



ANÁLISES DAS MELHORES PRÁTICAS DE PARLAMENTO ABERTO E DIGITAL: CASOS, SISTEMAS E MODELOS

Cristiano Ferri Soares de Faria¹
Thales Torres Quintão²

Resumo: Este artigo demonstra as principais inovações parlamentares referentes à promoção do engajamento social. Nosso objetivo foi mapear as melhores práticas por meio das Tecnologias de Informação e Comunicação (TICs), que aperfeiçoam o relacionamento entre a sociedade e o parlamento, melhorando a transparência do parlamento, a accountability e a responsividade aos cidadãos. Para isso, utilizamos quatro dimensões analíticas: política, tecnológica, organizacional e social. De acordo com essas quatro dimensões, identificamos quatro práticas de parlamento aberto e eletrônico: 1) comunicação com os cidadãos; 2) e-participação; 3) e-deliberação/e-consulta; e 4) colaboração. Para cada tipo, descrevemos e exploramos algumas práticas a fim de gerar insights para o desenvolvimento institucional parlamentar, considerando essas dimensões de Parlamento Aberto.

Palavras-Chave: parlamento aberto; TICs; inteligência coletiva; inovação; engajamento social.

1. Introdução

Este artigo demonstra os principais resultados de pesquisa sobre as diversas inovações de engajamento social com o e-parlamento. Nosso objetivo foi mapear as melhores práticas através da Tecnologia da Informação e Comunicação (TIC), que promovem a relação entre sociedade e parlamento, aumentando a transparência, prestação de contas e participação do parlamento para os cidadãos.

A seleção de casos foi realizada com base na análise da literatura especializada (Ciências Políticas, Sociologia, Comunicação Social, etc.) e exame de documentos institucionais (notícias, relatórios, artigos). A experiência e expertise dos autores sobre o tema também foi crucial para identificar essas inovações democráticas.

O mapeamento consiste em descrever e analisar os exemplos de boas práticas. As práticas selecionadas são amostras representativas de cada uma das categorias definidas da análise. Essas práticas levam em consideração diversas formas de engajamento e, consequentemente, têm diferentes *meios* (comunicação interativa, e-participação, e-consulta, e-deliberação, etc.) e *fins* (transparência,

¹ Doutor em ciência política e sociologia pela Universidade do Estado do Rio de Janeiro - Instituto de Estudos Sociais e Políticos, Mestre em Políticas Públicas pela Queen Mary College - Universidade de Londres e pesquisador associado do Ash Center for Democratic Governance e Innovation da Universidade de Harvard (2009/10). Realizou pós-doc no programa Algorithmic Public Spheres Program, na Universidade de Hamburgo/Alemanha (2018/9). É Autor do livro O Parlamento Aberto na Era da Internet. Atualmente é professor e pesquisador no Centro de Formação da Câmara dos Deputados, e pesquisador associado do Center for Collective Intelligence do MIT. Orcid: <https://orcid.org/0000-0001-5284-385X>. Email: ferri.cristiano@gmail.com.

² Doutor em Ciência Política pela Universidade Federal de Minas Gerais (UFMG). Pesquisador do CEDE - Centro de Estudos em Democracia Deliberativa da UFMG e membro do *International Parliament Engagement Network* (IPEN). Atualmente trabalha como Analista na Coordenadoria de Pesquisa em Ciências Sociais do Instituto Guaicuy. Orcid: <https://orcid.org/0000-0003-1243-1687>. E-mail: thalestq@hotmail.com/ thales.quintão@gmail.com.

prestação de contas, participação, inclusão política, opinião moderada, etc.). Todos esses aspectos contribuem para a modernização e desenvolvimento institucional do parlamento, especialmente se pensarmos sobre os princípios de E-Parlamento Aberto.

Um e-Parlamento é um legislativo capaz de ser mais aberto, transparente e responsável através da TIC. Também permite que as pessoas, em toda sua diversidade, estejam mais envolvidas na vida pública fornecendo informações de maior qualidade e oferecendo maior acesso a documentos e atividades do órgão legislativo. Um e-Parlamento é uma organização eficiente em que os envolvidos usam tecnologias da informação e comunicação para desempenhar mais efetivamente suas principais funções de formulação de políticas, representação e fiscalização. Através da aplicação de padrões tecnológicos modernos e da adoção de políticas de apoio, um e-Parlamento é capaz de promover o desenvolvimento de uma sociedade da informação mais igualitária e inclusiva (WORLD E-PARLIAMENT REPORT, 2016).

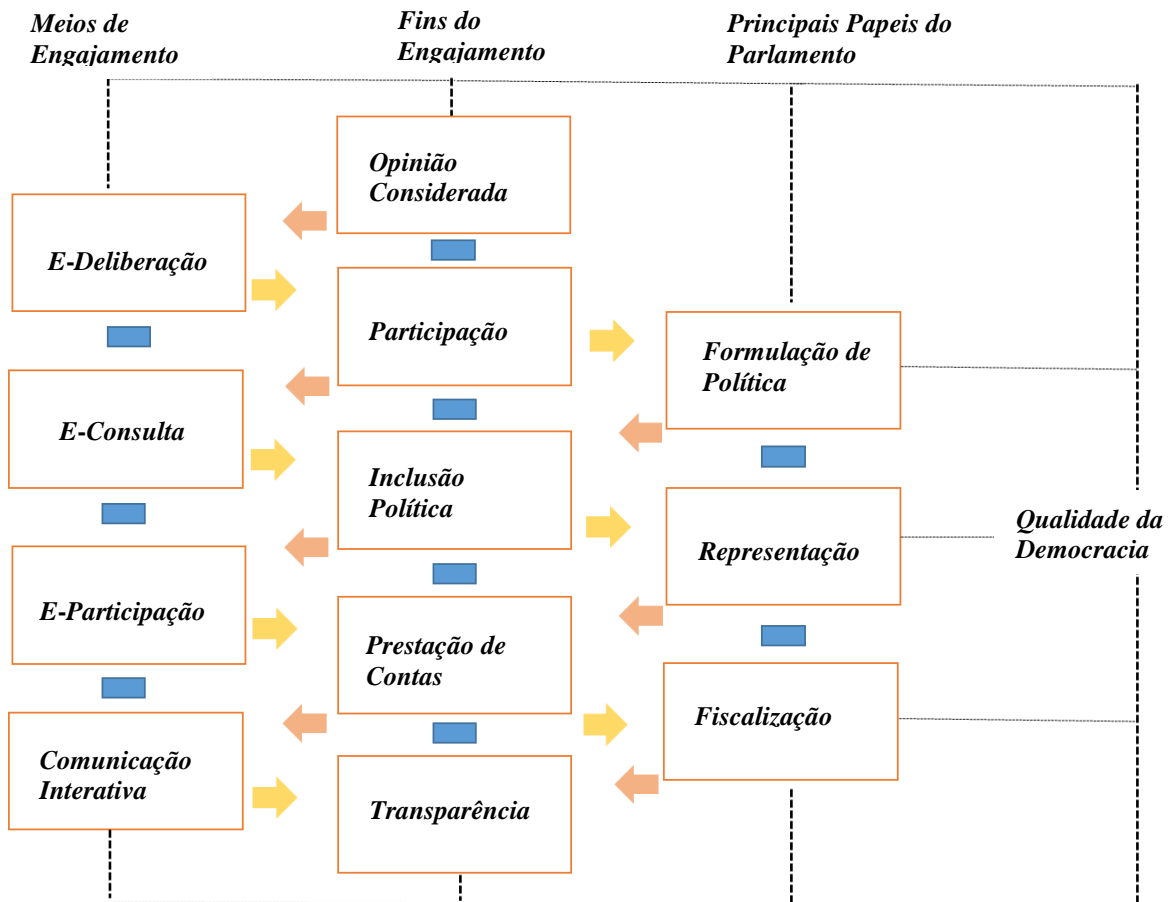
A ideia de e-Parlamento está ligada à iniciativa multilateral denominada Parceria para Governo Aberto (OGP – Open Government Partnership). A OGP foi lançada em 2011 e tem como objetivo aumentar a transparência, prestação de contas e participação do governo em relação aos cidadãos. Um dos princípios da OGP é empoderar os cidadãos e aproveitar o poder das novas tecnologias para tornar as instituições mais efetivas e confiáveis (OPEN GOVERNMENT PRINCIPLES, 2016).

Em função das diretrizes da OGP, outro movimento surgiu, focando mais nas características e especificidades do Poder Legislativo: o *Parlamento Aberto*. O Parlamento Aberto procura aproximar os parlamentos e a sociedade civil (em ações colaborativas) para promover mais abertura e maior participação cívica (ou envolvimento) nas questões pública.

Logo, ambos os conceitos de *e-Parlamento* e *Parlamento Aberto* apoiam a necessidade dos parlamentos serem mais acessíveis às contribuições públicas através da TIC. Dessa maneira, essas instituições desempenharão suas funções de maneira mais efetiva, aperfeiçoando a tomada de decisão e a representação política (FARIA; REHBEIN, 2016).

Em geral, um e-parlamento aberto pode promover *meios* (e-deliberação, e-consulta, e-participação, comunicação interativa) e *fins* (opiniões consideradas, agilidade, transparência, prestação de contas, inclusão política) distintos de engajamento público. Essas duas categorias podem melhorar o desempenho dos parlamentos e seus papéis (formulação de política, representação e fiscalização), mas principalmente a qualidade da democracia. Os cidadãos envolvem-se e tornam-se parte do processo político, expandindo sua capacidade discursiva e influência no ciclo político. Assim, formuladores de política e cidadãos tornam-se mais próximos, reduzindo a lacuna entre esses (representação interativa e comunicativa). Essas inovações também procuraram melhorar a eficiência e efetividade dos legislativos (Figura 1).

Figura 1 – Tipos de Engajamento do E-Parlamento Aberto e Qualidade da Democracia



Fonte: Própria Elaboração, 2021.

Para realizar a descrição e análise de cada experiência, usaremos quatro dimensões analíticas: política, tecnológica, organizacional e social. Isso significa que nossa pesquisa tem o objetivo de mostrar os melhores casos de inovação digital nessas quatro dimensões: política, tecnológica, organizacional e social.

A dimensão **política** envolve os seguintes aspectos: 1) os *fins das inovações* e o *estágio* de cada experiência no *ciclo político* (elaboração da agenda, formulação, tomada de decisão, implementação e avaliação da política); 2) o estímulo quanto as *principais funções do legislativo* (formulação de política, representação e supervisão); 3) e o impacto sobre os legisladores e como esses assumem a liderança nesses processos.

A dimensão **tecnológica** está relacionada às *ferramentas e formas de uso de TIC* para promover o engajamento dos cidadãos. Pode ocorrer através de apps, aplicativos internos da empresa, websites institucionais publicamente acessíveis, aplicativos móveis, comunicação por e-mail, chatbots, etc.

A terceira, **organizacional**, representa os *órgãos e setores do parlamento* envolvidos na promoção dessas inovações. Logo, essa dimensão foca na governança, aspectos internos e procedimentos (fluxo de trabalho).

Finalmente, a dimensão **social** refere-se aos *meios e modos de engajamento* com as inovações, que permitem que os cidadãos influenciem as ações legislativas em diferentes graus.

De acordo com essas quatro dimensões, identificamos *quatro práticas de e-Parlamento Aberto*. Para cada tipo, descreveremos e exploraremos algumas práticas relacionadas ao desenvolvimento institucional parlamentar, considerando essas dimensões do E-Parlamento Aberto. Essas práticas são: 1) *comunicação com cidadãos*; 2) *e-participação*; 3) *e-deliberação/e-consulta*; e 4) *colaboração*. Cada prática envolve diferentes processos (internos e externos), métodos e meios, e fins quanto ao engajamento social.

O quadro seguinte mostra cada uma dessas iniciativas e os exemplos que descreveremos/examinaremos aqui, de acordo com as quatro dimensões analíticas (*política, tecnológica, organizacional e social*).

Quadro 1 – Tipos de Engajamento de E-Parlamento Aberto e Exemplos

Tipos de E-Parlamento Aberto	Exemplos
Comunicação com os Cidadãos	Mídia Social Institucional Chatbots
E-Participação	e-Petições E-Cidadania
E-Deliberação/ E-Consulta	E-Democracia Congresso Virtual Assembleias de Cidadãos
Colaboração	HackerLab

Fonte: Própria Elaboração, 2021.

Nas páginas seguintes, descreveremos experiências relacionadas a cada experiência de E-Parlamento Aberto. Mostraremos os ganhos e os entraves dessas experiências, mas principalmente o potencial da inovação digital para promover o engajamento do cidadão e o desempenho efetivo das legislaturas nas suas principais funções (legislação, representação e supervisão). Todas as práticas selecionadas foram desenvolvidas e apoiadas por parlamentos federais em todo o mundo, oferecidas como ferramentas disponíveis a serem usadas por legisladores, comitês, no plenário e outros órgãos parlamentares.

2 Práticas de e-parlamento aberto

2.1 Comunicação com os Cidadãos

A primeira prática do E-Parlamento Aberto envolve desenvolver comunicação e interação mais próxima com os cidadãos. O objetivo do engajamento público significa promover a *prática de ouvir*. O aspecto central é a implementação de determinadas práticas pelos parlamentos para receber

feedback e comentários do público, que, então, são analisados e respondidos. O mais importante é criar uma comunicação de duas vias.

O principal exemplo dessas práticas são os **perfis na mídia social** dos parlamentares e legislativos, mas seus desempenhos e papéis são diferentes. Os **perfis na mídia social dos parlamentares** estão mais focados na imagem dos próprios legisladores. Seu objetivo é aumentar o capital político desses atores específicos. Postagens no Facebook, Instagram, Twitter, YouTube, etc., são estruturadas de uma maneira personalizada, promovendo suas qualidades pessoais, pontos de vista políticos e o trabalho desenvolvido por seus gabinetes e pretendem reduzir a lacuna entre os representantes e cidadãos. O objetivo é aumentar a ciber-base dos parlamentares, ou seja, o público com o qual os legisladores interagem na mídia social, para mobilizá-los, a fim de se tornarem seu grupo de apoio (ALMEIDA ET AL, 2020)³. O objetivo principal para o uso dessas ferramentas é ter ganhos de popularidade política (visibilidade positiva). Porém, a mídia social dos parlamentares não cumpre os princípios de comunicação pública, ou seja, estas não fortalecem a esfera pública e a cidadania, bem como a compreensão das tarefas e rotinas do parlamento (LE MOS; BARROS; BERNARDES, 2016). Elas são mais focadas na lógica privada. Por isso, essas iniciativas não são o nosso foco neste trabalho.

