



A POLÍTICA DE PARLAMENTO ABERTO: UMA ANÁLISE CRÍTICA DA CÂMARA FEDERAL BRASILEIRA

**CRISTIANO FERRI SOARES DE FARIA
MALENA REHBEIN**



A POLÍTICA DE PARLAMENTO ABERTO: UMA ANÁLISE CRÍTICA DA CÂMARA FEDERAL BRASILEIRA

Cristiano Ferri Soares de Faria
Malena Rehbein

RESUMO

Neste artigo, nos debruçaremos na análise da implementação da política de parlamento aberto em curso na Câmara dos Deputados, de acordo com as diretrizes do programa internacional Open Government Partnership-OGP, em especial tendo em vista o plano de ação do Opening Parliament Workgroup, um dos subgrupos da OGP. Entendendo o Parlamento Aberto como parte do contexto de participação política, analisamos especificamente o caso do Laboratório Hacker da Câmara dos Deputados, órgão que combina transparência 2.0 e participação social, por meio do Portal e-Democracia, o canal para participação no processo legislativo, considerando seus impasses e resultados obtidos até o momento. A análise considera os canais avaliados como parte do perfil transformador do parlamento brasileiro, segundo a classificação de Polsby, com características próprias.

1 INTRODUÇÃO

O programa internacional Open Government Partnership-OGP foi lançado em 2011 para fornecer uma plataforma de auxílio aos governos nacionais empenhados em torná-los mais abertos e responsivos à sociedade que servem. O programa envolve 65 países em todo o mundo, incluído o Brasil que sediou o evento anual de discussão da OGP em 2012. Várias instituições do Estado brasileiro têm se preocupado em tornar acessíveis seus dados e em também viabilizar a participação da sociedade em várias esferas do mundo político¹.

Uma das instituições que fazem parte desse movimento no Brasil é o seu parlamento, ao adaptar tal política aos processos próprios do legislativo, movimento denominado de Parlamento Aberto. O país faz parte da Declaração para a Abertura Parlamentar, assinado em 2012, por 53 países, com vistas a incentivar a abertura de seus parlamentos por meio do acesso à informação sobre a atividade parlamentar, promovendo transparência² e facilitando processos de interação da sociedade com o parlamento.

Neste sentido, a Câmara dos Deputados do Brasil tem criado vários canais para viabilizar a participação da sociedade no processo legislativo, entendendo a participação como parte do processo de representação. O primeiro passo foi ampliar a transparência de suas informações, para em seguida viabilizar a manifestação da sociedade por meio digital. O terceiro passo, o desafio maior por que passa a instituição neste momento, é conseguir ser responsivo às manifestações que a sociedade tem enviado.

É neste contexto que o presente artigo apresenta a análise da implementação da política de parlamento aberto em curso na Câmara dos Deputados, de acordo com as diretrizes do programa internacional, em especial tendo em vista o plano de ação do Opening Parliament Workgroup, um dos subgrupos da OGP. Durante todo o texto, a definição de governo aberto usada será a da própria OGP: *“The transparency of government actions, the accessibility of government services and information, and the responsiveness of government to new ideas, demands and needs”*³.

¹ Para mais informações, ver <http://www.opengovpartnership.org/>.

² Para mais informações, ver www.openingparliament.org.

³ Acessível no link: <http://www.opengovguide.com/glossary/>. Último acesso em 04.03.2015.

Frequentemente *open government* é equiparado a transparência, mas ela por si só não é suficiente. A OGP dispõe que os cidadãos necessitam ter condições de capacitar-se a ter o que dizer, à chance de influenciar a tomada de decisões e lutar para que tais decisões sejam *accountable*. Meijer, Curtin e Hillebrandt (2012) definem governo aberto como a conexão entre voz e visão, ou seja, acesso à informação do Estado (*vision*), por um lado, e possibilidade de influenciar a tomada de decisão (*voice*), por outro. Portanto, *open government* – e por consequência parlamento aberto – implica transparência + participação (ou engajamento) + *accountability*.

Neste artigo, procuramos adaptar essa noção de governo aberto, muito voltada ao Poder Executivo, ao parlamento. Desta forma, a análise se dará por meio de estudo de caso do Laboratório Hacker da Câmara dos Deputados, órgão que combina transparência 2.0 e participação social, por meio do Portal e-Democracia, um canal para participação no processo legislativo, considerando seus impasses e resultados obtidos até o momento. As experiências serão analisadas no contexto teórico da transparência e participação como instância importante do processo de representação, considerando o embate teórico que muitas vezes há entre as vertentes que compõem essa abordagem, tendo como objeto de análise experimentos de democracia digital.

Na chave que norteia teoricamente este *journal*, o artigo pretende mostrar, do ponto de vista da burocracia (e de seu crescimento), mecanismos utilizados segundo o perfil transformador em que se encaixaria o parlamento brasileiro, de acordo com o conceito de Polsby (1975). De acordo com este autor, o parlamento transformador seria aquele cujo papel nas fases do processo legislativo seria relevante (por meio de lideranças, comissões, plenário e demais instâncias passíveis de afetar mesmo indiretamente o teor da proposta legislativa, tais como os canais de participação) independente da origem da proposta legislativa.

Este perfil se contrapõe ao que Polsby denomina como parlamento arena, em que o debate é o mais importante do trabalho legislativo, com baixa interferência do parlamento na formulação e mudanças próprias da proposta, com o poder legiferante, desta forma, residindo primordialmente no Poder Executivo, que, neste caso, encarnaria o papel instituinte do parlamento. Ainda que no Brasil o papel do Executivo seja bastante relevante, não se pode dizer que o Parlamento não tenha

atuação relevante, já que a atuação parlamentar chega a modificar, muitas vezes, teores importantes de propostas encaminhadas pelo próprio legislativo, num papel talvez adequadamente mais reativo, como definem mais especificamente Cox e Morgenstern (2001).

2 GOVERNO E PARLAMENTO ABERTOS NO CONTEXTO DA REPRESENTAÇÃO, PARTICIPAÇÃO E TRANSPARÊNCIA

Os fenômenos do *open government* – da transparência, participação e *accountability* – vêm no bojo da discussão dos dilemas da representação e da necessidade ou não de maior participação política. Embora a tensão entre democracia representativa e participativa já seja antiga, tomou novas proporções na contemporaneidade em função da maior complexificação social em um contexto de onipresença das novas tecnologias de informação e comunicação, as TICs.

Ainda que Mill (2006), considerado um dos pais do regime representativo, já sinalizasse a necessidade de participação na forma de fiscalização, teóricos da democracia participativa, de maneira geral, alegam que a representação estaria em crise, justamente por não conseguir representar os interesses da sociedade (o que levaria à apatia, por exemplo), e que isso seria sanado pela participação política da sociedade, muitas vezes de forma direta, como veremos mais abaixo. Os conflitos entre as instâncias de representação política e de participação social nos regimes democráticos, em variados contextos geográficos e históricos, são de longa data (BOBBIO, 1999; MOUFFE, 2000; PATEMAN, 1992), incluindo o cenário brasileiro recente (AVRITZER, 2000; NOGUEIRA, 2011; RABAT, 2010).

Na visão de Mill (2006), é a representação (inclusive das minorias) que viabiliza a soberania popular (e nisso se encontra próximo a Locke, para quem a soberania residia no povo, cujo consentimento seria o legitimador do poder). Mill entendia que tal soberania popular era impossível de ser exercida diretamente pelo povo, ainda que fosse desejável acontecer no maior nível possível. É a soberania popular que o faz conceder papel central ao Poder Legislativo nos governos representativos, na medida em que a melhor forma de governo é aquela em que o poder está no lugar em que se situa o conjunto dos cidadãos, que devem participar ativamente das funções públicas.

