática**. Rio de Janeiro: Relume Dumará, 2002.
- ROMAN, A. V.; MILLER, H. T. New questions for e-government: Efficiency but not (yet?) democracy. **International Journal of Electronic Government Research**, IGI Global, v. 9, n. 1, p. 65-81, 2013.
- SILVA, S. P. d. Graus de participação democrática no uso da internet pelos governos das capitais brasileiras. **Opinião Pública**, SciELO Brasil, v. 11, p. 450-468, 2005.
- SPIRAKIS, G.; SPIRAKI, C.; NIKOLOPOULOS, K. The impact of eletronic government on democracy: e-democracy through e-participation. **Eletronic Government, na International Journal**, Inderscience, v. 7, n. 1, p. 75-88, 2010.
- TIMONEN, A. Digital democracy in the EU. **European View**, Springer, v. 12, n. 1, p. 103-112, 2013.
- VEDEL, T. The idea of eletronic democracy: Origins, visions and questions. **Parliamentary Affairs**, Hansard Soc, v. 59, n. 2, p. 226-235, 2006.
- WILDAUER, E. W.; INABA, T. M. M.; SILVA, G. P. d. A distribuição da internet nos domicílios brasileiros e suas perspectivas futuras. **Revista Democracia Digital e Governo Eletrônico**. n. 9, p. 124-137, 2012.
- WU, V. Gabinete digital: metodologias inovadoras em consultas públicas online. In: **CONSAD VI Congresso de Gestão Pública**. Centro de Convenções Ulysses Guimarães. Brasília; 2013.
- YOUNG, I. M. Representação política, identidade e minorias. **Lua Nova**, SciELO Brasil, v. 67, p. 139-190, 2006.