Por outro lado, **perfis institucionais na mídia social** precisam incorporar diferentes vozes e agendas políticas em apenas uma arena. A instituição do parlamento é de natureza coletiva, que, na verdade, prejudica a implementação da transformação digital nesse poder. Em outras palavras, a presença de discursos diversos no parlamento e, conseqüentemente, a falta de uma voz única e liderança para representá-lo, cria mais barreiras quando se trata de passar essas ideias inovadoras. Os canais de mídia social do Parlamento são geridos por funcionários parlamentares, que se espera que sejam sempre não partidários e imparciais (LESTON-BANDEIRA, 2014)⁴; porém, é quase impossível envolver pessoas numa interação política sem usar linguagem política.

Contudo, a outra prática, que descreveremos aqui, os *chatbots*, tendem a facilitar a interação com a sociedade e entregar respostas mais rapidamente.

2.1.1 Mídia Social Institucional

Nos últimos anos, vimos um investimento considerável dos parlamentos no uso da mídia social. O argumento é simples: as legislaturas precisam estar onde o povo está e as pessoas estão na mídia social.

Porém, os parlamentos enfrentaram mudanças e dificuldades para desenvolver o engajamento das pessoas nesses espaços digitais. Além dos argumentos listados acima (natureza coletiva, vozes diferentes, linguagem apartidária), os cidadãos tendem a preferir visitar a mídia social dos legisladores

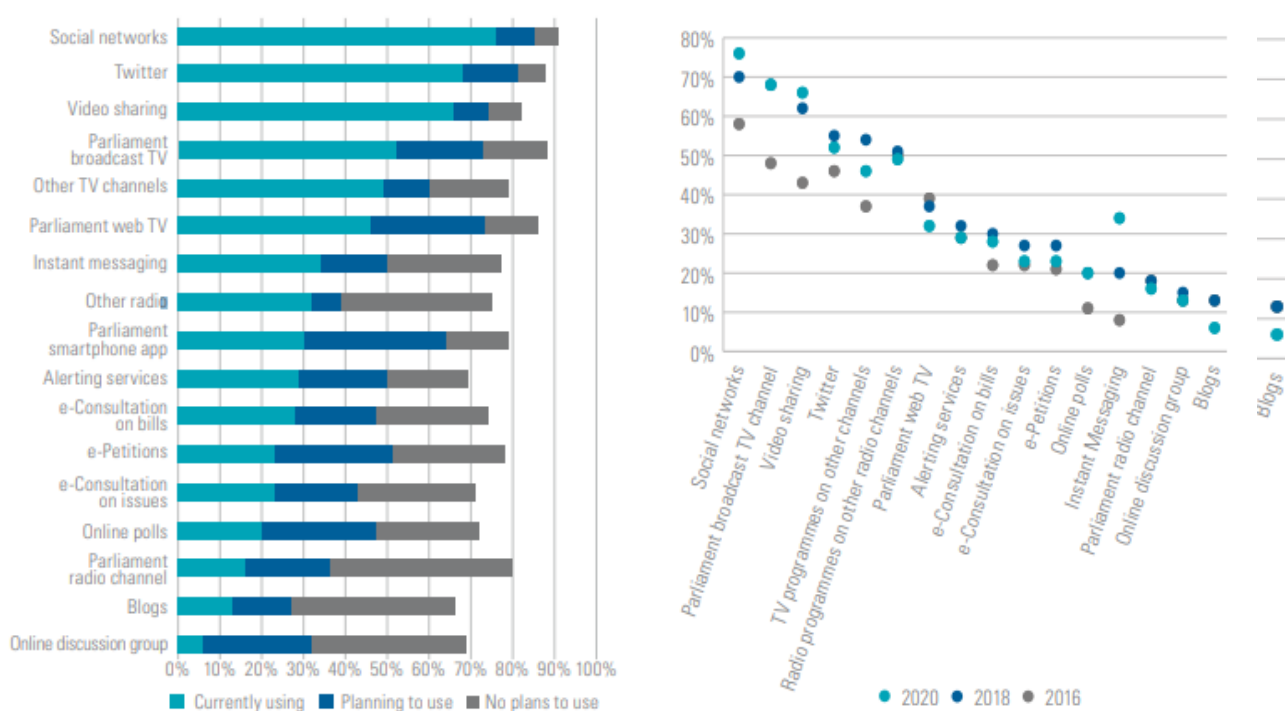
³ A ciber-base é normalmente maior que a base eleitoral (ALMEIDA ET AL, 2020).

⁴ Vale mencionar que Leston-Bandeira (2014) mobiliza uma ideia restrita de política. Que é por isso que preferimos usar a expressão *não partidário* em vez de *apolítico*, como essa estudiosa usou.

e interagir diretamente com eles, em vez de acessar, por exemplo, a página do Facebook da Casa Legislativa.

O World E-Parliament Report (2020) mostra o aumento das redes sociais usadas pelos parlamentos para comunicar com os cidadãos. Na verdade, esse é o meio de comunicação mais amplamente usado entre parlamentos e o público, com um aumento significativo, comparado com 2016. Em 2016, 58% dos parlamentos estavam usando redes sociais; em 2018, 70%; e 76% dos parlamentos em 2020 relataram usar essa iniciativa. Porém, o uso do Twitter continuou constante em 68%, considerando os últimos dois anos⁵. As imagens abaixo demonstram os métodos de comunicação com os cidadãos e as mudanças entre 2016 a 2020.

Gráfico 1 – Métodos para comunicar-se com cidadãos e mudança entre 2016 a 2020 (n=111)



Fonte: World e-Parliament Report 2020.

Nota: Redes Sociais; Twitter; Compartilhamento de vídeo; Transmissão das seções do parlamento pela TV; Outros canais de TV; Web TV do Parlamento; Mensagem Instantânea; Outra rádio; App de smartphone do Parlamento; Serviços de alerta; e-Consulta de projetos de lei; e-Petições; e-Consultas sobre problemas; Votação online; Canal de rádio do parlamento; Blogs; Grupos de discussão online; Blogs.

Redes Sociais; Canal de TV transmitindo as seções do parlamento; Compartilhamento de video; Twitter; Programa de TV em outros canais; Programas em outros canais de radio; Web TV do Parlamento; Serviços de alerta; e-Consulta de projetos de lei; e-Consultas sobre problemas; e-Petições; Votação online; Mensagem Instantânea; Canal de rádio do parlamento, Grupos de discussão online; Blogs.

Atualmente usando; Planejando usar; Não planeja usar.

⁵ Deve-se observar que 30% dos parlamentos estão atualmente usando apps de smartphone para se comunicarem com os cidadãos, com outros 34% planejando implementar esse canal. Esse dado pode revelar um aumento na adoção desses apps nos próximos anos, o que aumenta o dinamismo e agilidade nas formas de interconexão entre cidadãos e parlamentos.

Pesquisadores demonstraram três prioridades claras, considerando os objetivos mais importantes quanto ao uso da mídia social pelos parlamentos, são elas: 1) informar cidadãos sobre os problemas da política pública e da legislação proposta; 2) explicar o que o parlamento faz; 3) engajar mais cidadãos no processo político (WORLD E-PARLIAMENT REPORT, 2018, 2020; LESTON-BANDEIRA; BENDER, 2013). Esses objetivos se referem às funções de legislação, educação e legitimação da decisão, respectivamente (LESTON-BANDEIRA, 2007).

O uso da mídia social também tem o objetivo de atrair e se comunicar diretamente com o público em geral. Os cidadãos estão imersos nesses espaços digitais, logo, os parlamentos têm tentado usar redes sociais para interagir com eles. Mas essa não é uma tarefa simples. Os termos jurídicos e políticos precisam ser traduzidos para serem mais compreensíveis. A linguagem precisa ser mais informal e visual (memes, gifs, vídeos), adotando um estilo divertido, mas com cuidado para não exagerar.

O objetivo central é mostrar que o parlamento não é um edifício distante e que gostaria de se conectar com os cidadãos. Em outras palavras, o objetivo é deixar as pessoas saberem que os legislativos são instituições desenvolvidas gradualmente e que todos nós somos responsáveis pelo seu desenvolvimento.

O **Parlamento Europeu (EU)** é um bom exemplo de uso da mídia social para comunicação com os cidadãos. Esse parlamento tem vários canais, cada um deles com objetivos diferentes. O Twitter, por exemplo, é usado para chamar a atenção das pessoas para assuntos públicos, postar links, no caso delas quererem saber mais sobre determinado assunto. Outro recurso usado no Twitter é postar perguntas sobre temas legislativos para engajar mais cidadãos. O LinkedIn, por sua vez, tem o objetivo de engajar as pessoas para constituírem parte de discussões profundas sobre a Política Europeia. A linguagem tende a ser mais técnica e formal. A estratégia de postar links para direcionar os cidadãos para um texto ou artigo, também é usada. No Pinterest são divulgados infográficos sobre as ações do Parlamento EU. Essa estratégia promove a transparência e facilita a compreensão dos cidadãos dos dados publicados. Sua presença no Instagram, por exemplo, em função de ser uma rede social mais visual e baseada em imagem, é focada em temas mais amplos, como educação política ou assuntos atuais (saúde mental e coronavírus, por exemplo). Outras redes sociais que o Parlamento Europeu utiliza são Flickr, YouTube, EP Newshub, Reddit, Snapchat e Google+.

Porém, a principal mídia social usada pelo Parlamento Europeu é o Facebook, dado que essa é a rede social mais popular. Em geral, esse parlamento usa o Facebook com dois objetivos: 1) promover visibilidade e transparência; 2) promover a interação e a e-participação. Estudos concluíram que o primeiro objetivo é mais cumprido que o segundo (ANASTÁSIO, 2017). Há estratégias para fornecer informações sobre a instituição, por exemplo, por meio de relatórios, resumos de debates, vídeos, etc. As publicações referem-se a temas comuns para a Europa (significado coletivo), como é o caso de outras redes sociais.

O objetivo de promover a interação e e-participação é visível. O Parlamento Europeu

frequentemente posta votações online e perguntas para explorar a opinião dos cidadãos. Essas táticas são essenciais para fortalecer a relação com as pessoas (dupla comunicação). Mas, quando há tentativas de desenvolver uma forma mais mobilizada de interação, como participação ou diálogo direto, observamos que fica aquém do seu potencial. Os usuários ativos e a reciprocidade discursiva entre os participantes ainda são restritas.

No entanto, em geral, o Parlamento Europeu pode ser considerado um caso de *benchmark* de uso de mídia social. O parlamento está imbuído nesses espaços digitais e tem estratégias claras para cada um deles, inclusive, passando a enfrentar desafios quanto a forma de uso, como em muitos outros legislativos. Esses desafios também são em função da natureza coletiva dos poderes, o que, como mencionado, prejudica a apropriação da mídia social.

2.1.2 Chatbots

Chatbots são assistentes virtuais desenvolvidos por inteligência artificial e aprendizado de máquina. Eles são desenvolvidos para prestar o primeiro serviço/contato para com os clientes ou cidadãos nos websites ou plataformas digitais das empresas ou instituições.

Há vantagens e desafios ao usar chatbots. Chatbots podem agir como um filtro para lidar com demandas mais simples e encaminhar casos complexos para o atendimento humanizado. Além da agilidade, a disponibilidade é outra grande vantagem quanto ao uso do chatbots: estes podem responder imediatamente, sem limitações de horas de expediente, por exemplo, o que torna essa tecnologia muito eficiente para trabalhos repetitivos, liberando os seres humanos para as atividades mais complicadas.

Por outro lado, linguagem natural ainda é um desafio para usar chatbots. Especialistas procuraram, nos últimos anos, maneiras de tornar essa experiência – seja verbal ou escrita - tão normal quanto possível, como se as pessoas estivessem interagindo com outro ser humano. O robô precisa ter a habilidade de "compreender" diversas formas de discurso, sotaques e regionalismos, bem como identificar erros no uso da linguagem. O desenvolvimento de inteligência artificial é outro desafio. Como o chatbot depende de treinamento (aprendizado da máquina), se as perguntas não estiverem no roteiro, ele não saberá como responder as perguntas ou atender a demanda. Todas essas situações geram frustrações. A ideia é, através de inteligência artificial, permitir que o chatbot não apenas consulte seu banco de dados, mas que seja capaz de solucionar problemas procurando soluções diferentes.

Apesar dos desafios, um chatbot facilita o engajamento do cidadão no trabalho legislativo. Essa tecnologia pode ajudar a resolver os seguintes problemas: altos esforços e custos para gerir gabinetes dos parlamentares; oferecer resposta a notícias falsas (*fake news*); as dificuldades em promover o trabalho parlamentar; e a falta de mapeamento das experiências dos cidadãos.

Há basicamente dois tipos de chatbots para assuntos parlamentares. O primeiro é aquele empregado ou desenvolvido para servir como instrumento privado de comunicação entre os

legisladores e seus constituintes para fins eleitorais ou legislativos. Essas ferramentas trabalham similarmente à mídia social de um deputado, e, por razão similar, não estão incluídas nessa pesquisa.

O segundo tipo de chatbot legislativo é um instrumento institucional desenvolvido e apoiado pelo parlamento para auxiliar todos os parlamentares nas suas necessidades de comunicarem-se com cidadãos em geral (não apenas seus constituintes) sobre seu trabalho legislativo. Em outras palavras, esse chatbot funciona similarmente a um e-mail institucional, mas num formato 4.0.

Uma experiência no uso de robôs legislativos é o *Mescuta*, realizada pelo Laboratório de Inovação da Câmara dos Deputados brasileira - o HackerLab -, cujo nome é uma aglutinação das palavras que traduzem 'hear me out', simbolizando o apelo dos cidadãos para serem ouvidos pelos congressos.