A grande questão da representação, como colocado por Pitkin (1976), reside em a quem pertence o mandato e como ele deve ser exercido. A autora se coloca contra a visão burkeana, de que uma vez eleito, o parlamentar é "dono" do seu mandato, não tendo de prestar contas do mesmo ao eleitor, ou discutir com ele seu andamento. Ao contrário, Pitkin defende um processo de comunicação bem facilitado, entre representantes e representados (FARIA, 2012).

Derivada da tradição teórica calcada no conceito de soberania popular, a participação também é considerada um instrumento de legitimação e fortalecimento das instituições democráticas e de ampliação dos direitos de cidadania (AVELAR, 2004). A questão da participação, contudo, também não tem consenso quanto à sua consumação. Duas correntes se dividem em sua forma de aplicação: a deliberativa e a participacionista.

Na deliberativa, com seu expoente em Habermas, a participação deveria acontecer via debate racional, com uso da razão instrumental, para chegar-se a um consenso em relação a determinado tema, com capacidade para influenciar a ação de representantes. A ênfase está na participação política e na democratização dos processos decisórios (BENHABIB, 1996, p.86).

Portanto, não seria uma participação na decisão direta, mas no processo de discussão (este valendo inclusive mais do que o resultado), por meio do que Habermas nomeia de esfera pública, com regras definidas para garantir o debate público, tais como: igual acesso de todos ao debate, igualdade de acesso às informações necessárias para o debate, o que implica total transparência no processo de informação e discussão. O pressuposto é que os integrantes da esfera pública compartilham de uma mesma base normativa, da qual é parte imprescindível a disposição para o diálogo. A situação de comunicação ideal é o diálogo racional, desinteressado e voltado para o consenso (MIGUEL, 2004, p.137).

Publicidade, reciprocidade e *accountability* passam a ser aspectos fundamentais do processo deliberativo (GUTMANN E THOMPSON, 1996; 2004), o que vai ao encontro do próprio conceito de *open government* aqui colocado. Desta forma, a transparência passa a ser um dos principais expoentes da democracia deliberativa e ganha força nas discussões atuais sobre democracia, manifesta em várias ações recentes de acesso à informação e *open government*.

A publicidade, que depende e decorre da transparência, pode fomentar a participação social e política, uma vez que a partir daquilo que se torna público da parte dos representantes, os representados podem reagir, com vistas a interferir no processo decisório. Da mesma forma, estimulados pela visibilidade das manifestações da sociedade civil, os representantes podem definir ou reconfigurar suas estratégias políticas de atuação em suas bases eleitorais ou suas táticas de atuação nas atividades parlamentares (debates, votações, discursos, etc).

Esses fluxos e entrecruzamentos, contudo, não ocorrem de maneira harmoniosa, visto que os interesses dos representantes nem sempre coincidem com a vontade dos representados. É a partir das disputas pelo controle da visibilidade que as tensões entre representação e participação afloram e surgem as artimanhas do poder para anular ou esmaecer os efeitos da participação social. Mas tais artimanhas são aplicadas de modo sutil, a fim de não tornar ostensivo tal propósito.

De maneira diferente da vertente deliberativa, a participacionista, por sua vez, defende a participação direta nas decisões da esfera política. Desde Rousseau⁴, passando por aqueles que se baseiam em sua obra, como Pateman (1970) e Barber (2003), defende-se mudanças estruturais, participação direta desde níveis básicos de relação social como os trabalhos em indústrias, por exemplo, como forma de educação para participação na vida política direta.

Barber (2003) também preconiza o investimento em política local para se chegar à nacional. Ele chega a defender que as decisões somente sejam tomadas por representantes quando o número de pessoas for grande o suficiente a impossibilitar a reunião em assembleias e, mesmo assim, por meio de sorteio. De acordo com esse autor, os cidadãos são apáticos porque não têm poder, pois se o tivessem jamais se recusariam a participar. Por isso, defende revitalizar as organizações comunitárias, assembleias de vizinhos, com competência legislativa.

Mais recentemente, alguns autores se colocaram em uma interface desta discussão, com a visão de que participação não exclui representação. Tal visão se baseia na concepção de que não haveria uma crise na democracia representativa,

⁴ Para Rousseau (2001), ninguém poderia representar o povo, que não ele mesmo. Só o Poder Executivo é que deve ter representantes do povo, já que é quem aplica as leis, sem papel normativo.

mas sim na representação em si (GOMES, 2011), ou mais especificamente problemas em aspectos da representação que lhe seriam inerentes, daí chamarem-se déficits de representação.

Fung (2006) denomina de déficit de representação os dissensos entre os interesses ou preferências dos cidadãos e o atendimento a eles pelos candidatos eleitos. Desde a definição das preferências até a efetiva implementação de políticas públicas pode haver lacunas ou problemas em cada passo. Fung e Cohen (2007) dão a esses fatores o nome de déficits democráticos, ao avaliar que o sistema representativo carece desde sempre de problemas de responsabilização (ligada a formas insatisfatórias de *accountability*), igualdade de todos nos processos de tomada de decisão coletiva e falta de autonomia política do cidadão, que poderiam ser minimizados de forma estratégica.

De forma um pouco diferente, Norris (2011) define déficit democrático como a diferença entre aspirações democráticas e a efetiva satisfação com o funcionamento da democracia em determinado país. Se, para Norris, uma maior participação pode levar a um cidadão mais crítico e, logo, a um aumento do déficit democrático, para Fung e Cohen (2007), ela pode diminuí-los.

Dentro desta perspectiva, autores como Nadia Urbinati (2005), defendem uma ampliação do conceito de representação, incluindo a participação, no que ela chama de representação negociada, como uma forma de recriar e aprimorar o sistema atual. O problema da representação acontece, explica Urbinati, quando ela é vista como se os representantes soubessem exatamente o que as pessoas desejam, sendo impossível, na realidade, corresponder aos diferentes anseios de todos a todo momento.

Esta seria, portanto, uma equação impossível. Desta forma, eleições gerariam representações, mas não representantes absolutos, explica a autora. O ato de autorização (a eleição) não seria, então, mais importante que o processo de autorização (a negociação política contínua entre sociedade e instituições política no período entre as eleições). Os representantes devem poder ser julgados sempre e não somente ao final de seus mandatos.

Por causa disso é que o processo de amadurecimento e decisão demandaria participação, resultando no que a autora chama de representação circular, que não se encerra na eleição. Deve haver, de acordo com Urbinati (2005), uma negociação contínua entre instituições políticas e sociedade; o que de fato encarna o sentido de representação. Ou seja, trata-se de uma representação dinâmica, ativa, regulada e de reconstrução contínua de legitimidade, fundamental para a estabilidade de qualquer governo.

Isso inclui movimentos sociais, fontes de informação e debate via mídia, associações e demais formas de participação popular direta. São as múltiplas fontes de informação e de influência que os cidadãos ativam pela mídia, movimentos sociais e partidos políticos que dão o tom da representação democrática, explica Urbinati. Portanto, um cenário que implica o desenvolvimento de uma democracia digital, com bases em instituições públicas abertas.

Pogrebinsky e Santos (2011) também argumentam que a participação pode fortalecer a representação. Segundo eles, novas práticas democráticas não significam que as instituições representativas tradicionais não estão mais aptas ao processo representativo. São uma mudança na natureza do processo representativo. Em um estudo sobre as conferências nacionais – instâncias de deliberação e participação destinadas a prover diretrizes para a formulação de políticas públicas em âmbito federal, com convocação pelo Executivo, com representantes do governo e da sociedade civil – os autores observam como instrumentos participativos influenciam propostas legislativas de forma efetiva, à semelhança do que acontece no modelo deliberativo descrito no início desta seção. Assim, as formas de participação não se opõem às de representação. Ao contrário, quanto mais se articulam e se encaixam nos esquemas de representação, maior sua a eficácia política (NOGUEIRA, 2011).