Essa inovação foi desenvolvida com base em métodos experimentais de tentativa e erro com evoluções graduais, por meio de interações contínuas com o usuário e com a realização de testes da experiência proporcionada quanto a primeira versão do projeto (pequena escala). Esse tipo de abordagem muda nossa compreensão natural de erro. Erro aqui é compreendido como uma parte necessária do processo de inovação e é visto como fundamental para a implementação bem-sucedida do projeto de inovação (SANTOS; FARIA, 2019).

A experiência Mescuta foi desenvolvida com baixo custo e sem a necessidade de contratar mão de obra especializada ou tecnologia específica. Esse projeto ocorreu entre novembro de 2018 e março de 2019 e envolveu três fases. A primeira fase foi a de mapear as tecnologias existentes de chatbot usadas em agências públicas e privadas para conhecer melhor o tema. Um total de 14 chatbots de agências brasileiras públicas e privadas foram testados.⁶

Depois disso, duas ferramentas foram totalmente analisadas e testadas: Open Mandate e DialogFlow. Open Mandate foi criada por uma startup de app chamada Civic para auxiliar os congressistas na sua interação com os cidadãos. A equipe elaborou uma análise de interface do app, identificando problemas que precisavam ser resolvidos antes de realizar os testes por parte dos usuários da Casa Legislativa. DialogFlow, por sua vez, é uma plataforma chatbot da Google, elaborada para desenvolver interfaces de conversas para robôs, que por fim, a equipe decidiu usar mais por atender melhor os critérios de eficiência e custo-benefício.

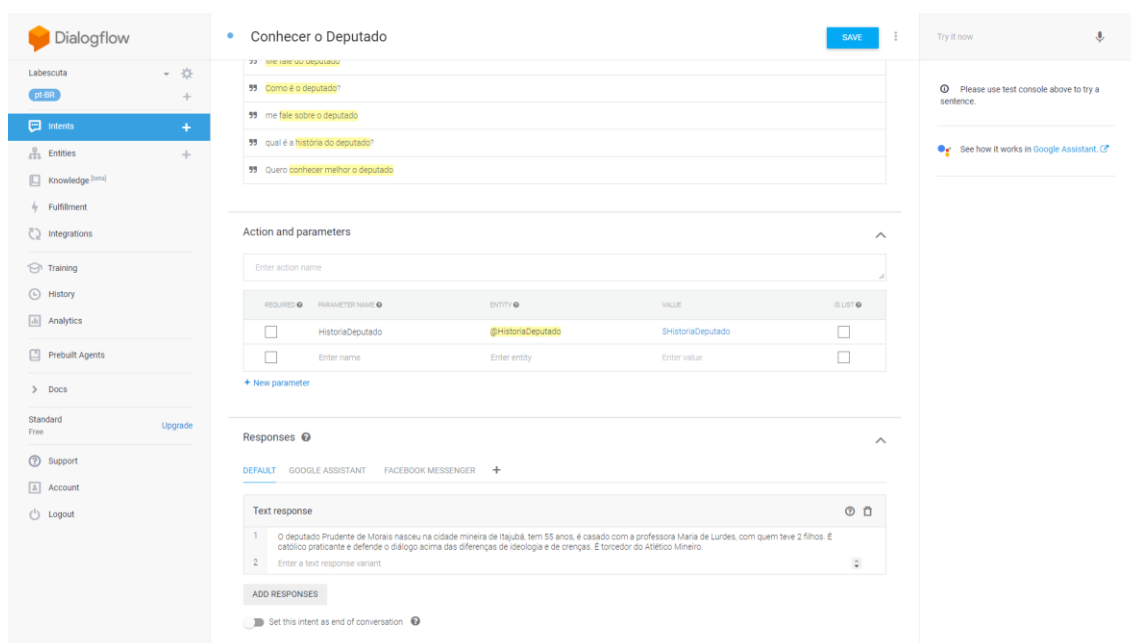
A terceira e última fase consistia em desenvolver as interações e treinar o robô. À equipe do Mescuta foi concedido acesso às perguntas e respostas enviadas para alguns congressistas, que concordaram em participar do projeto anonimamente. Com base nas perguntas e respostas coletadas, a equipe realizou o 'mapeamento da conversação', ou seja, a organização gráfica das interações coletadas. Foi possível concluir que muitas das trocas comunicativas entre cidadãos e representantes

⁶ Os chatbots usados vieram do Ministério da Economia, Tribunal de Contas da União (TCU), Ministério da Cultura, Prefeitura de Santo André, a ONG Comunitas, a Agência de Refugiados das NU, a Civic App Startup (Ferramenta de Open Mandate), Casas Bahia, Magazine Luiza, Ponto Frio, Bradesco, Google, IBM e Banco do Brasil.

legislativos seguiram determinados padrões e que eram bastante adaptáveis ao chatbot.

A próxima etapa foi a de selecionar os dados e o conteúdo. Respostas básicas sobre os temas mais diversos tiveram que ser cuidadosamente preparadas para serem automaticamente usadas pelo assistente virtual e recebidas pelos cidadãos. O objetivo foi desenvolver um formato coloquial, usando linguagem acessível. Depois disso, veio o estágio relacionado à alimentação e treinamento do robô. Através desse material, a equipe correlacionou as respostas de possíveis perguntas feitas pelos cidadãos. Esse processo promove o ‘treinamento do robô’, ou seja, a ‘aprendizagem supervisionada’, alimentando o software com diferentes maneiras de atingir resultados similares em termos de conversas. A imagem abaixo mostra o processo de treinamento dos robôs.

Figura 2 – Plataforma usada para o processo de aprendizado da máquina



Fonte: Faria (2021).

No mínimo cinco dimensões relevantes devem ser consideradas ao implementar um projeto de chatbot no Poder Legislativo (FARIA, 2021): 1) **tecnologia**, que se refere a aspectos como o tipo de algoritmo, o processo de implementação e desenvolvimento (métodos ágeis, custos, experimentação), as exigências de código, etc.; 2) **recursos humanos**, responsável pela necessidade de expertise e equipes multidisciplinares; 3) **governança**, que envolve o processamento de dados e competência dos órgãos parlamentares; 4) **ética**, considerando a opacidade dos algoritmos e a necessidade de nutrir inovação aberta, que leva em conta os princípios de transparência, participação e prestação de contas; e 5) **impacto na tomada de decisão**, ou seja, de que maneira a ferramenta facilita a interação entre cidadãos e parlamentares, aperfeiçoando o processo de compartilhamento de informações (sugestões, comentários, respostas) para ambos, com uma redução no custo da gestão dessa interação.

2.1.3 Comunicação com os cidadãos: principais reflexões

É possível observar que, entre as duas experiências mencionadas aqui, chamadas de *Comunicação com os Cidadãos*, elas estão relacionadas à definição de processo interno e formal no parlamento.

Quanto às dimensões analíticas, sobre a **dimensão política** observamos que todas as experiências focadas principalmente na promoção de transparência e participação (*fins do engajamento*), estavam situadas no *estágio de elaboração da agenda* (introdução a novas questões), e estimulou o *papel representativo* dos parlamentos.

Em relação à **dimensão tecnológica**, há diferenças nos dois casos. A primeira usou as redes sociais e a segunda usou um chatbot. O chatbot promove interações mais dinâmicas com cidadãos e também reduz os custos da gestão.

Na **dimensão organizacional**, o gestor do chatbot aqui citado é o HackerLab, da Câmara dos Deputados do Brasil, que foi o órgão responsável por implementar essa experiência. A mídia social institucional, por sua vez, as decisões e estratégias (conteúdo, engajamento, etc.) normalmente recaem para o Departamento de Comunicação e/ou Setor das TICs. Dado que essas duas inovações são oriundas do setor burocrático, tem sido um desafio fazer com que os atores políticos se envolvam nelas, pois a maioria dos deputados não usa ferramentas digitais institucionais para interagir com a sociedade.

Finalmente, na **dimensão social**, podemos afirmar que essas duas iniciativas promoveram *comunicação interativa* com o parlamento e seus representantes, aumentando sua habilidade de ouvir. Através dessas iniciativas, parlamentos e deputados podem acessar mais as demandas e opiniões dos cidadãos, de maneira que novas ideias possam chegar à instituição, o que aperfeiçoa a representação política. É perceptível que o modo de engajamento em cada um desses casos é similar. A mídia social dos deputados, por exemplo, atrai pessoas anteriormente envolvidas com um político específico, ou seja, que tem pontos de vista similares, sendo a comunicação mais frequentemente baseada em crenças e disputas políticas do que em projetos de lei específicos. Por outro lado, a comunicação desenvolvida em chatbots e redes sociais institucionais é moderada pela equipe institucional, que filtra as mensagens recebidas, focando mais naquelas relativas ao processo legislativo.

2.2 E-Participação

Esse tipo de engajamento de E-Parlamento Aberto promove a participação dos cidadãos através das TICs. A ideia de participação nos parlamentos tem o objetivo de expandir a capacidade de dar voz aos cidadãos (expressão das suas demandas e interesses), ampliando sua influência no processo de tomada de decisão. Além disso, há um apelo pela proliferação de espaços que propicie a intervenção das pessoas no processo político (*democratizar a democracia*).

Assim, a participação é integrada nas instituições democráticas em geral, tornando-se parte do ciclo político regular. Além disso, estudiosos afirmaram que as práticas participativas podem

promover a aprendizagem política e um senso de comunidade entre os participantes⁷ (BARBER, 2003; PATEMAN, 2012; QUINTÃO; FARIA, 2018; SANTOS; AVRITZER, 2002).

A e-participação pode assumir várias formas: participação direta, expressão das opiniões, consulta, entre outras. Essas formas de participação desenvolvem a responsividade e a inclusão social. No entanto, não é suficiente oferecer acesso a dados abertos ou a informações, ou mesmo estabelecer comunicação interativa com as pessoas. E-participação exige designs mais complexos, bem como engajamento e mobilização dos cidadãos.

O conceito de participação, em termos gerais, está relacionado à incidência direta das reivindicações das pessoas ao poder institucional. Na verdade, as preferências são compreendidas como dadas, negligenciando o processo da sua formação, construção e transformação delas. Isso é diferente, por exemplo, das experiências que promovem deliberação pública através das TICs (e-deliberação). Nesses espaços, há um diálogo para expor as razões e argumentos a fim de solucionar um problema específico, permitindo que os participantes mudem sua posição inicial e que escolham suas preferências por meio da troca de informações e interação mútua (QUINTÃO, 2014). Descreveremos e analisaremos essas iniciativas posteriormente.

Em seguida, descreveremos duas práticas de e-participação: 1) **e-petições**, das quais o exemplo mais famoso está na Câmara dos Comuns do Reino Unido (RU); 2) e o portal da **E-Cidadania** do Senado Federal Brasileiro, focando em duas ferramentas: *Ideia Legislativa* (Legislative Idea) e *Evento Interativo* (Interactive Event, para audiências pública online).

2.2.1 E-Petições

O processo inicial de e-petições foi criado em 2006 e publicado no Downing Street⁸ website. Em outras palavras, foi uma iniciativa do governo, em vez de uma iniciativa do parlamento. Essa situação começou a mudar em 2011, quando a coalizão Liberais-Conservadores Democratas lançou a e-petições, e posteriormente quando a Câmara dos Comuns as institucionalizou com a criação do Comitê de Procedimentos em 2014. Depois disso, um novo sistema de petição foi estabelecido em julho de 2015, desenvolvido em parceria com o governo, o que permitiu que o governo fechasse seu site de e-petições. Essa iniciativa permite que as pessoas realizem sua petição à Câmara dos Comuns e pressionem para que o governo tome alguma providência. O website do sistema de petição é hospedado pela Unboxed, uma empresa de consultoria digital do Reino Unido.

O sistema de e-petições tem como objetivo simplificar o processo de receber informações dos cidadãos e garantir que suas questões sejam consideradas pelo Parlamento e Governo. Essa inovação permite que o público externo crie e apoie petições sobre uma política específica. Uma petição precisa

⁷ Vale mencionar que a maioria da literatura sobre participação, especialmente a brasileira, foca mais nas práticas institucionais do Poder Executivo como o Orçamento Participativo e os Conselhos de Política Pública. Pesquisas que focam na participação institucional promovida e desenvolvida pelos parlamentos (e suas especificidades e desafios) ainda é rara. Portanto, essa é uma importante agenda de pesquisa.

⁸ Downing Street é a residência oficial e o gabinete do Primeiro Ministro do Reino Unido.

ser apoiada por no mínimo seis pessoas para ser publicada no website, e assim, outras pessoas podem apoiar e assinar essa petição, sendo que ela estará disponível no website por seis meses⁹.

A Comissão de Petições, que é a responsável por gerir e avaliar as e-petições e as petições públicas (físicas) apresentadas à Câmara dos Comuns¹⁰, normalmente adota o número de 100.000 assinaturas como um ponto de partida para que as petições sejam debatidas no parlamento. Mas, algumas vezes, a comissão pode optar por não encaminhar a petição para debate, mesmo já tendo atingido as 100.000 assinaturas. Esses casos se aplicam quando o mesmo tema foi recentemente debatido ou se está programado que os parlamentares os debatam em breve. A comissão, então, informará aos cidadãos sobre onde eles podem encontrar mais informações sobre as questões relacionadas às suas petições.

Para submeter uma petição online os cidadãos só precisam preencher um formulário. Mas antes disso, o portal mostra exemplos de como os cidadãos devem redigir a petição (principal ideia) e pede que eles verifiquem se petições similares já foram apresentadas. Após isso, os cidadãos precisam responder a três perguntas: “o que você quer que nós façamos”; “fale mais sobre o que você quer que o Governo ou Parlamento faça”; “fale mais sobre por que você quer que o Governo ou Parlamento o faça isso”. Para todas essas perguntas, o website mostra exemplos para ajudar os cidadãos a como responder e o que escrever nesses campos (UK GOVERNMENT AND PARLIAMENT, 2021). As seguintes imagens demonstram cada um desses estágios.

⁹ De acordo com o World e-Parliament Report (2020, p.66): “o uso de ferramentas mais interativas e deliberativas continua limitado, mas mais parlamentos estão considerando a adoção delas; e-petições, por exemplo, estavam sendo usadas por apenas 23% (dos parlamentos), mas 28% estavam explorando a opção (de adoção).” Essa afirmação mostra quão difícil é desenvolver arenas participativas e deliberativas no poder Legislativo, devido à necessidade de envolver mais recursos institucionais, mobilizando diferentes órgãos e atores para implementá-las.