É neste contexto que podemos situar a chamada democracia digital. De forma geral, podemos dizer que ela é:

Qualquer forma de emprego de dispositivos (computadores, celulares, smart phones, palmtops, ipads...), aplicativos (programas) e ferramentas (fóruns, sites, redes sociais, medias sociais...) de tecnologias digitais de comunicação para suplementar, reforçar ou corrigir aspectos das práticas políticas e sociais do Estado e dos cidadãos, em benefício do teor democrático da comunidade política (GOMES, 2011).

No ambiente das TICs, a democracia digital vem dar forma à discussão acima e viabilizar mecanismos democráticos (COLEMAN; BLUMER, 2009; SAMPAIO, 2010; MARQUES, 2008) como os que serão enfocados neste artigo: transparência e participação. Isso porque a democracia digital é apontada como potencial instrumento para (GOMES, 2011, p. 28-30): 1) fortalecer a capacidade concorrencial de cidadania (aumentar quotas do poder cidadão, pois as lutas concorrenciais são permanentes na política); 2) consolidar e reforçar uma sociedade de direitos, isto é, uma comunidade política organizada como Estado de Direito (minorias); 3) promover o aumento da diversidade de agentes, de agências e de agendas na esfera pública. Ou seja, dando possibilidades mais amplas para viabilizar o processo participativo, aqui visto como um potencial complemento ou aprimoramento do sistema representativo.

Obviamente que aqui não se desconsidera os problemas já apontados na chamada democracia digital ou simplesmente no uso da internet para formação e informação política, como informação política pouco qualificada, desigualdade de acesso, cultura política, predomínio de atuação dos meios de comunicação de massa como autoridades no ambiente virtual, excesso de controle e ciber-ameaça, entre outros (GOMES, 2008, p. 315-323). O intuito neste artigo é tão somente mostrar o contexto social e de perspectiva do uso e implantação de instrumentos de governo aberto, adaptados ao contexto institucional da Câmara dos Deputados brasileira.

Do ponto de vista da transparência, algumas análises de portais oficiais de parlamentos têm mostrado a evolução dos processos de publicação de informações de natureza administrativa e legislativa nos últimos anos (Braga, 2007; Global Center for ICT in Parliaments' 2012 e-Parliament Report, 2012). A publicação de informações sobre os gastos para o exercício parlamentar e do resultado das votações nas sessões legislativas são exemplos, entre muitos outros, de informações publicadas em portais legislativos.

A simples publicação de informações e documentos em qualquer formato tecnológico que permita a fácil leitura e análise se enquadra na visão de transparência básica, ou transparência 1.0. De forma concomitante e complementar, acontece nova demanda para a publicação de dados em formatos tecnológicos mais específicos, pretensamente mais facilmente utilizáveis por computadores, o que se denomina de dados abertos.

A publicação de dados abertos tem sido, portanto, um primeiro passo para a chamada transparência 2.0, que serve de matéria-prima para o desenvolvimento de processos de compreensão da ação estatal em nível suplementar e aprofundador dos instrumentos oferecidos pela transparência 1.0.

A definição de dados abertos contempla basicamente 8 princípios definidos por grupo de especialistas. Um certo conjunto de dados publicados na internet deveria ser considerado “aberto” se for completo, primário, atual, acessível, processável por máquina, não discriminatório, não proprietário e livre de licença.

Mas quais são as implicações da publicação de dados abertos legislativos? Um dos principais aspectos da política de dados abertos é a possibilidade de tais dados serem processados por softwares. Assim, pode-se utilizar dados abertos para promover diversos outros tipos de análises (diferentes das realizadas com base em dados “não abertos”), ainda mais tendo em vista seu potencial cruzamento com outros dados abertos de outras instituições e as possibilidades de utilização de formas de visualização que facilitem seu entendimento. Isso gera, portanto, inteligência de análise ao processo de compreensão da ação do Estado, assim como auxilia na democratização de tal compreensão para além do público especializado.

Inúmeros projetos de aplicativos tecnológicos destinados à melhoria da transparência geralmente se baseiam no seguinte ciclo: dados abertos + desenvolvimento de aplicações com um ou vários conjuntos de dados + visualização amigável (user-friendly).

Tendo dados abertos como matéria-prima para o desenvolvimento de ações de transparência colaborativa, a qualidade dos aplicativos desenvolvidos vai depender da criatividade e da capacidade de entender, cruzar e mostrar esses dados pelo grupo desenvolvedor de aplicações.

Assim, aplicações criadas de forma participativa e colaborativa ampla, com a participação de parlamentares, de funcionários de Legislativo, cientistas políticos, hackers e cidadãos de forma geral, podem aproveitar melhor o potencial de utilização dos dados legislativos. Por esse motivo, órgãos públicos de várias partes do mundo têm viabilizado iniciativas cívicas para fomentar o desenvolvimento colaborativo com vistas a gerar mais eficiência no resultado final de aplicações de

transparência (Eyler-Werve e Carlson, 2012). Tais iniciativas são realizadas em diferentes formatos, a exemplo de maratonas hackers, hackdays, concurso de ideias e outras similares.

Dessa forma, parlamentos podem contribuir fortemente para o aumento de transparência do processo legislativo em várias frentes: a) a publicação de informações em qualquer formato em seus portais; b) a disponibilização de dados abertos; c) a realização de ações cívicas colaborativas que fomentem o uso desses dados abertos; d) criação de espaços e processos permanentes de uso e aplicação sustentável de ações de transparência, tais como a implementação do Laboratório Hacker da Câmara dos Deputados.

No caso específico de participação, foram criados vários canais para manifestação e atuação política do cidadão: desde comentários em notícias dos veículos de comunicação da Câmara dos Deputados e participação em programas televisivos da TV Câmara, até a possibilidade de interferir diretamente no processo legislativo por meio do portal e-Democracia, criado em 2009, onde são abertos fóruns e wikis para discussão de propostas legislativas que deverão ser consideradas na elaboração de leis (para mais informações sobre esses canais, ver o artigo de Teixeira, Bernardes e Rodrigues, neste journal).

Como o Portal e-Democracia está sob a coordenação do Laboratório Hacker, como parte das ações voltadas à implementação da política de parlamento aberto na Câmara, é sobre ele que dedicamos a próxima seção, com avaliação empírica do canal, para em seguida passarmos para a discussão de transparência e avaliação das ações voltadas à transparência 2.0, realizadas também no âmbito do Labhacker.

3 e-DEMOCRACIA E PARTICIPAÇÃO NO PROCESSO LEGISLATIVO

O canal e-Democracia da Câmara dos Deputados brasileira, criado em julho de 2009, é um exemplo de plataforma de participação digital que busca facilitar a discussão virtual entre cidadãos e parlamentares durante o processo legislativo. Possui mais de 32 mil membros cadastrados e 3 mil tópicos de discussão criados.

Tem como veículo principal de interação seu portal, com diversas ferramentas de participação disponibilizadas nas comunidades virtuais legislativas, organizadas em torno de temas legislativos específicos. Tais instrumentos são considerados canais multilaterais, uma vez que permitem a interação simultânea entre cidadãos, deputados e servidores, sem restrições no que se refere à quantidade de acessos à plataforma (FARIA, 2014). A seguir, listam-se essas ferramentas:

- I. Wikilégis: ferramenta de edição colaborativa de textos legislativos, por meio da qual cidadãos podem comentar artigos de proposições ou sugerir novas redações para os dispositivos legais;
- II. Fórum: ambiente de discussão assíncrono, nos quais os temas são mais abertamente discutidos;
- III. Comunidade virtual legislativa (CVL): conjunto de ferramentas organizadas segundo uma agenda de discussão. São demandadas pelos próprios parlamentares, que se comprometem a considerar o que foi discutido na confecção de seu relatório (movimento de dentro para fora);
- IV. Sala de bate-papo: audiências públicas e reuniões parlamentares podem ser transmitidas pela internet através destas salas, com o diferencial da interação mediada entre deputados, especialistas e cidadãos.
- V. Nossas Ideias: ferramenta que permite ao participante apresentar suas ideias de solução em apenas uma frase, bem como contribuir para o ranqueamento das melhores ideias. O resultado final é expresso por meio de relatórios com a listagem ranqueada das ideias apresentadas.
- VI. Espaço-Livre, onde os participantes podem criar, sem nenhuma limitação ou moderação prévia, suas próprias discussões (movimento de fora para dentro).