¹⁰ Esse comitê é formado por parlamentares dos partidos do Governo e da Oposição.

Figura 3 – Imagens das etapas para submeter uma e-petição à Câmara dos Comuns

The screenshot shows the 'Start a petition' page. At the top, there is a green header with the text 'Petitions' and 'UK Government and Parliament'. Below the header, the main heading is 'Start a petition'. A text input field is labeled 'What do you want us to do?'. Below the input field, there is an example: 'Example: Change the day General Elections are held from Thursday to Wednesday' with a character count of '80'. A link 'Show more examples' is provided. A section titled 'Just so you know' features a large number '5' and the text 'Later on, you'll need email addresses for 5 supporters to get your petition started'. At the bottom of this section is a green 'Continue' button.

We found some similar petitions

If one of these petitions matches yours, sign it and share it instead

You're more likely to get action on a petition if you sign and share a single petition.

! If there's already a petition on the same topic, your petition is likely to be rejected

Do not rollout Covid-19 vaccine passports

345,828 signatures

We want the Government to commit to not rolling out any e-vaccination status/immunity passport to the British public. Such passports could be used to restrict the rights of people who have refused a Covid-19 vaccine, which would be unacceptable.

Make dog theft a specific criminal offence

300,147 signatures

Make dog theft a specific criminal offence

300,147 signatures

The Government should create a specific offence for dog theft, with 8 years minimum sentencing and a fine of at least £5,000. Dogs are like members of the family to many people and current laws do not reflect this. Dogs are a support network for so many, a family member, a lifeline.

Seek Europe-wide Visa-free work permit for Touring professionals and Artists

285,871 signatures

We would like the UK Govt to negotiate a free cultural work permit that gives us visa free travel throughout the 27 EU states for music touring professionals, bands, musicians, artists, TV and sports celebrities that tour the EU to perform shows and events & Carnet exception for touring equipment.

My petition is different

Privacy and cookies
Feedback
Accessibility statement

Fonte: Portal da Câmara dos Comuns (2021)

Quando uma questão advinda de uma e-petição é debatida na Câmara dos Comuns, o vídeo de todo o debate ou sua transcrição é publicada no website. Os cidadãos podem procurar as petições com base na popularidade, data ou lugar (por exemplo, petições que as pessoas próximas a você – localização geográfica - estão assinando), entre outras (UK GOVERNMENT AND PARLIAMENT, 2021). Todas essas medidas aumentam a transparência e o controle social.

Logo, o sistema de e-petição permite com que os cidadãos expressem suas reivindicações diretamente ao parlamento. O objetivo dessa inovação é promover a participação e a inclusão social, aperfeiçoando o processo de formulação de leis do parlamento. Esses aspectos referem-se à **dimensão política** das e-petições. Essa prática usa somente o portal institucional para receber as petições e publicar os debates e resultados (**dimensão tecnológica**).

De acordo com a **dimensão organizacional**, a Comissão de Petições é a gestora dessa inovação. A comissão é responsável por examinar as petições apresentadas, e se necessário, pode pedir mais informações, por escrito ou pessoalmente aos peticionários, ao Governo ou outra pessoa ou organização pertinente. Este comitê também pode escrever ao governo ou qualquer órgão público para pressionar por uma ação sobre uma ação relativa à uma petição específica; pedir a outra comissão parlamentar para analisar um tema levantado numa petição; e, como já foi escrito, podem propor um debate na Câmara dos Comuns sobre os tópicos das petições. Logo, a eficácia política das e-petições depende principalmente do trabalho dessa comissão.

Finalmente, e-petições permitem que os cidadãos introduzam novas ideias no parlamento. Suas sugestões podem ser consideradas e debatidas no legislativo, influenciando a definição da agenda e o processo de formulação de leis. Esse fenômeno é o que chamamos *e-participação* (**dimensão social**). Assim, e-petição é um sistema colaborativo, que aproveita a inteligência coletiva para produzir leis melhores e mais eficientes.

2.2.3. Portal da E-Cidadania

O Portal *E-Cidadania* (E-Citizenship) foi criado em 2012 pelo Senado Federal Brasileiro. Essa inovação foi uma iniciativa da equipe institucional parlamentar, influenciada pelo portal E-Democracia da Câmara de Deputados também do Brasil, lançado três anos antes (ROCHA, 2015). Porém, o design e ferramentas desses dois portais são diferentes e não possibilitam os mesmos modos de engajamento.

O portal E-Cidadania consiste em três ferramentas: *Ideia Legislativa*, *Evento Interativo* e *Consulta Pública*. Em termos gerais, o objetivo desse portal é a de estimular e facilitar a participação do cidadão nas atividades legislativas, orçamentárias, de fiscalização e representativas do Senado. É um portal digital aberto ao engajamento público, em que os cidadãos podem dar sugestões sobre leis em tramitação e sobre temas de audiências públicas, e

também propor novos projetos de lei e supervisionar o trabalho dos senadores. Para participar, os cidadãos precisam se registrar no website, informando um e-mail e senha válidos, bem como seus nomes completos.

2.2.3.1. Ideia Legislativa

O Ideia Legislativa é a ferramenta mais usada no portal E-Cidadania. O Ideia Legislativa permite que os cidadãos enviem ideias ou sugestões de mudanças na legislação atual ou de criação de novas leis, bem como de apoio a sugestões já enviadas. As ideias que receberem 20.000 apoios em quatro meses serão encaminhadas à Comissão de Direitos Humanos e Legislação Participativa (CDH). As sugestões, então, são discutidas e examinadas pela CDH, e um relatório é produzido. Se os senadores da comissão aprovarem a ideia, esta entra no processo legislativo e a CDH torna-se a autora desse projeto de lei (FEDERAL SENATE OF BRAZIL, 2021).

Como acontece com as e-petições, para enviar uma ideia legislativa, os cidadãos precisam preencher um formulário com o principal tópico da ideia, título e descrição/detalhes. Além disso, os usuários podem apresentar suas ideias através de vídeos na Língua Brasileira de Sinais (Libras) ou usar um número (0800). Essas medidas têm o objetivo de aumentar a acessibilidade e inclusão social.

Figura 4 – Imagem da página da web para apresentar uma ideia legislativa

Cadastro de Ideia Legislativa

Área Temática ■
Selecione o tema da sua Ideia Legislativa. Só é possível escolher uma opção. Se a ideia tem relação com várias áreas, indique a principal.

Administrativo

Título da sua Ideia ■
Exponha, em poucas palavras, o que é essencial em sua ideia. Seja claro, pois esse campo identificará sua Ideia Legislativa na lista geral.

0 Caracteres digitados | 90 Caracteres restantes

Descrição da sua Ideia ■
Explique o que sua ideia fará se for transformada em lei. Você pode descrever o problema que será solucionado com a implementação de sua ideia.

0 Caracteres digitados | 300 Caracteres restantes

Mais detalhes
Campo opcional – Apresente mais informações sobre sua Ideia Legislativa.

0 Caracteres digitados | 400 Caracteres restantes

Marque este campo se sua ideia faz parte do projeto Oficina Legislativa

Sua Ideia Legislativa será avaliada conforme os Termos de Uso do Portal e-Cidadania.

Enviar Cancelar

Fonte: Portal E-Cidadania (2021).

De 2012 até abril de 2021, o portal recebeu 89.138 ideias. Dessas, 182 ideias receberam, no mínimo 20.000 assinaturas de apoio: 27 (15%) foram transformadas em projetos de lei; 67 (37%) foram discutidas pela comissão e arquivadas, e 88 (48%) ideias estão na CDH para serem examinadas (FEDERAL SENATE OF BRAZIL REPORT, 2021). Vale mencionar que, em

alguns casos, a CDH organiza audiências públicas para discutir as sugestões recebidas, e algumas vezes, os autores dessas ideias são convidados a participar.

2.2.3.2. Evento Interativo

O Evento Interativo permite que os cidadãos participem das audiências públicas e outros eventos abertos promovidos pelo Senado. Através dessa ferramenta, as pessoas podem enviar comentários, perguntas e sugestões que podem ser lidas pelos senadores durante a sessão. Normalmente, as sessões são transmitidas em um dos canais do Senado no YouTube.

Os cidadãos podem se fazer parte dos eventos de duas maneiras: 1) no website de cada evento há um campo para enviar informações, que são publicadas se cumprirem os termos de uso; 2) ou podem participar usando o número de telefone gratuito. Desde 2016, quase 6.000 participações foram registradas através de ligações telefônicas em cerca de 1.300 eventos legislativos. Todos os comentários publicados na página são entregues à Secretaria da respectiva comissão ou junto ao órgão responsável pelo evento institucional.

Figura 5 - Homepage do Evento Interativo



Fonte: Portal E-Cidadão (2021).

Consequentemente, o evento interativo amplia a capacidade de dar voz aos cidadãos e aumenta o pluralismo político e as informações obtidas pela Casa.

Após descrever o portal E-Cidadania e suas ferramentas, pretendemos resumir nossa análise com base nas nossas dimensões analíticas. Primeiro, observamos que esse portal promove a participação regular e aberta do cidadão. Assim, os fins do engajamento são a participação e inclusão política. O portal E-Cidadania concentra-se mais na definição da agenda (agenda-setting) e na formulação dos de tomada de decisão política. Esses aspectos estão relacionados à **dimensão política**.

Na **dimensão tecnológica**, o principal dispositivo é o website institucional. Após se registrarem, os cidadãos podem usar todas as ferramentas disponíveis. Mas, as pessoas também podem enviar suas ideias através do telefone, o que aumenta a inclusão social.

Em relação à **dimensão organizacional**, o portal e-Cidadania é gerido pelo Gabinete de Coordenação de Apoio ao Programa e-Cidadania, um órgão que integra a Secretaria de Comissões. Essa Secretaria é subordinada à Secretaria Geral da Mesa do Senado Federal. Assim, há um órgão específico encarregado de promover essa inovação e que está indiretamente integrada à Mesa Diretora. A Mesa é o órgão com o maior poder de decisão nas legislaturas.

Finalmente, os meios de engajamento estão relacionados à promoção da participação política através da TIC, mais especificamente através de um website institucional. Os cidadãos têm suas vozes amplificadas, e, em alguns casos, o portal promove discussões entre eles. Mas, a prática de e-deliberação é rara, uma vez que os comentários não cumprem o princípio da reciprocidade e não há discussões mútuas. A **dimensão social** do portal e-Cidadania é limitada à participação direta através de meios digitais.

2.3. E-Deliberação / E-Consulta

A terceira prática de E-Parlamento Aberto é a **E-Deliberação/E-Consulta**. Esta envolve inovações democráticas que promovem a discussão e troca comunicativa entre os participantes. Fung (2006) alegou que inovações deliberativas contribuem para o desenvolvimento e estabilização das preferências da sociedade, de maneira que essas preferências se tornem mais claras, coerentes, sólidas e com maior razoabilidade¹¹. Através dessas inovações, os cidadãos apresentam seus argumentos e obtêm acesso a diferentes pontos de vista, promovendo transparência e reciprocidade. Esse processo estimula ações colaborativas, permitindo a formulação coletiva de relatórios e sugestões de maneira pública (justificativa pública) (BOHMAN, 2009; FARIA, 2000).

Essa prática e a próxima (*colaboração*) são parte da agenda **Crowdlaw**. Crowdlaw pode ser compreendida como participação ativa do cidadão e a concepção de cocriação no processo legislativo com base no uso de novas tecnologias. Assim, o “público pode, em muitos casos, ir além de contribuir com opiniões e assinar petições online para exercer um papel mais significativo, incluindo: propor legislação, redigir projetos de lei, monitorar a implementação e fornecer dados faltantes” (THE GOVLAB, 2021). Crowdlaw defende que o governo precisa tirar vantagem dos diferentes conhecimentos, histórias e experiências da população para formular leis e políticas com base num significado mais empírico do contexto local (sentido pragmático) (NOVECK, 2018). Logo, *legislação aberta* e *inteligência coletiva* são os princípios

¹¹ No entanto, Gutmann e Thompson (2007) destacam o caráter provisório das inovações deliberativas, uma vez que seus procedimentos procuram produzir uma decisão limitada a um determinado período. A decisão deve ser provisória para permitir seu questionamento futuro, o que permite corrigir os erros em decisões prévias tomadas e ampliar o conhecimento sobre um determinado tópico.

centrais do Crowdlaw¹².

Focaremos principalmente nas três plataformas de inovação que têm como objetivo promover a discussão pública, de maneira que essas sejam desenvolvidas transparentemente e fundamentadas em razoabilidade e reciprocidade. Ela são: o portal e-Democracia da Câmara dos Deputados do Brasil; o Congresso Virtual do Parlamento Chileno; e as Assembleias dos Cidadãos para Legislação (minipúblico), do parlamento regional da Bélgica. Os dois primeiros exemplos promovem a participação aberta, o que significa que ela é aberta a todos que desejam participar (auto-seleção voluntária) e possibilitam a participação em alta escala. A terceira experiência envolve participação em pequena escala, uma vez que os participantes são selecionados aleatoriamente a fim de discutir profundamente uma política e formular recomendações.

O Portal e-Democracia da Casa Brasileira e o Congresso Virtual chileno oferecem diversas possibilidades de participação para os usuários. Nem todas as suas ferramentas foram desenvolvidas individualmente sob a perspectiva da e-consulta ou da e-deliberação, mas preferimos analisar essas inovações como um sistema inteiro, e assim, compreender seu principal objetivo de forma geral. No portal e-Democracia, por exemplo, projetos de lei são discutidos com base num conceito de comunidade virtual ou num modelo de redação colaborativa (Wikilegis). Nesse sentido, outras ferramentas, como a audiência interativa, acrescentam uma camada interativa e complementar que compõe o sistema de deliberação. O mesmo acontece com o Congresso Virtual chileno. E essas práticas são diferentes do Portal e-Cidadania do Senado Brasileiro que procura estimular interações mais simples e rápidas (e-participação).

2.3.1. Portal E-Democracia

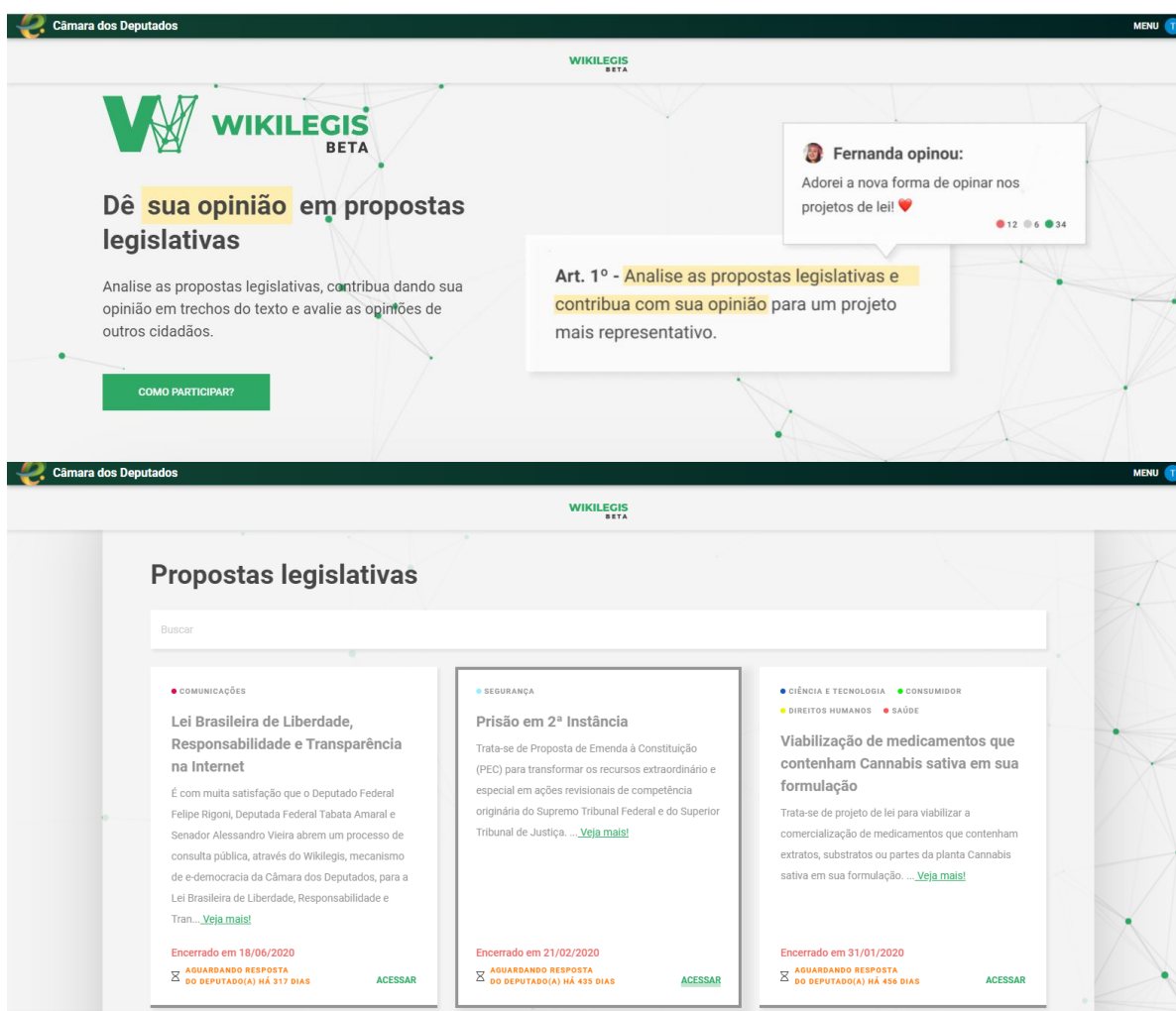
O portal E-Democracia foi criado em 2009 por servidores públicos da Câmara de Deputados Brasileira. Atualmente, é gerido pelo HackerLab (lançado em 2014), um laboratório para inovação da Câmara de Deputados, aberto para participação dos cidadãos (**dimensão organizacional**).

O portal é uma plataforma de participação digital que pretende encorajar a discussão virtual entre cidadãos e parlamentares no processo legislativo. O E-Democracia oferece três ferramentas que melhoram o diálogo e a participação, em diferentes condições. Essas ferramentas são:

¹² Entendemos que o crowdlaw assume alguns preceitos deliberativos para estabelecer trocas argumentativas entre diferentes atores, de forma inclusiva e refletiva, com o objetivo que essas deliberações entrem no campo político-institucional. Logo, estudiosos defenderam a necessidade de institucionalização dessas inovações e de formular políticas mais dinâmicas e efetivas, a fim de atender essas necessidades dos cidadãos (ALSINA; MARTÍ, 2018; LANGLAMET, 2018). Nesse sentido, acreditamos que a agenda do crowdlaw aborda o conceito de *democracia pragmática* de Fung (2012), cujo foco está mais na resolução de problemas (objetivos instrumentais) e menos em justificá-los com base na estrutura política, social ou cultural (moralidade e princípios normativos). Assim, há, em alguma medida, a despolitização da política.

1. *Wikilegis*: Uma ferramenta para edição colaborativa dos textos legislativos, através da qual os cidadãos podem comentar sobre artigos ou propostas ou sugerir textos novos para dispositivos legais. As pessoas podem participar enviando sugestões de emendas ou comentários sobre projetos de lei e propostas em tramitação, ou apoiando ou não uma proposta (seja uma iniciativa legislativa ou dos cidadãos). Porém, a frequência da participação tende a ser mais esporádica. De 2016 até Agosto de 2019, a Wikilegis concluiu 41 debates, com um nível de participação variando de 3 a 450 interações por proposta legislativa.

Figura 6 – Imagens da Ferramenta Wikilegis

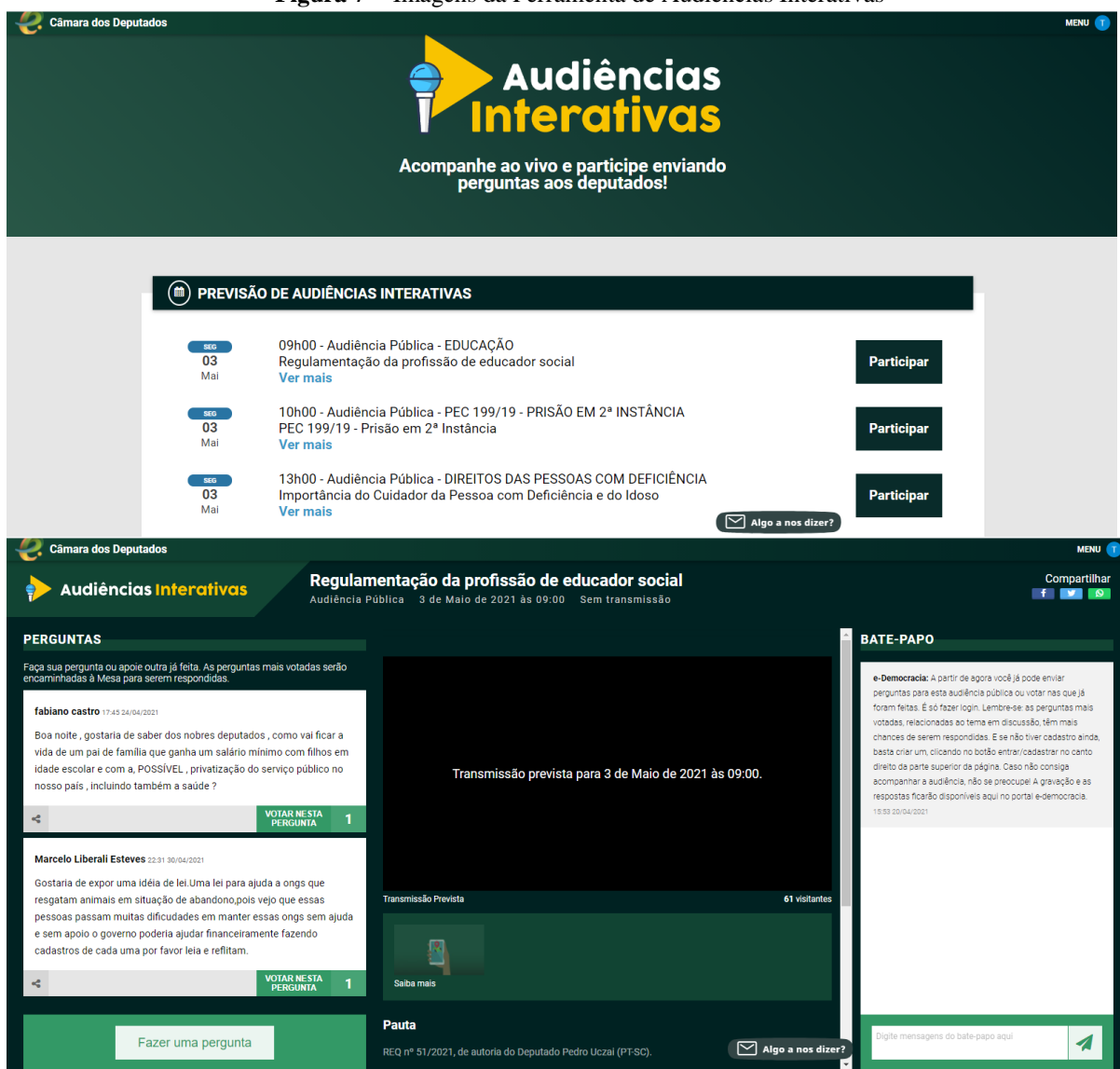


Fonte: Portal E-Democracia (2021).

2. *Audiências Interativas*: Similar aos “eventos interativos” do Senado Federal Brasileiro, mencionado anteriormente, esse canal permite que deputados realizem sessões de P&R (Perguntas e Respostas) ao vivo durante as audiências públicas, bem como discussões temáticas. Os brasileiros podem apresentar perguntas aos legisladores em tempo real

durante as audiências públicas. Essas audiências são transmitidas ao vivo no website. Além disso, os usuários também podem apoiar/aprovar questões e as questões mais votadas são encaminhadas à mesa da comissão para serem respondidas.

Figura 7-- Imagens da Ferramenta de Audiências Interativas



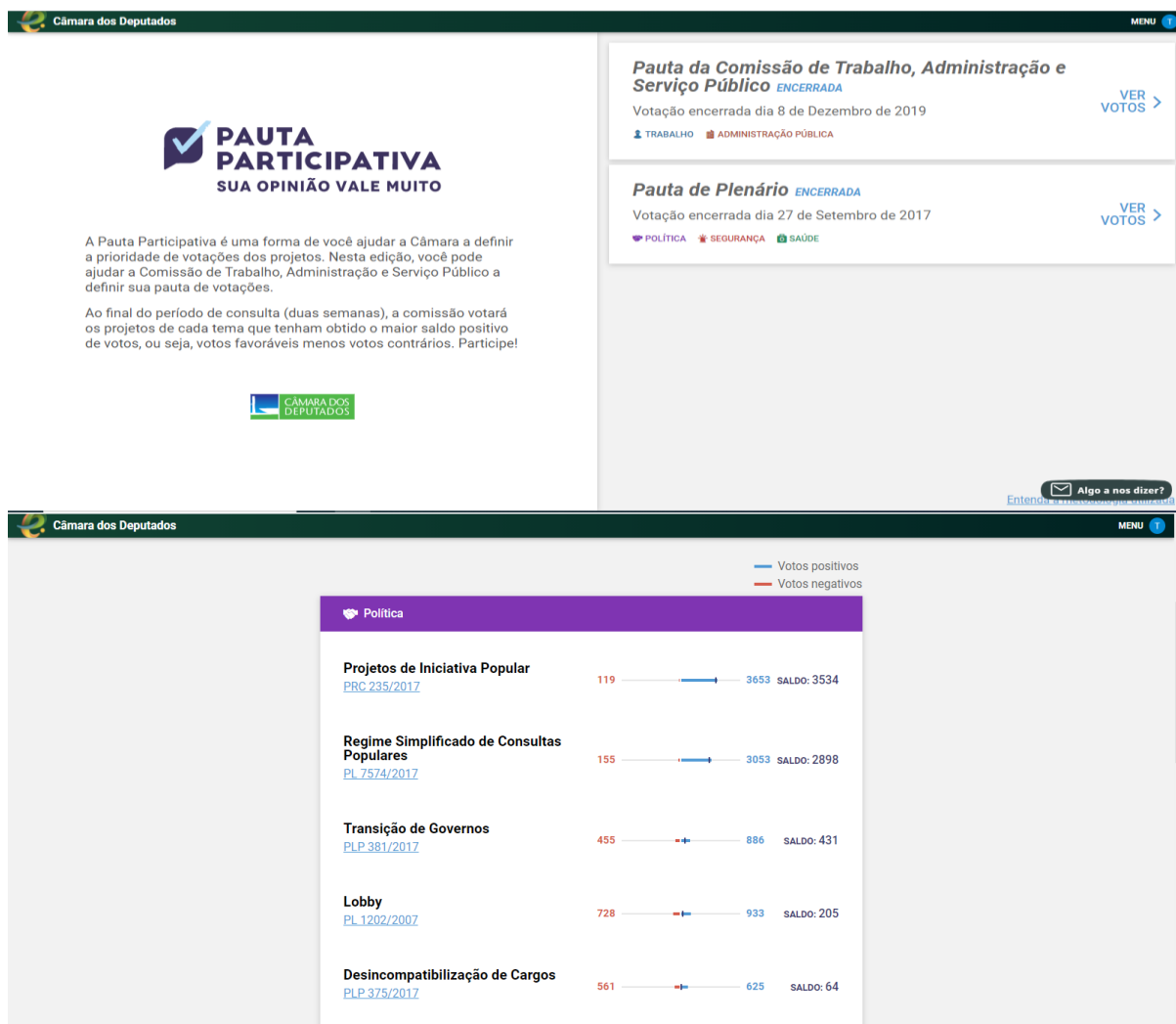
Fonte: Portal E-Democracia (2021).