Imagem 1 – Wikilégis sobre o Código de Processo Civil

The screenshot shows the Wikilégis interface for the Civil Procedure Code. At the top, there is a header for 'CÂMARA DOS DEPUTADOS' and 'e-democracia'. The main content area is titled 'Projeto de Lei do Código de Processo Civil'. On the left, there is a sidebar with a 'Debate público virtual da Câmara dos Deputados' section and a table of contents for five books. The first book, 'LIVRO I - PARTE GERAL', is expanded to show 'TÍTULO I - PRINCÍPIOS E GARANTIAS, NORMAS PROCESSUAIS, JURISDIÇÃO E AÇÃO' and 'CAPÍTULO I - DOS PRINCÍPIOS E DAS GARANTIAS FUNDAMENTAIS DO PROCESSO CIVIL'. Two articles are displayed: Art. 1º and Art. 2º. A comment by Maria Cláudia Cabral is also visible.

Debate público virtual da Câmara dos Deputados

Veja também a discussão que aconteceu no Ministério da Justiça em "Debate Público do Código de Processo Civil".

LIVRO I - PARTE GERAL

LIVRO II - PROCESSO DE CONHECIMENTO E CUMPRIMENTO DE SENTENÇA

LIVRO III - DO PROCESSO DE EXECUÇÃO

LIVRO IV - DOS PROCESSOS NOS TRIBUNAIS E DOS MEIOS DE IMPUGNAÇÃO DAS DECISÕES JUDICIAIS

LIVRO V - DAS DISPOSIÇÕES FINAIS E TRANSITÓRIAS

LIVRO I
PARTE GERAL

TÍTULO I - PRINCÍPIOS E GARANTIAS, NORMAS PROCESSUAIS, JURISDIÇÃO E AÇÃO

CAPÍTULO I - DOS PRINCÍPIOS E DAS GARANTIAS FUNDAMENTAIS DO PROCESSO CIVIL

Art. 1º O processo civil será ordenado, disciplinado e interpretado conforme os valores e os princípios fundamentais estabelecidos na Constituição da República Federativa do Brasil, observando-se as disposições deste Código.

Art. 2º O processo começa por iniciativa da parte, nos casos e nas formas legais, salvo exceções previstas em lei, e se desenvolve por impulso oficial.

Comentários

Adicionar Comentário

Considerando que a regra geral é a iniciativa da parte e a exceção, se houver, estará prevista em lei, sugiro para um texto mais claro e fluido a supressão da expressão "nos casos e nas formas legais", cujo significado não contribui para a clareza do texto.

Caso o uso da referida expressão seja fundamental, a fim de garantir que começará não apenas com a iniciativa da parte, mas também na forma prevista em lei, sugiro substituir a mencionada expressão por "conforme previsto em lei"...

Maria Cláudia Cabral

Postado em 13/10/11

[Responder](#) [Voltar ao Início do Artigo](#) [Alterar](#) [Excluir](#)

[Ocultar comentários](#)

Os dados estatísticos atualizados até 10 de fevereiro de 2015 nos trazem a noção quantitativa referente ao uso do canal desde a sua criação:

Quadro 1

e-Democracia em números	
Acessos	27.373.582
Contribuições em Wikilégis	2.103
Comunidades Virtuais Legislativas	42
Mensagens em Salas de bate-papo	17.771
Tópicos de discussão criados	3022
Participações nos Fóruns	20.247
Ideias no “Nossas ideias”	518 ideias / 153.236 votos

3.1 Impactos

Com base nos dados e na observação da rotina do portal, percebe-se o pouco impacto das discussões do Espaço-Livre, que funciona mais como arena incubadora de propostas de discussão pela sociedade e serve, portanto, como forma de mapeamento dos tópicos considerados relevantes pelos participantes.

Por outro lado, verifica-se grande empenho da equipe do e-Democracia em relação às comunidades virtuais legislativas (CVL), a outra forma de discussão. As CVLs compreendem desde temas com mais apelo social, como política sobre drogas ilícitas e regulamentação das lan-houses, mudança do clima; política espacial; regulamentação das lan-houses; estatuto da juventude; obrigatoriedade do diploma do jornalista; juventude e cultura; regulamentação do Sistema Único Saúde; segurança na Internet; catástrofes climáticas; combate ao trabalho escravo; voz da criança e adolescente; política sobre drogas; Código de Processo Civil;

Consocial; memória, verdade e justiça; licitações e contratos; Código Comercial; Regimento Interno da Câmara dos Deputados; LDO 2013 e marco civil da Internet (FARIA, 2014).

Estudo anterior (FARIA, 2012) mostra como tais contribuições foram de fato utilizadas e aproveitadas na elaboração do texto final, conforme registrado na apreciação do Estatuto da Juventude. Segundo sua relatora, deputada Manuela D'Ávila, em entrevista realizada para a pesquisa acima mencionada, cerca de 30% do texto foi realmente construído com base nas sugestões de cidadãos realizadas no Portal e-Democracia. Como exemplo, a relatora cita a parte da regulamentação dos conselhos da juventude, tópico bastante abordado nas discussões, onde participantes de localidades com contextos sociais, políticos e econômicos muito diversos puderam opinar sobre as peculiaridades da sua região (FARIA, 2014).

Também na discussão sobre o projeto de lei sobre o Marco Civil da Internet, o relator da matéria, deputado Alessandro Molon, apontou nominalmente, em cada artigo do texto substitutivo que apresentou, todos os usuários do e-Democracia que contribuíram para a construção daquele dispositivo. Mais recentemente o portal viabilizou a participação cidadã na discussão da reforma política dentro do Grupo de Trabalho parlamentar criado em 2013 para discutir o tema: mais 150 mil acessos ao debate, mais de 3 mil postagens e mais de 115 mil votos em enquete sobre os temas da reforma política.

Entretanto, a participação foi sendo amenizada ao longo do trabalho desse Grupo, quando passaram a ser feitas apenas algumas menções esporádicas ao portal, sem repercutir, de fato, as manifestações das pessoas que acessavam o site (COTRIN, 2015). Mesmo assim, o fórum do Grupo de Trabalho teve 251.477 visualizações, tema de maior número de visitas do portal e-Democracia, seguido com grande diferença pela Conferência Virtual (uma etapa preparatória da 1ª Conferência Nacional sobre Transparência e Controle Social – 1ª Consocial), com um total de 6.221 visitas (COTRIN, 2015).

De maneira geral, mesmo quando não há participação massiva em relação a assuntos mais técnicos, como na regulamentação do Sistema Único de Saúde e na discussão sobre a Política Espacial, as poucas contribuições são geralmente realizadas por técnicos do assunto e apresentam alta qualidade em seu

conteúdo, conforme atestaram os consultores legislativos dessas áreas. Algumas discussões apresentaram ampla participação em alguns momentos, com objetivos diversificados e impacto menos direto no texto final, mas com reverberação no processo legislativo. É exatamente o caso da discussão relativa à segurança na Internet. Tendo em vista o caráter polêmico do assunto, por envolver grande engajamento dos internautas, houve contribuições variadas em chats das audiências públicas interativas, nos fóruns de discussão e no Wikilégis (FARIA, 2014).

3.2 Dificuldades e desafios

O portal e-Democracia, por ser uma ferramenta de interação baseada em novas tecnologias que avançam a cada dia enfrenta dificuldades importantes. A interface do portal tem sido constantemente aprimorada, contudo ainda se mostram necessárias melhorias no que diz respeito aos requisitos de acessibilidade da plataforma, bem como no que tange a uma navegabilidade mais amigável e intuitiva (*user friendly*).