Os cidadãos podem assistir audiências públicas através do portal e-Democracia (imagem acima) ou através do canal do YouTube da Casa Legislativa. Enquanto o primeiro é um canal institucional, que permite a moderação das postagens do cidadão na conversa; o segundo é uma mídia social privada, que permite menos interferência dos servidores públicos. No portal e-Democracia, comentários que não são respeitosos são deletados e publicados como imagens de coração ("emojis") na conversa. Essa medida é uma tentativa de manter uma discussão de qualidade. Por outro lado, os comentários no chat do YouTube tendem a ser muito mais agressivos, com palavrões e discursos de ódio dirigidos aos atores políticos e cidadãos.

Isso torna um ambiente online muito mais polarizado.

3. *Pauta Participativa*: Esse canal permite que os cidadãos ajudem a Câmara a definir quais projetos de lei devem ser priorizados na votação. No final do período de consulta (duas semanas), a comissão parlamentar vota os projetos com o maior balanço positivo de votos (votos a favor menos votos contra) de cada tópico. O objetivo da *Pauta Participativa* é identificar, para diferentes temas legislativos, quais projetos de lei têm o maior consenso entre a população, para serem colocados em votação na Câmara de Deputados. Cada participante pode escolher até dois projetos de lei a serem votados; se escolherem dois, adquirem o direito de escolher um que considera que não deve ser colocado na agenda de votação. Essa inovação tem o objetivo de amplificar o engajamento do cidadão na definição da agenda do ciclo de políticas públicas.

Figura 8 – Imagens da Ferramenta Pauta Participativa



Fonte: Portal E-Democracia (2021).

É relevante mencionar que o e-Democracia costumava ter mais quatro ferramentas: 1) *Fóruns* – ambientes de discussão assíncronos em que os temas são propostos abertamente (por

qualquer cidadão) e discutidos entre eles; 2) *Comunidade Virtual Legislativa (CVL)* – um conjunto de ferramentas organizado de acordo com a pauta de discussão proposta pelos próprios parlamentares, comprometidos a considerar com o que foi discutido nesse espaço no momento da elaboração de seus relatórios (um movimento de dentro para fora); 3) *Nossas Ideias* – uma ferramenta que permite que os participantes apresentem suas ideias ou propostas de solução de problemas em apenas uma sentença, bem como contribuir para classificar a melhor a ideia. O resultado final é expresso através de relatórios com a lista de classificação das principais ideias apresentadas; e 4) *Freespace* – em que os cidadãos podem criar, sem limitações ou mediação prévia, suas próprias discussões (um movimento de fora para dentro). A redução de canais segue avaliações de desempenho e relevância, o que mostram a importância de aprendizagem institucional para desenvolver mecanismos de engajamento digital.

Em termos gerais, o e-Democracia estimula a participação e inclusão social no processo legislativo através de um portal institucional. Este foi desenvolvido por meio de software livre de maneira que seu código fique aberto e disponível para uso de outros parlamentos (**dimensão tecnológica**). Essa iniciativa facilita a formulação e implementação de experiências de e-Parlamentos abertos (cooperação interparlamentar).

Por meio do portal e-Democracia, os cidadãos podem compartilhar informações, estudos e outros conteúdos uns com os outros e com parlamentares, e também apresentar propostas de textos legislativos. Eles também podem fazer perguntas aos atores políticos, o que melhora a prestação de contas. Essa inovação é centrada na confecção da agenda, na formulação e nos processos de tomada de decisão, identificando problemas e esboçando soluções para eles. O caso mais bem-sucedido até agora veio da comunidade do Estatuto da Juventude, em que 30% do seu texto final veio de colaboração dos jovens de todo o país. No entanto, isso aconteceu em função do perfil do relator, um deputado que valoriza a participação do cidadão e engajamento digital. Entre junho de 2009, e julho de 2015, menos de 10% dos 513 deputados se envolveram em alguma atividade dentro do portal e-Democracia. Estudos mostraram que os legisladores enfrentam dificuldades ao lidar com ferramentas de interação digital e para a sua incorporação na rotina parlamentar, no sentido de separar (ou priorizar) tempo para postar e debater com usuários da internet no portal e-Democracia (FARIA, 2014; FARIA; REHBEIN, 2016). Em alguns casos, esses preferem interagir com os cidadãos nos seus perfis de mídia social. Todos os aspectos são relacionados à **dimensão política**.

Em relação à **dimensão social**, podemos presumir que a plataforma faz um bom trabalho, aumentando o engajamento entre o público e os deputados através das edições colaborativas e painéis de discussão, e por meio das sessões de discussão virtual (e-deliberação). Porém, há um risco da tarefa de processamento manual das contribuições dos cidadãos, tarefa essa que é feita pelos consultores legislativos, acabar sendo insustentável devido à escala de participação. Esse problema envolve a **dimensão organizacional**, relativa aos desafios

burocráticos de adequar esse portal internamente.

Finalmente, vale mencionar que as ferramentas *Wikilegis* e a *Audiências Interativas* estão no website do *Catálogo CrowdLaw* como boas práticas de Crowdlaw. O Catálogo é desenvolvido pelo GovLab,¹³ um centro de pesquisa e de ação situado na NYU Tandon School of Engineering, e tem como objetivo “ajudar aqueles que desejam iniciar ou aperfeiçoar os já existentes projetos de CrowdLaw para aprender uns com os outros”. O Catálogo CrowdLaw é um repositório em crescimento e conta mais de 100 casos de CrowdLaw em todo o mundo (CROWDLAW CATALOG, 2021).

2.3.2. Congresso Virtual

Similar ao portal e-Democracia, o Congresso Virtual é uma plataforma de web que facilita diferentes tipos de interação entre cidadãos e parlamentares, promovendo o debate público e o esboço de leis (*participação digital e e-deliberação*).

Em 2003, o Senado chileno criou uma plataforma chamada *Senador Virtual*. Por meio dessa plataforma digital, os cidadãos podiam expressar suas opiniões sobre a legislação redigida e votar as propostas que mais lhes interessavam (enquetes detalhadas). No final do processo, um relatório era formulado com as opiniões dos cidadãos e entregue aos senadores para ampliar os pontos de vista deles e qualificar as decisões. A ideia básica era a de munir o portal com condições que permitiam que os cidadãos analisassem as propostas legislativas como se fossem os próprios senadores, por isso o nome " Senador Virtual " (FARIA, 2012).

Em 2018, a fim de aumentar e promover os processos de participação cidadã no Congresso Nacional, o Senador Virtual foi substituído por outra plataforma, o *Congresso Virtual* (NATIONAL CONGRESS OF CHILE, 2021). Essa mudança foi realizada pelo Grupo de Transparência Bicameral, com o apoio do Banco Interamericano de Desenvolvimento (BID). Em outras palavras, o Grupo de Transparência Bicameral foi o responsável pelo desenvolvimento do portal Congresso Virtual.

Esse portal oferece três ferramentas para o engajamento junto aos cidadãos. São elas: 1) *Projetos de Lei para Votar*; 2) *Consultas Públicas*; e 3) *Projetos de Lei Propostos*. Para usar essas ferramentas é necessário se registrar no portal (nome completo e e-mail).

A primeira ferramenta (*Projetos de Lei para Votar*) permite que os cidadãos expressem suas opiniões através de votos (votações online) sobre projetos de lei que estão tramitando no Congresso Nacional Chileno. Similar à Consulta Pública, os usuários podem registrar comentários sobre as propostas. Essa ferramenta é dividida em votar *em geral*, e votar *em particular*. A diferença entre elas está relacionada ao estágio do projeto de lei e a extensão da participação. A primeira (*votar em geral*) permite que os cidadãos votem e comentem sobre

¹³ O objetivo do GovLab é promover o desenvolvimento de instituições de governo mais aberto, efetivo e interativo usando dados, tecnologia e crowdsourcing.

ideias fundamentais do projeto de lei, ou seja, os aspectos gerais da proposta, principalmente restritos à sua aprovação ou rejeição. A segunda permite que os usuários votem e comentem sobre artigos específicos do projeto de lei. O engajamento envolve examinar o projeto de lei em detalhes e por artigos. Em outras palavras, nessa seção a equipe responsável carrega todos os itens do projeto para as pessoas discutirem.

Atualmente, não há projetos de lei em estágio de *votação em particular* no portal. De acordo com o gestor do Congresso Virtual, eles ainda não carregaram um projeto específico no website. No entanto, a equipe já programou acrescentar artigos para consideração do público.

Figura 9 - Imagens da Seção Votação Particular

6 PALABRAS DESARROLLADO POR TINY

¿Desea que se envíe masivamente este proyecto a usuarios suscritos a los temas asociados?
 ¿Desea que este proyecto se muestre públicamente? ⓘ
 ¿Desea que este proyecto sea destacado? ⓘ
 ¿Desea que este proyecto esté habilitado para ser votado y comentado? ⓘ

Crear Artículo

Título

Detalle

Lista de Artículos

+ Anadir

Mostrar 10 registros. 🔍

ID ^	Título ^	Votos A Favor ^	Votos En Contra ^	Abstenciones ^	Acciones
1	Artículo 1	0	0	0	Acciones ▾

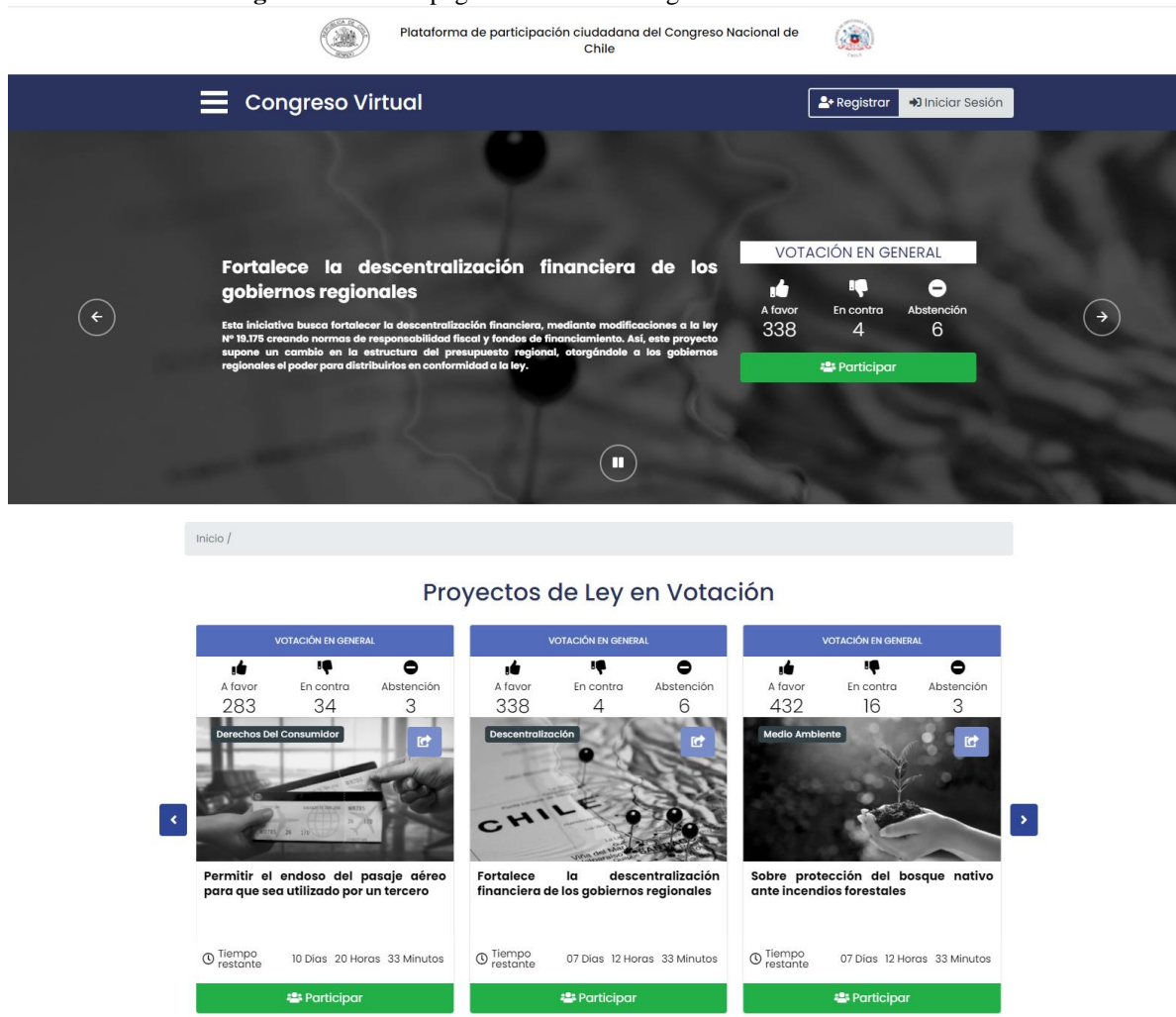
Fonte: Portal Congresso Virtual (2021).

Portanto, os Projetos de Lei para Votação aumentam a *e-participação*, com o aumento da vocalização dos cidadãos sobre os projetos de lei, bem como aprofundam a *discussão pública*.

A Consulta Pública permite que os usuários participem das consultas realizadas pelo Congresso Nacional ou por suas comissões. Os usuários podem votar a favor ou contra uma determinada proposta e também deixar comentários. Comentários são publicados no website, e os cidadãos podem interagir uns com os outros ao reagir a um comentário, por exemplo. Essa ferramenta promove a troca de argumentos e motivações, características essas presentes dentro da e-deliberação.

A terceira ferramenta permite que os cidadãos insiram sugestões e votem em sugestões de outros participantes. Se uma proposta atingir no mínimo 100 assinaturas, esta será adicionada junto ao portal do Congresso Virtual, de maneira que ela possa ser votada e debatida pelos usuários. Essa ferramenta aperfeiçoa a elaboração da agenda legislativa e da formulação de leis, qualificando as ideias e propostas.

Figura 10 – Homepage do Portal do Congresso Virtual



Consultas Públicas



Garantiza paridad de género en directorios de empresas públicas y sociedades anónimas

VOTACIÓN ABIERTA

A favor 123

En contra 66

Ver Consulta

Ver Consultas

Proyectos de Ley Propuestos Para ser Incluidos a Congreso Virtual

¿Hay algún proyecto de ley que sea de su total interés, y que le gustaría que fuera incorporado al Congreso Virtual? Si alcanza las 100 firmas de apoyo, este será agregado al sitio, para que pueda ser votado y debatido por la comunidad activa.