Além da versão web, cada vez mais se mostra indispensável ampliar a presença do portal e-Democracia também em dispositivos móveis. Dados de acesso demonstram um expressivo crescimento da demanda pelo serviço nesses aparelhos. Atualmente, o modelo tecnológico do portal não é responsivo, o que dificulta sua navegabilidade em celulares e tablets.

Um importante desafio para o portal e-Democracia é tornar-se mais conhecido pelos cidadãos e pelos próprios parlamentares, o que poderia influenciar positivamente a interação entre esses atores, contribuindo cada vez mais para a reforçar os princípios da transparência, participação popular e da representação, fundamentais ao processo democrático. Para tanto, surge como prioridade investimentos em divulgação das possibilidades abertas pelo portal, bem como dos resultados por ele já alcançados (FARIA, 2014).

Um dos empecilhos para a intensificação desse processo é a dificuldade dos legisladores no manuseio das ferramentas de interatividade digital e na sua incorporação na rotina parlamentar. A forma como os parlamentares têm reagido a esse tipo de interação com a sociedade é absolutamente assimétrica.

Há vários elementos que podem afetar a capacidade com que parlamentares utilizam canais de interação digitais como o e-Democracia, que merecem pesquisa mais apurada, a exemplo dos fatores: idade, experiência com o uso de ferramentas digitais, a forma de fazer política e a estrutura de recursos humanos montada para esse fim, entre outros aspectos. Entre junho de 2009 e junho de 2012, por exemplo, houve apenas uma pequena parcela de deputados que efetivamente participaram de alguma forma no portal: 16 parlamentares, ou seja, 3 por cento do universo de 513 deputados.

Em suma, constatou-se a dificuldade de parlamentares conseguirem disponibilizar (ou priorizar) tempo para postar e debater com os internautas no portal e-Democracia. Alguns o fazem diretamente e sem assessoria, ou seja, acessam o portal, preenchem o cadastro inicial e começam a participar, seja por meio de uma contribuição nos fóruns de discussão, seja por meio de participação em *chats* ocasionais, por sinal, uma das ferramentas preferidas pelos parlamentares, por ser fácil de usar e com respostas imediatas aos participantes (FARIA, 2014).

Por fim, falta ainda tornar o portal e-Democracia de conhecimento mais amplo da sociedade brasileira. Nos seus cerca de 6 anos de existência, tem-se pouco mais de 27 milhões de acessos. Considerando a população brasileira atual, que ultrapassou a marca de 200 milhões de pessoas, ainda parece haver espaço para avançar.

Na seção seguinte, começamos a delinear o adensamento da demanda por transparência legislativa, a ser analisada no âmbito do trabalho realizado pelo Labhacker, que tem acontecido simultaneamente e com relação fundamental e direta com a participação política, analisada nesta seção com base no Portal e-Democracia.

4 TRANSPARÊNCIA 2.0 NO PARLAMENTO BRASILEIRO

A Câmara dos Deputados brasileira tem implementado, embora de maneira incremental, a política de transparência de acordo com o seguinte ciclo: disponibilização dados legislativos abertos e realização de atividades cívicas (maratonas hackers, hackdays) para estimular seu uso.

Pode-se dizer que o grande marco do país neste sentido foi a criação da Lei de Acesso à Informação em 2011, e que passou a vigorar em maio de 2012, criando mecanismos que possibilitam, a qualquer pessoa, física ou jurídica, sem necessidade de apresentar motivo, o recebimento de informações públicas dos órgãos e entidades. A Lei vale para os três Poderes da União, Estados, Distrito Federal e Municípios, inclusive aos Tribunais de Conta e Ministério Público.

A seguir, vamos analisar a política de transparência legislativa considerando seus impactos, desafios e vantagens. Não vamos nos ater aqui à transparência 1.0, baseada simplesmente na publicação de informações e dados em qualquer formato no portal da Câmara e outros meios oficiais (jornal impresso, diário oficial, etc), embora outros estudos tenham analisado o nível de transparência da Câmara nesse ponto também (Braga, 2007).

O foco desta parte do artigo está, por outro lado, na transparência 2.0 que envolve as outras três frentes dispostas anteriormente: dados abertos, ações cívicas e espaço hacker de colaboração e participação. Tal análise será feita por meio do estudo de caso do Laboratório Hacker, criado em 2013, viabilizando espaço físico de acesso e uso livres para qualquer cidadão, especialmente programadores e desenvolvedores de softwares, que poderão utilizar dados públicos para ações de cidadania em relação ao Legislativo.

4.1 A política de dados abertos

Em dezembro de 2011, a Câmara dos Deputados disponibilizou um primeiro pacote de dados legislativos em formato aberto, tais como dados de proposições legislativas (ementa, autor, tramitação, teor, etc), pautas do Plenário e outros órgãos legislativos, informações sobre parlamentares, entre outros dados.

Posteriormente dados sobre o uso de recursos a que têm direito os parlamentares (cotas parlamentares) e discursos também foram disponibilizados em dados abertos⁵.

Em outubro de 2014, a Câmara tornou pública no seu portal mais um pacote de dados abertos, a exemplo de dados sobre proposições que se transformaram em leis e vetos presidenciais, além de outros. Também nesse ano foi instalado serviço de recebimento de sugestões de cidadãos que utilizam os dados abertos e apontam incoerências e erros (*bugs*) nesse uso.

4.2 Ações cívicas para uso dos dados abertos

4.2.1 Hackathon 2013: Transparência legislativa

Na última semana de outubro de 2013, inúmeros programadores, desenvolvedores e especialistas em novas tecnologias de todo o país se reuniram na Câmara dos Deputados em Brasília, para lá realizarem o primeiro Hackathon do legislativo federal brasileiro, que daria origem ao Labhacker. Em cima dos dados publicados pela Câmara, eles criaram aplicativos eletrônicos destinados a melhorar a transparência do trabalho parlamentar e a aprofundar a compreensão do universo parlamentar⁶.

A própria palavra ‘Hackathon’ é sintomática do caráter novo encontro. Neologismo oriundo da cibercultura, o termo é decorrente da abreviação das palavras inglesas *hack+marathon*, ou seja, maratona hacker. Fica indicado justamente que se trata de um evento competitivo e intenso; de duração determinada e breve.

Essa nova proposta de contratualidade pretende mudar de forma significativa a relação entre movimentos hackers e as instituições. Antes considerados os “garotos maus” da web, quando invadiam e pirateavam sites de empresas e governos, os hackers podem hoje ser atores propulsores de inovação

⁵ Disponível no seguinte link: <http://www2.camara.leg.br/transparencia/dados-abertos>. Último acesso em 04.03.2015.

⁶ Para conhecer detalhes do regulamento e aplicativos desenvolvidos das maratonas hackers de 2013 e 2014, acessar o seguinte link: <http://www2.camara.leg.br/responsabilidade-social/edulegislativa/educacao-legislativa-1/educacao-para-a-democracia-1/hackathon/2014/hackaton2014>. Sobre os aplicativos, também acessar o link <http://labhackercd.net/hackathon.html#hackathons>. Último acesso em 04.03.2015.

tecnológica em instituições públicas e privadas (JORDAN & TAYLOR, 1998; JANSSEN, 2012). Também os parlamentos, como a Câmara dos Deputados brasileira, têm aprendido a aproveitar o seu potencial de inteligência, versatilidade, criatividade e ousadia.

A maioria dos projetos (27 no total) se enquadraram em alguma das seguintes categorias de objetivos, com poucas exceções:

- Mapeamento de informações parlamentares e do processo legislativo
- Redes sociais com informações sobre o trabalho parlamentar
- Jogos sobre processo legislativo
- Fiscalização de despesas de parlamentares para o exercício do mandato
- Mapeamento e análise de discursos
- Identificação de perfil de deputados/candidatos que se adequassem ao perfil do cidadão/eleitor

4.2.2 Hackathon 2014: política de Gênero

A segunda maratona hacker da Câmara dos Deputados, realizada entre 24 e 28 de novembro de 2014, foi voltada a questões de gênero (Melo, 2014). A característica temática específica diferenciou-se da maratona hacker de 2013, destinada a explorar a transparência de forma geral da Câmara dos Deputados. Naquela se procurou estimular hackers a desenvolverem ferramentas digitais para ajudar a sociedade brasileira a lidar com temas como a fiscalização de políticas públicas voltadas para gênero, denúncias de violência contra a mulher, participação política e representatividade por gênero, entre outros.

Além do tema e foco, outra diferença desse hackathon para o anterior foi a participação feminina. Desse grupo de 46, metade, ou seja, 23 dos participantes foram mulheres, algo bastante inusitado em atividades que envolvem tecnologia, geralmente dominadas por homens.

Os projetos desenvolvidos nesse hackathon abrangeram aplicativos voltados para jogos educativos sobre gênero, denúncia e mapeamento da violência, visualização do orçamento para políticas de gênero, mapeamento de oportunidades para mulheres na tecnologia, exploração de bases de dados sobre questões de gênero, auxílio jurídico às mulheres, violência obstétrica, entre outros.

A programação do Hackathon de Gênero e Cidadania incluiu oficinas de programação e arduíno para meninas, coaching sobre processo legislativo, processo orçamentário e questões de gênero, além de uma Wikitona – maratona para atualização de verbetes da wikipedia relacionados à temática de gênero.

4.3. Impactos

4.3.1 Estímulo à inovação e aos jovens programadores

A maioria dos participantes dos Hackathons foi de jovens na casa dos vinte anos, estudantes ou profissionais ainda tentando se firmar no mercado de trabalho. Ativistas pró-transparência também participaram, e no caso do Hackathon de Gênero notou-se a presença de ativistas da causa também. Poucos entre eles trabalhavam em empresas consolidadas. Para estas, o valor dos prêmios não agregaria muito, a não ser o título que isso possa significar para o portfólio da empresa. Já para os jovens hackers, a perspectiva de ganhar prêmios (cinco mil reais ou uma viagem técnica ao exterior) funcionou como atrativo de participação, que resultou na criação de soluções tecnológicas inéditas e com bom potencial.

4.3.2 Formação de redes de colaboração

O Hackathon da Câmara funcionou como concurso público, ou seja, grupos de participantes competem entre si para conseguir alcançar a premiação dos primeiros colocados, de acordo com pontuação dada pelos avaliadores. Esse espírito de competição gerado pela maratona estimula a busca de qualidade, o trabalho de equipe em torno de uma estratégia determinada e o esforço para ir até o final da atividade. Ao mesmo tempo, e em aparente contradição, o objetivo maior de atividades cívicas como esta é o de incentivar o trabalho colaborativo entre hackers, servidores, parlamentares e outros cidadãos que queiram contribuir para projetos de cidadania.

Os dois aspectos podem parecer paradoxais, afinal, competição não combina com colaboração. Mas dentro das práticas contemporâneas das novas tecnologias, os dois elementos constantemente estão lado a lado, se integrando, por exemplo, dentro das culturas de 'jogos' ou games (Schaffer et alii, 2005). E isso se confirmou durante os quatro dias de cada evento, onde se percebeu um alto grau de interação entre os participantes que, em alguns casos, até se ajudavam, embora com menos intensidade no Hackathon de Gênero.

A colaboração geral entre participantes em si, e também entre participantes, parlamentares e servidores públicos gerou alguns resultados positivos para a qualidade dos aplicativos do Hackathon. Neste sentido, a intermediação de facilitadores, ou seja, servidores da Câmara escalados para auxiliar os participantes em problemas técnicos que tivessem em relação ao acesso a dados e conhecimento do processo legislativo, foi essencial para garantir qualidade no desenvolvimento dos projetos. Alguns facilitadores, por conhecerem os projetos de forma panorâmica, também auxiliaram na interação entre os participantes.

4.3.3 Estímulo à interação entre instituições e sociedade

Mais do que a recompensa financeira, porém, a experiência do Hackathon possibilitou contato próximo entre esses jovens e o universo das instituições democráticas. Os ganhos disso ocorreram nos dois lados. Os hackers aprenderam, ainda que superficial e limitadamente, sobre o funcionamento da democracia parlamentar. Já a Câmara pôde se beneficiar com a cultura de criatividade, colaboração e agilidade desses programadores, por meio dos aplicativos criados.

Durante o tempo de convivência nos Hackathons, os participantes tiveram a oportunidade de trocar ideias e conversar com parlamentares e funcionários da Câmara dos Deputados, o que serviu para contribuir com a aprendizagem mútua e conhecimento de outras visões sobre o processo político, a burocracia do parlamento e o controle social.

Um caso que ilustra os benefícios dessa aproximação foi o encontro do Deputado Paulo Pimenta com hackers que estavam desenvolvendo um aplicativo de controle social sobre as emendas parlamentares ao orçamento federal. Depois de

conhecer o projeto, em conversa com um de seus desenvolvedores – o ativista Denis Moura – o Deputado Paulo Pimenta passa a mostrar caminhos possíveis para o monitoramento da emendas, tendo em vista sua experiência parlamentar em apresentar emendas ao orçamento e como Presidente da Comissão de Orçamento do Congresso Nacional em 2012. Ao final, os dois chegam a algumas conclusões quanto à forma de continuar o projeto de maneira eficaz.

4.3.4 A criação do Laboratório Hacker

Um dos principais aspectos das duas maratonas hackers foi o estabelecimento temporário da Câmara dos Deputados como um centro aglutinador dos hackers cívicos, propiciando a estes um espaço de mobilização. Mesmo que tal movimento seja heterogêneo e sem uma coordenação estritamente programática, os hackers cívicos tiveram ali uma oportunidade de se conhecerem e organizarem propostas concretas ao poder público.

Talvez o mais importante resultado dessas atividades tenha sido a criação de um espaço aberto permanente para a sociedade civil dentro da Câmara, o Laboratório Hacker. Durante a realização do Hackathon de 2013, o Presidente da Câmara dos Deputados, Deputado Henrique Eduardo Alves, participou de uma interação livre com os participantes, transmitido pela internet, quando respondeu perguntas e ouviu comentários.

Um dos hackers participantes, conhecido pela comunidade hacker pelo forte ativismo na área de transparência, Pedro Markun, perguntou ao Presidente se a Câmara não poderia criar um espaço permanente de interação entre hackers, funcionários e parlamentares. Pedro alegava que maratonas hackers criavam uma atmosfera muito interessante e produtiva de colaboração, mas eram atividades efêmeras. Tal atmosfera depois tendia a se desfazer com o tempo.

O Presidente Henrique Eduardo Alves considerou a ideia viável e a aprovou de imediato, determinando assim à Administração da Casa que viabilizasse esse espaço de colaboração. Nas semanas seguintes ao hackathon, depois de algumas conversas entre hackers e a administração da Câmara, foi apresentada uma proposta ao Presidente da Casa, que a submeteu ao Plenário dessa Casa, tendo sido aprovada sem muitas contestações por parte dos parlamentares em 17 de dezembro de 2014, sob a cunha de Laboratório Hacker.

Oferecendo uma infraestrutura mínima de espaço e recursos tecnológicos, o Labhacker foi concebido como um espaço de realização de atividades interativas, com a presença constante de hackers, acadêmicos, interessados e cidadãos de forma geral que com a ajuda de uma pequena equipe de funcionários auxilia na realização de maratonas, oficinas, pesquisas e rodas de discussão, com o envolvimento de parlamentares com vistas à melhoria da transparência legislativas e na participação social no processo legislativo.

O Laboratório Hacker também desenvolve aplicativos de transparência e participação social de maneira colaborativa com desenvolvedores externos (hackers e outros interessados). Além disso, o Labhacker gerencia o Portal e-Democracia, plataforma digital oficial da Câmara dos Deputados que disponibiliza série de ferramentas virtuais para facilitar a participação social no processo legislativo. Em suma, o Labhacker contribui para a implementação da política de parlamento aberto na Câmara dos Deputados⁷.