No hay datos para mostrar.

Ver Propuestas

PROYECTOS DE LEY	CONSULTAS PÚBLICAS	PROPUESTAS DE LEY	ACERCA DE
En Votación Votaciones Cerradas	En Votación Votaciones Cerradas	Incorporación de Proyectos	Preguntas Frecuentes Manual de Uso Política de Privacidad Términos y Condiciones Reglamento Glosario de Términos ¿Quiénes Somos? Contacto

Fonte: Portal do Congresso Virtual (2021).

Em geral, o Congresso Virtual informa os cidadãos sobre os projetos de lei em linguagem clara, o que estimula a função educacional dos legislativos. O portal também tem um design fácil de usar, o que atrai e facilita o engajamento dos cidadãos.

Essa inovação foi realizada em código aberto para torná-la adaptável a outros parlamentos. Dessa maneira, muitos legislativos podem implementar seu Congresso Virtual de acordo com suas necessidades e características (**dimensão tecnológica**).

Na **dimensão política**, observamos que esse portal promove a discussão entre os cidadãos a fim de qualificar as sugestões propostas. Esses aspectos melhoram os estágios de elaboração da agenda e de formulação dentro do ciclo político, pelo fato do Congresso Virtual focar mais no papel de elaboração de leis por parte do parlamento.

Em relação à **dimensão social**, a plataforma tenta apoiar e fortalecer a participação dos cidadãos e aperfeiçoar a elaboração de leis melhores (esboço inicial) através da inteligência coletiva. Esses processos coletivos são realizados por meio da e-deliberação e da expressão direta dos cidadãos (modos de engajamento).

Finalmente, na **dimensão organizacional**, podemos afirmar que o Congresso Virtual é gerido por um comitê composto pelo Grupo Bicameral de Transparência, pelas unidades de participação dos cidadãos e de comunicação/mídia, e pelas secretarias das comissões dos dois

poderes. Além disso, esse portal tem o apoio constante dos departamentos de TI do Senado e da Câmara de Deputados. Em relação aos administradores, a plataforma pode gerar relatórios através de ferramentas integradas, como data mining, resumos automatizados, análise de clusters dos principais temas, análise espacial e de conteúdo, etc., técnicas essas que facilitam a visualização e monitoramento da participação do cidadão.

2.3.3. Assembleia de Cidadãos para Legislação

Essa inovação envolve a seleção de participantes através de sorteios para promover deliberação entre eles sobre uma legislação específica, a fim de produzir um relatório final com suas recomendações e sugestões. Esse design tem muitos benefícios, como, por exemplo, discussão profunda; obtenção de informações; transparência; legitimidade; decisões publicamente apoiadas e justificadas; julgamento ponderado; entre outros.

A escolha do uso de sorteio tem como objetivo promover uma *deliberação fria*. Os participantes são normalmente cidadãos leigos, sem uma posição prévia sobre uma política. Em outras palavras, eles poderiam estar mais inclinados a reeducar seus próprios interesses, estando mais abertos a considerar argumentos diferentes, tornando a tomada de decisões potencialmente mais razoável e reflexiva (FUNG, 2003). Esses experimentos procuram responder a uma pergunta fundamental: “Como o público lidaria com uma questão se tivesse o tempo e recursos para aprender e deliberar sobre ela, a fim de chegar a uma decisão informada?” (ESCOBAR; ELSTUB, 2017).

Diferente de outras experiências (e-Democracia e Congresso Virtual), Assembleias de Cidadãos promovem o engajamento do cidadão em pequena escala. Além disso, a participação não está aberta para todos que quiserem participar. A participação é selecionada e estimulada nos minipúblicos para desenvolver uma deliberação igualitária e justa. Normalmente, um minipúblico tem de 15 a 50 participantes e envolve cinco estágios (DELIBERA, 2021):

1. **Planejamento e recrutamento.** Um grupo é formado aleatoriamente e distribuído geograficamente (distritos) para construir uma agenda política.
2. **Fase de aprendizagem.** O grupo de cidadãos passa a imergir no tema escolhido. Com a participação de especialistas, os participantes são munidos de informações diversas, concretas e com diferentes pontos de vista, que passarão a compor e a promover a discussão política.
3. **Fase de deliberação.** Os participantes envolvem-se em pequenos grupos de deliberação presencial em que analisam suas ideias iniciais sobre o tópico tendo em vista as evidências e testemunhos da fase de aprendizagem. Nas reuniões, alguns princípios precisam ser seguidos: todas as vozes têm o mesmo peso, todos os argumentos são respeitados e todas opiniões precisam ser fundamentadas. Com tempo e informação disponíveis, todos podem apresentar soluções justas e convergentes.

4. **Fase de tomada de decisão.** No final do processo, o grupo elabora um relatório da deliberação (relatório final). Esse documento simboliza a participação concreta entre a comunidade e aqueles que decidirão sobre o tema (parlamentares). O resultado final não são apenas sugestões. É a vinculação das decisões da comunidade à agenda da política.
5. **Acompanhamento.** Esse estágio foca no impacto. Uma maneira de garantir o envolvimento das principais figuras públicas e da mídia no processo. Nesse estágio final, os resultados e produções do minipúblico são compartilhados em todas as redes sociais e relacionais relevantes, informando o público mais amplo acerca da deliberação e da tomada de decisão.

Em média, um minipúblico dura três ou quatro meses, considerando todos os estágios. Mas o aspecto temporal pode variar, dependendo dos objetivos e formatos. Cada processo é desenvolvido com os proponentes (cidadãos leigos que têm a tarefa de solucionar o problema) e discutido, validado e assistido pelo grupo de conteúdo (especialistas, sociedade civil, stakeholders). Em suma, há dois grupos, um focado no desenvolvimento e nos processos do minipúblico, e outro relacionado à deliberação política, às recomendações e implementação delas.

O uso da TIC durante os minipúblicos tem dois objetivos: promover a discussão e a troca de informações entre participantes, especialistas, ativistas, movimentos sociais, etc.; e para capacitar o público, em geral, ou seja., aqueles que não estão participando diretamente dos minipúblicos, para que eles possam acompanhar o trabalho da Assembleia de Cidadãos, tendo acesso a todos os processos discursivos gerados (e não somente dos resultados finais) nos websites ou canal do YouTube, por exemplo, bem como receber suas ideias e comentários. Uma ferramenta que é normalmente usada para essa finalidade são as e-petições.

O uso da TIC tornou-se ainda mais importante em função da pandemia. Minipúblicos migraram para o ambiente online e foram usados para auxiliar a desenvolver políticas para a recuperação do Covid. Um exemplo é o caso de Oregon (EUA), no qual uma Assembleia virtual de Cidadãos foi organizada por uma organização sem fins lucrativos chamada Healthy Democracy e Oregon's Kitchen Table. A Assembleia de Cidadãos foi realizada por dois meses (julho e agosto de 2020), com seis reuniões e incluiu 40 participantes de todo o estado e de diferentes perfis (HEALTHY DEMOCRACY, 2020).

Alguns parlamentos já adotaram as *Assembleias de Cidadãos para Legislação*. Mencionaremos brevemente o caso do Diálogo dos Cidadãos na comunidade de língua alemã da Bélgica.

2.3.3.1. O Modelo Ostbelgien – O Parlamento da Comunidade Germanófono da Bélgica.

O Modelo Ostbelgien (“Leste da Bélgica”), lançado em 2019, usa dois tipos de órgãos aleatoriamente selecionados: Conselhos de Cidadãos e Assembleias de Cidadãos. O primeiro é

composto por 24 membros e tem o papel de colaborar na elaboração da agenda legislativa. Sua tarefa principal é a de determinar os tópicos que serão discutidos pelas Assembleias de Cidadãos. Já a Assembleia de Cidadãos tem de 25 a 50 membros, e tem como objetivo desenvolver recomendações políticas. Esses dois órgãos ficam dentro desse “Parlamento Alemão” (PDG). Os participantes deliberam pessoalmente no prédio do parlamento em Eupen, a capital da região do Leste da Bélgica. Esse desenho foi formulado pela G1000, uma organização da sociedade civil, em colaboração com o PDG.

Uma vez ao ano, o Conselho de Cidadãos inicia uma chamada de propostas de assuntos a serem discutidos. Qualquer pessoa do Leste da Bélgica pode apresentar um tópico para consideração usando um formulário disponível no website, via e-mail ou em papel. Posteriormente, o parlamento oferece informações relevantes aos participantes da Assembleia de Cidadãos, convidando especialistas para fazer apresentações, além de selecionar um moderador externo para mediar a discussão. Depois disso, a Assembleia de Cidadãos formula um conjunto de recomendações políticas, que são discutidas numa reunião aberta. Os atores políticos, então, escolhem se querem implementar as recomendações e anunciam sua decisão em outra reunião aberta. Se os legisladores desejarem prosseguir com esses projetos, eles podem prosseguir com as medidas necessárias para implementar as recomendações. Se não, eles devem fornecer à Assembleia uma justificativa detalhada do motivo pelo qual rejeitaram essas sugestões.

A política que foi selecionada para ser discutida e ter propostas desenvolvidas foi a temática da creche. Essa experiência é ainda mais interessante devido a decreto aprovado em 2019, que estabelece e institucionaliza o ‘Diálogo Permanente dos Cidadãos’ (NIESSEN; REUCHAMPS, 2022).

Figura 11 – Foto da Reunião da Assembleia de Cidadãos - “O Modelo do Leste da Bélgica”



Fonte: Portal Bürgerdialog (2021).

Há outros casos de uso das Assembleias dos Cidadãos pelas legislaturas. A Assembleia dos Cidadãos Irlandesa convocada pelo Parlamento, em 2016, recomendou e qualificou o debate para o referendo sobre a emenda constitucional para tornar o aborto legal e declarou uma emergência climática no país. Este é um caso emblemático que pode ser considerado um marco de referência dessa inovação deliberativa.

Além disso, o Parlamento escocês publicou um relatório em 2017 com ideias e recomendações para usar minipúblicos em comissões parlamentares (RELATÓRIO SOBRE O PARLAMENTO ESCOCÊS). O objetivo geral desse relatório é de aumentar a abertura e o poder de escrutínio por parte do poder Legislativo e também a de promover o engajamento público.

Deste modo, podemos afirmar que as Assembleias dos Cidadãos desenvolveram alguns fins democráticos, como inclusão e controle social. Através desses espaços, os cidadãos podem melhorar o processo de formulação de leis com suas ideias e sugestões. Esses pontos envolvem a **dimensão política** dessa inovação.

Na **dimensão social**, observamos que minipúblicos são espaços construídos artificialmente para promover uma deliberação qualificada. Mesmo que esses espaços tenham sido desenvolvidos a priori para promover deliberação presencial, há algumas experiências que fomentam a e-deliberação, especialmente em função da Covid-19. Portanto, os minipúblicos são maneiras de explorar a inteligência coletiva dos cidadãos, criando oportunidades de

engajamento do tipo mais informado e ponderado. E, de forma geral, parlamentos precisam aproveitar esses inputs para serem mais efetivos e produzir leis melhores.

Como o Relatório do Parlamento Escocês explica:

Minipúblicos também oferecem uma oportunidade de criar capacidade no Parlamento utilizando conhecimento e habilidades externos. Esses itens complementam e informam o processo de tomada de decisão, mas, crucialmente, não substituem a responsabilidade pela tomada de decisão dos atores políticos. Essa abordagem mantém os princípios de fundação do Parlamento. Consideramos que abordagens deliberativas seriam bem adequadas para o escrutínio de projetos de lei ou para examinar questões em que é importante compreender os pontos de vista do público sobre problemas morais ou sociais complexos. Essas inovações poderiam ser usadas como parte de uma consulta sobre um problema em que a opinião pública está dividida (REPORT ON THE SCOTTISH PARLIAMENT, 2017, p. 64).

Essas Assembleias dos Cidadãos utilizam as TICs em diferentes graus, o que está relacionado a nossa **dimensão tecnológica**. Através das TICs, o público em geral pode acompanhar todos os processos discursivos desenvolvidos pelas Assembleias. A tomada de decisão e discussões são divulgadas no website e no Canal do YouTube (as reuniões são transmitidas ao vivo), por exemplo. O público também pode também enviar suas ideias por meio das e-petições, e essas ideias podem ser discutidas pelos participantes do minipúblico e incorporadas no relatório final.

Finalmente, em relação à **dimensão organizacional**, observamos a importância de constituir algumas comissões no parlamento para planejar e implementar a Assembleia dos Cidadãos. As comissões são compostas pelos seguintes atores: equipe parlamentar, legisladores, cidadãos selecionados por sorteio e organizações da sociedade civil. Essas comissões também têm o papel de selecionar o tema que será discutido. Além disso, vale mencionar a importância do parlamento em criar parcerias para com a sociedade civil, uma vez que esses atores normalmente são os responsáveis pelo desenvolvimento de minipúblicos.

2.4. Colaboração

A última experiência, chamada de *colaboração*, é representada pelos Laboratórios e Centros de Inovação presentes nos parlamentos. Esses espaços promovem atividades experimentais e processos de co-construção. Sua preocupação fundamental diz respeito a experiência do usuário e, como dito anteriormente, erros e falhas são compreendidos como essenciais dentro do processo de inovação (SANTOS; FARIA, 2019).

Os Laboratórios e Centros de Inovação organizam atividades como *Hackathons* e *Desafios Cívicos*, entre outras iniciativas colaborativas, a fim de formular novos projetos e soluções para engajar cidadãos junto ao poder Legislativo e de aperfeiçoar a ideia de Parlamento Aberto.

Como o nome sugere (“hacker” + “maratona”), um hackathon é um “evento interativo e

intenso de duração definida e breve que reúne uma variedade de habilidades técnicas e comerciais em um só lugar” (WORLD E-PARLIAMENT REPORT, 2018, p. 34). Essa experiência foi usada em alguns parlamentos como a Casa dos Comuns do Reino Unido, a Câmara dos Deputados do Brasil, o Congresso Nacional Americano, etc., para produzir projetos que promovam a participação social e a transparência nos legislativos. Os principais princípios dessas experiências são: versatilidade, criatividade, valores e colaboração, e ao realizar esses eventos, os servidores podem aprender e usar esses princípios no trabalho diário.