4.4 Dificuldades e desafios

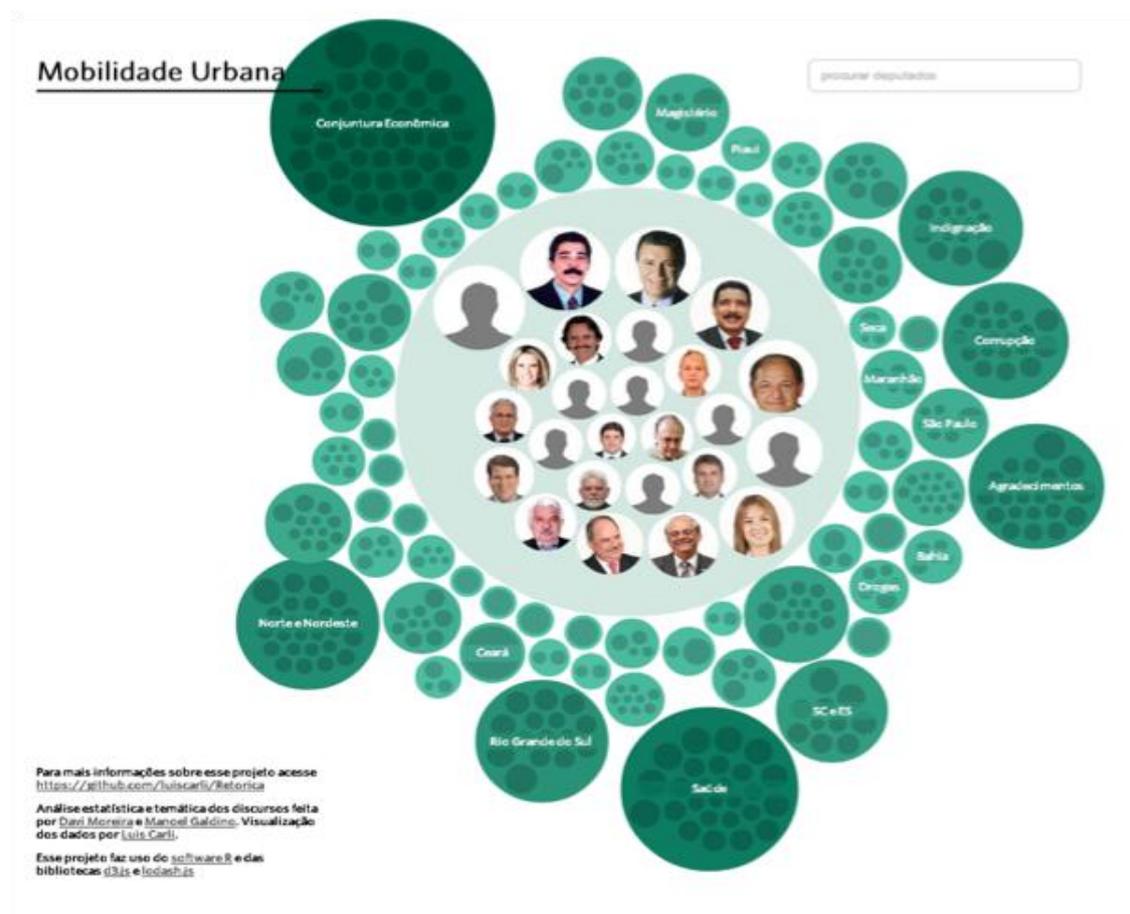
A grande energia e esforço depreendidos em poucos dias de trabalho durante uma maratona hacker acabou gerando resultados interessantes em termos de aplicativos apresentados em forma de protótipos em versão beta. Ora, surgiram também problemas passíveis a serem apontados, em relação a esses feitos, que podem ser resumidos em torno de dois termos: *sustentabilidade e alcance*.

Passados os momentos de intensidade e empolgação do evento, alguns aplicativos apresentados foram retirados da internet, ou simplesmente não funcionam mais; problemas apontados por usuários dos aplicativos não são resolvidos; não se tem a manutenção mínima dos aplicativos, nem se verifica sua evolução, entre outros. E nota-se, mesmo nos finalistas ou nos que ainda funcionam, que eles não possuem, em torno deles, comunidades vibrantes e ativas. Em suma, tais aplicativos enfrentam problemas de sustentabilidade.

⁷ Para maiores informações, acessar o seguinte link: www.labhackercd.net. Último acesso em 04.03.2015.

A partir de 2014, quando passou a ser implementado, o Laboratório Hacker atuou para minimizar esse problema, embora com incidência limitada. Este órgão identificou o interesse de alguns setores da Câmara em institucionalizar alguns aplicativos produzidos no Hackathon 2013. O Departamento de Taquigrafia da Câmara, por exemplo, mostrou interesse em utilizar o aplicativo Retórica Parlamentar, que apresentava uma visualização de dados dos discursos parlamentares em forma de bolhas de sabão, conforme a Imagem 2 abaixo. Utilizando metodologia ágil, a equipe do Labhacker entrou em contato com os desenvolvedores do Retórica e, de forma colaborativa e em rede, passou a trabalhar para aperfeiçoar o aplicativo que ainda não estava funcionando devidamente.

Imagem 2. Aplicativo Retórica Parlamentar em seu protótipo original



O alcance desses resultados tem sido, no entanto, muito limitado. Poucos parlamentares conhecem tais aplicativos e atividades de colaboração. Há por parte de um grande conjunto de parlamentares certa desconfiança e desconhecimento dessa nova sistemática. Também apenas pequena parcela da população brasileira tomou conhecimento disso, e uma parcela muito menor ainda se envolve em tais atividades. No momento, transparência colaborativa ou 2.0 no Legislativo é uma atividade de nicho muito restrito.

CONCLUSÕES

O presente artigo pretendeu avaliar as principais ações de parlamento aberto na Câmara dos Deputados do Brasil, a partir do trabalho do Labhacker, tendo em vista os conceitos de participação política e transparência/governo colaborativo como meios capazes de diminuir déficits democráticos, contribuindo assim para o aprimoramento da democracia representativa.

No caso do Portal e-Democracia, em que o cidadão tem uma oportunidade de interferir diretamente na proposta legislativa, observamos que o portal teve mais de 27 milhões de acessos desde a sua criação, em 2009, o que é expressivo, mas ainda pode crescer bastante considerada a população brasileira de mais de 200 milhões de habitantes (mais de 140 milhões de eleitores, segundo a o Tribunal Superior Eleitoral brasileiro).

Observamos ainda a dificuldade que os parlamentares têm de usar o canal, em razão da pouca familiaridade com a tecnologia envolvida. Ainda assim, algumas comunidades virtuais abertas acabaram por influenciar as propostas legislativas debatidas, como foi o caso do Marco Civil da Internet no Brasil, uma das proposições mais importantes aprovadas pela Câmara dos Deputados em 2014.

A relevância do e-Democracia na Câmara dos Deputados reside no fato de que é o canal que concentra maior probabilidade de interferência real – além da possibilidade de diálogo – com os cidadãos. Os demais canais de participação da Câmara – seja por meio de ouvidoria, comentários em notícias, programas televisivos, 0800 – entre outros citados no artigo de Barros, Bernardes e Rodrigues neste journal -, são basicamente receptores de sugestão, crítica ou comentários dos cidadãos, sem garantia de *feedback* ou consideração no processo legislativo.

Ainda que esses fatores sejam importantes – e a Casa os tenha aberto dentro da meta de transparência para participação – ainda não há capacidade de recursos humanos e/ou técnica para sistematizar o que a sociedade que entra em contato de fato está manifestando. Este é, inclusive, um dos principais desafios da Casa atualmente.

Esse processo de participação no processo legislativo é complementado pelas ações de transparência 2.0 realizadas pelo Labhacker. Aproveitando a política de disponibilização – ainda que paulatina e mitigada – de dados legislativos em formato aberto por parte da Câmara dos Deputados, as ações cívicas de fomento ao uso e processamento construtivo desses dados, como maratonas hackers e hackdays, têm contribuído para aprimorar os processos de transparência sobre o processo legislativo. No entanto, o desenvolvimento colaborativo de aplicações de transparência com a participação de cidadãos (aqui denominados de hacker cívicos) está sob avaliação, principalmente do ponto de vista da sua viabilidade, sustentabilidade e alcance.

O impacto social e político dessas atividades e aplicações tecnológicas decorrentes tem sido, portanto, ainda marginal. Evidenciou-se a fraca sustentabilidade de grupos, coletivos ou redes de desenvolvedores hackers, que participam esporadicamente dessas ações cívicas, mas depois de seu término, apresentam sérias dificuldades em manter seus aplicativos desenvolvidos.

Não obstante, o desenvolvimento colaborativo, com a participação conjunta de cidadãos, parlamentares e servidores públicos sugere um modelo novo de viabilização de ações de transparência que, no futuro, podem gerar frutos mais substanciais e duradouros. Resta saber em que medida a consolidação do trabalho do Labhacker com o tempo poderá contribuir para esse processo.

De qualquer forma, ao garantir canais de manifestação para a sociedade e sua possível interferência no processo legislativo, bem como oferecer oportunidades de colaboração cidadã em processos de transparência, a Câmara dos Deputados brasileira vem se consolidando como um agente transformador, nos moldes de Polsby, ou reativo, se usarmos o conceito de Cox e Morgenstern.

REFERÊNCIAS

AVELAR, L. Participação política. In: AVELAR, L.; CINTRA, A. O. (Orgs). Sistema político: uma introdução. São Paulo: UNESP, 2004, p. 23-35.

AVRITZER, L. Teoria democrática e deliberação pública. Lua Nova, n.o. 49, 2000. Disponível em: <<http://www.scielo.br/pdf/ln/n50/a03n50.pdf>>.

BARBER, B. Strong Democracy – Participatory politics for a new age. University of California Press, 2003.

BENHABIB, S. Toward a deliberative model of democratic legitimacy. In Benhabib, S (ed), Democracy and difference: contesting the boundaries of the political. Princeton University Press, 1996.

BOBBIO, N. Estado, governo, sociedade. Para uma teoria geral da política. 12ªed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2005.

BRAGA, S. (2007). O Papel das TICs na Institucionalização das Democracias: um estudo sobre a informatização dos órgãos legislativos na América do Sul com destaque para o Brasil. Brasília, Editora da Câmara dos Deputados.

COLEMAN, S; BLUMLER, J.G.. The internet and democratic citizenship: theory, practice and policy. Cambridge University Press, 2009.

COX, G. W.; MORGENSTERN, S.. Comparative Politics, Vol. 33, N.o. 2 (jan 2001), pp 171-189. Available in: <http://sites.harvard.edu/fs/docs/icb.topic925740.files/Week%208/Cox_Latin.pdf>.

EYLER-WERVE, K. and V. Carlson (2012). The Civic Apps Competition Handbook, O'Reilly Media, Inc.

FARIA, Cristiano Ferri Soares_____ (2012). O Parlamento aberto na Era da Internet: pode o povo colaborar com o Legislativo na elaboração das leis? Brasília, Edições Câmara.

_____ (2014) Participação popular na elaboração de leis: análise do Projeto e-Democracia da Câmara dos Deputados. Desenho Institucional, Democracia e Participação: Conexões Teóricas e Possibilidades Analíticas. E. S. M. Cunha and H. D. Theodoro. Belo Horizonte, MG – Brazil, D'Plácido: 155-176.

FUNG, A; COHEN, J. “Democracia radical”. In Política e Sociedade, N.11, pp. 221-237, outubro de 2007.

GOMES, W. Participação política online: questões e hipóteses de trabalho. In MAIA, R; GOMES, W; MARQUES, F (orgs); Internet e Participação Política no Brasil. Porto Alegre: editora Sulina, 2011.

GOMES, W; MAIA, R. Comunicação e Democracia, Paulus 2008.

Global Center for ICT in Parliaments. (2012). World e-Parliament Report 2012. <http://www.ictparliament.org/WePReport2012.html>. Acessado em 23.03.2015.

LOCKE, J. (2005) – Dois tratados sobre o governo. São Paulo: editora Martins Fontes, 2005. Disponível em: <<http://academico.direitorio.fgv.br/ccmw/images/4/4e/III-texto1-Locke.pdf>>.

MARQUES, F. P. J. A. Participação Política e Internet: Meios e Oportunidades Digitais de Participação Civil na Democracia Contemporânea, com um Estudo do Caso do Estado Brasileiro. Faculdade de Comunicação, Universidade Federal da Bahia, Salvador, BA, Brazil, 2008. Disponível em: <http://www.repositorio.ufc.br/8080/ri/bitstream/123456789/671/1/2008_tese_%20fpjamarques.pdf> .

MELO, M. R. M. (2014). Hackathon de Gênero e Cidadania. Congresso em Foco. Congressoemfoco.

MIGUEL, L. F. Modelos utópicos de comunicação de massa para a democracia. *Comunicação & Política*. Vol.22, nº 3, set./dez. 2004. P.129-147. 2004.

MILL, J.S.. On liberty. “Harvard Classics” Volume 25, published in 1909 by P. F. Collier & Son. Disponível em: <https://ebooks.adelaide.edu.au/m/mill/john_stuart/m645o/>.

MOUFFE, C. The Democratic Paradox. London: Verso, 2000.

NOGUEIRA, M. A. Um estado para a sociedade civil. São Paulo: Cortez, 2011.

PATEMAN, C. Participation and Democratic Theory. Cambridge University Press, 1970.

POGREBINSKY, T; SANTOS, F. Participação como Representação: o Impacto das Conferências Nacionais de Políticas Públicas no Congresso Nacional. DADOS – Revista de Ciências Sociais, Rio de Janeiro, vol. 54, nº 3, 2011, pp. 259 a 305. Disponível em: <<http://www.scielo.br/pdf/dados/v54n3/v54n3a02.pdf>>.

POLSBY, Nelson W.. “Legislatures”. In Fred I. Greenstein e Nelson W. Polsby (orgs), *Handbook of Political Science*. Reading, Mass: Addison-Wesley

RABAT, M. N. Representação, participação política e controle social: instituições, atores e história. Biblioteca Digital da Câmara dos Deputados. Disponível em: <http://bd.camara.gov.br/bd/bitstream/handle/bdcamara/3966/representacao_politica_rabat.pdf?sequence=1>.

RENNO, L. R.. Qualidade da democracia. In Legitimidade e Qualidade da Democracia no Brasil – uma visão de cidadania. São Paulo: editora Intermeios, 2011.

ROUSSAU, J.J. Do contrato social. Ebooklibris, Edição Ridendo Castigat Mores, 2001. Disponível em: <<http://www.ebooksbrasil.org/eLibris/contratosocial.html>>.

SAMPAIO, R. Participação Política e os Potenciais Democráticos da Internet. Revista Debates, v. 4, n.1, 2010. P. 29-53.

URBINATI, N.. “O que torna a representação democrática”. Texto apresentado no Encontro Anual da American Political Science Association (Apsa), Washington (EUA), setembro de 2005. Tradução de Mauro Soares. Disponível em: <<http://www.scielo.br/pdf/ln/n67/a07n67.pdf>>.

AUTORIA

Cristiano Ferri Soares de Faria – Centro de Formação e Treinamento da Câmara dos Deputados – Programa de Pós-Graduação.

Endereço eletrônico: cristiano.faria@camara.leg.br

Malena Rehbein – Centro de Formação e Treinamento da Câmara dos Deputados – Programa de Pós-Graduação.