Os Desafios Cívicos, por sua vez, são competições organizadas para trazer o público externo, bem como a sua expertise e inteligência, para ajudar a resolver problemas específicos que o parlamento enfrenta. Esses experimentos não tem um prazo preciso, ou seja, os projetos não precisam ser concluídos durante um único evento, diferente dos hackathons. Uma rodada dessa competição foi realizada em 2017 na Câmara brasileira. Os participantes foram desafiados a criar aplicativos que permitiam que a sociedade compreendesse melhor o trabalho do parlamento (objetivos educacionais e de transparência). O app vencedor permitia que os cidadãos encontrassem deputados com perfis políticos similares, permitindo que os cidadãos monitorem as atividades dos políticos e façam comparações entre eles. O segundo lugar foi para um app que utiliza os inputs dos cidadãos para prever a probabilidade de um projeto de lei se tornar uma lei (processo legislativo). O terceiro lugar foi para um chatbot que consistia em responder as perguntas dos cidadãos sobre ações relativas do legislativo e dos deputados.

Um exemplo desses espaços como Laboratórios ou Centros de Inovação é o **HackerLab** na Câmara de Deputados Brasileira. HackerLab é o responsável por organizar hackathon e os desafios cívicos dentro do parlamento e por desenvolver também o chatbot *Mescuta*, como mencionado anteriormente. De acordo com o portal HackerLab:

HackerLab é um laboratório de pesquisa de inovação do cidadão pertencente à Casa Legislativa focando em três temas principais: transparência, participação e cidadania, trabalhando com projetos colaborativos e experimentais. O laboratório também tem como objetivo criar uma rede de funcionamento entre os representantes do legislativo, servidores públicos/oficiais, hackers cívicos e sociedade civil, o que contribui para a cultura de transparência e participação social através da gestão de dados públicos.

Figura 12 – Foto do HackerLab – Câmara de Deputados do Brasil



Fonte: Portal HackerLab (2021).

O HackerLab foi criado em dezembro de 2013. Sua origem está relacionada ao primeiro Hackathon organizado pelo Poder Legislativo Federal Brasileiro, que ocorreu na última semana de outubro desse ano. No evento, programadores, desenvolvedores, empreendedores e especialistas em novas tecnologias criaram aplicativos com base nos dados publicados pela Câmara com o objetivo de incrementar a transparência do trabalho parlamentar e a compreensão do universo legislativo. Deve ser mencionando que o conceito de transparência é mais complexo, uma vez que “não basta que os parlamentos disponibilizem informações e dados sobre suas operações: eles também devem encorajar os cidadãos (hackers, por exemplo) a expor suas próprias maneira de compreender o parlamento, e, assim, facilitar a compreensão de outros cidadãos” (FARIA; REHEBIN, 2016, p. 11-12).

Em novembro de 2014, o HackerLab promoveu o Segundo Hackathon da Câmara de Deputados. Dessa vez, o tema foi políticas de gênero. Durante a maratona, hackers foram incentivados a desenvolver ferramentas digitais para auxiliar a sociedade brasileira a enfrentar assuntos como o cumprimento de políticas públicas baseadas em gênero e a participação representativa por gênero. Esses temas têm sido uma preocupação em torno de atividades pro-gênero e de pesquisadores. O Brasil tem altos números de violência doméstica contra as mulheres, e, de acordo com um relatório da ONU publicado em 2019, o Brasil ocupa a 134ª posição, entre 193 nações, no ranking da representação feminina no Parlamento: com somente 15 por cento das mulheres no Congresso Nacional, apesar da maioria da população ser feminina.

Figura 13 – Convocação de registros para a Segunda Hackathon



Fonte: Câmara de Deputados do Brasil – Segunda Hackathon (2014).

Estudos mostraram que as experiências *hackathon* ajudaram a reduzir tensões na relação normalmente de desconfiança entre hackers e parlamentos. Essas experiências promovem, aperfeiçoam e incluem a sociedade nos debates sobre os meios de acessar informações e de tornar a participação política potencialmente mais fácil (SANTOS; FARIA, 2019).

Desde então, o HackerLab promoveu debates com ativistas cívicos sobre novas tecnologias e inovação nos serviços públicos; estudos para desenvolver plataformas para facilitar a análise da manifestação política; oficinas com crianças, desenvolvendo a gamificação sobre representatividade e cidadania; entre outras atividades. O HackerLab também é o gestor do portal e-Democracia, descrito aqui anteriormente.

O Laboratório usa técnicas de conversação, como sessões de Design Thinking (DT), World Café, e Fishbowl, para promover a criatividade e colaboração. Essas abordagens são cruciais para identificar o principal problema da instituição com base na empatia e na experiência do usuário e também para estimular a formulação de ideias para solucionar o problema e criar um protótipo de projeto. Todos esses estágios são baseados na cultura ágil e são importantes para testar a viabilidade do projeto, para corrigir os erros observados e para aprender. O Laboratório também cria redes de colaboração para formular projetos inovadores (crowdsourcing), envolvendo parceiros de diversos órgãos da Câmara de Deputados; grupos de advocacy e ativistas; laboratórios de inovação do setor público; universidades, etc.

O HackerLab está focado na melhoria em dois tipos de Parlamento Aberto. Primeiro, *transparência*, aperfeiçoando a visualização de dados, por exemplo, e oferecendo elementos interativos, na forma de jogos que permitem uma comunicação mais acessível e fácil de usar

nessa interconexão com os cidadãos, facilitando o acesso e uso das informações. Segundo, *inclusão política*, que acontece quando novas questões e discursos chegam ao parlamento (fins do engajamento), resultando em um processo mais qualificado de elaboração de leis. A **dimensão política** envolve três aspectos: 1) política de dados abertos; 2) ação civil; e 3) espaço de inovação para colaboração e participação. Esse Laboratório concentra-se principalmente no *estágio de formulação da agenda*, estimulando a *elaboração de leis e os papéis de fiscalização* do legislativo.

Quanto à **dimensão tecnológica**, o Laboratório usa muitas ferramentas digitais para promover o engajamento cívico. Desenvolveram iniciativas através de *chatbots*, como aquele no projeto Mescuta; *aplicativos*, durante os Desafios Cívicos e Hackathons; o *website institucional*, gerindo o portal e-Democracia, por exemplo; *blogs* sobre seus projetos, refletindo sobre os estágios, desafios e as próximas etapas envolvidas; *mídia social*, ao transmitir os debates e publicando os estudos organizados pelo HackerLab nas redes sociais; etc. Em suma, o Laboratório é um espaço aberto que adota as novas tecnologias para aumentar a participação e transparência.

Na **dimensão organizacional**, o HackerLab é um órgão da Câmara de Deputados. O laboratório tem sua própria equipe e constantemente interage com os outros setores do parlamento como as Comissões ou Departamento de Comunicação Social e Consultoria Legislativa, entre outros. Porém, o principal desafio, como acontece constantemente com os laboratórios de inovação pública, é o de avançar os projetos disruptivos, em função da falta de adesão interna, devido a uma avaliação de impacto deles e também ao baixo uso por parte dos atores políticos.

Finalmente, a **dimensão social** está relacionada à promoção de diferentes modos de engajamento através das TICs, especialmente a *e-participação*, com sessões e atividades que permitem que os cidadãos enviem inputs ao parlamento, aumentando sua capacidade de expressão, que, algumas vezes, também é construída colaborativamente; e a *e-deliberação*, por meio de debates e discussões sobre políticas específicas, com a troca de argumentos para formular inovações legislativas. Essas práticas qualificam o processo de *representação do cidadão*. O princípio orientador é o de usar as TICs para explorar a inteligência e expertise do público para melhorar a qualidade de formulação legislativa (Crowdlaw), produzindo leis e políticas mais efetivas e legítimas.

3. Considerações finais

Este artigo mapeou alguns exemplos de e-Parlamento e de Parlamento Aberto. O objetivo era descrever e analisar exemplos das melhores práticas para servirem como referências para o desenvolvimento institucional parlamentar. Essas práticas mostram como a inovação e os seus respectivos métodos estão determinando melhorias na transparência, na abertura e na

participação social legislativa. As inovações democráticas aqui mencionadas procuram não apenas aumentar o engajamento do cidadão e a inclusão social, mas também melhorar a democracia. Esses desenhos têm uma abordagem pragmática, com o objetivo de obter informações e reduzir a desconfiança nos legislativos, mas também uma dimensão experimental, criando formas disruptivas da representação política e dos processos legislativos. Porém, essas inovações não produzem decisões vinculantes, ou seja, elas não são obrigatórias, e por isso, a decisão final se concentra nos atores políticos (representação política e soberania popular).

Vale mencionar que todas essas inovações possuem demandas diferentes relacionadas à organização institucional, governança e tecnologia. Colaboração e e-deliberação foram considerados como sendo tipos mais intensos de Parlamento Aberto e Digital, considerando a mobilização política e social, e ao mesmo tempo, dependem mais de recursos institucionais e esforços para essas inovações sejam implementadas.

O quadro abaixo resume as principais características desses quatro tipos de engajamento de e-parlamento aberto com base nas dimensões analíticas aqui utilizadas. Além disso, enfatizamos que esses tipos não são apenas relevantes para a gestão institucional e desenvolvimento interno, mas também para a democracia, pensando sobre sua qualidade e melhoria.

As práticas de e-parlamento aberto mencionadas aqui podem gerar democracias mais participativas e deliberativas nos parlamentos. Esses espaços podem estimular o processo de representação política, reduzindo a lacuna entre representantes e representados (reivindicação representativa e novos discursos no parlamento), e assim, a produção de leis e políticas de forma mais colaborativa, tornando-as mais legítimas e efetivas.

Quadro 2 – Tipos de Engajamento de E-Parlamento Aberto e Dimensões Analíticas

Tipos de Práticas de E-parlamento Aberto	Exemplo	Dimensões			
		Política <i>(fins do engajamento e papéis do parlamento)</i>	Tecnológica <i>(ferramentas e formas de uso de TIC)</i>	Organizacional <i>(órgãos e setores do parlamento)</i>	Social <i>(meios e modos de engajamento)</i>
Comunicação com os cidadãos	Institucional Mídia Social	Transparência e participação; Representação	Mídia Social e redes	Setor de Comunicação e TIC	Comunicação interativa e audiência
	Chatbots - Meescuta	Transparência e participação; Representação	Chatbot	HackerLab	Comunicação interativa e audiência
E-Participação	e-Petições – Casas dos Comuns (Reino Unido)	Participação e inclusão política; Formulação de leis	Portal Institucional	Comissão de Petições	e-participação (participação direta)
	Portal E-Cidadania	Participação e inclusão política; Formulação de leis	Portal Institucional	Gabinete de Coordenação de Suporte (integra a Secretaria das Comissões).	e-participação (participação direta)
E-Deliberação / E-Consulta	Portal E-Democracia	Prestação de contas e inclusão política; Formulação de leis e fiscalização	Website Institucional (software livre e código aberto)	HackerLab	e-deliberação (discussão e colaboração)
	Congresso Virtual	Transparência e inclusão política; Formulação de leis	Website Institucional (software livre e código aberto)	Grupo Bicameral da Transparência, Comunicação/ Mídia e a Secretaria das Comissões	e-deliberação (discussões e expressão direta)
	Assembleias de Cidadãos para Legislação	Inclusão Política e julgamento ponderado; Formulação de leis e representação	Website (e-petições) e YouTube	Comissão formada por servidores, parlamentares, cidadãos e organização da sociedade civil	Deliberação qualificada e inteligência coletiva
Colaboração	Laboratórios e Centros de Inovação - HackerLab	Prestação de contas e inclusão política; Formulação de leis e fiscalização	Blogs; Chatbot; Mídia Social; Aplicativos;	HackerLab, Departamento de Comunicação Social e Consultoria Legislativa	e-participação (capacidade de expressão) e e-deliberação (debates e discussões)

Fonte: Elaboração Própria, 2021.

Os casos explorados aqui devem ser compreendidos somente como práticas de benchmarking. Não basta somente replicar os desenhos dessas inovações. Para uma iniciativa ser

bem-sucedida, esta precisa estar situada num contexto mais amplo da cultura parlamentar. E se o Poder Legislativo pretende adotar uma cultura mais inovadora e aberta, ele precisa se adaptar a novas maneiras de trabalhar, incluindo os seguintes elementos: redes colaborativas com o público externo (sociedade civil, universidades, empreendedores, etc.); recursos institucionais e apoio dentro do parlamento (fatores organizacionais e de governança, bem como vontade política¹⁴ e pressão pública); novas resoluções e marcos legais para institucionalizar essas inovações, o que contribui para garantir uma maior efetividade para os cidadãos. Esses fatores sistêmicos permitem a criação de novos ambientes legislativos.

Por fim, este trabalho procurou mapear e realizar uma análise descritiva sobre as melhores práticas de E-Parlamento Aberto. Assim, procurou-se focar mais nas potencialidades e benefícios desses quatro tipos de engajamento (comunicação com os cidadãos, e-participação, e-deliberação/e-consulta e colaboração) quanto nas possibilidades de aperfeiçoar o papel do parlamento, e, conseqüentemente, na democracia representativa.

Por outro lado, deve-se considerar algumas limitações e riscos no funcionamento das ferramentas aqui examinadas. Por exemplo, a exclusão digital; o uso dessas ferramentas para incluir temas e questões antidemocráticas ou contra os direitos humanos; eficácia política (frustração)¹⁵; exclusão social¹⁶, entre outros. Esses pontos devem ser considerados em novas agendas de pesquisa, ao analisar como cada tipo de engajamento de e-parlamento aberto funciona comparativamente (diferenças, similaridade, restrições e barreiras).

REFERÊNCIAS:

ALMEIDA, Helga do Nascimento de. et al. “Tamo junto?” Parlamentares e mídias sociais: uma tipologia dos padrões de atuação de deputados federais no Facebook. **Sociedade e Cultura**, Goiânia, v. 23, p. 1-47, 2020. Disponível em: /doi.org/10.5216/sec.v23i.59035.

ALMOND, Gabriel Abraham; VERBA, Sidney. **The Civic Culture: Political Attitudes and Democracy in Five Nations**. Princeton: Princeton University Press, 1989. 574 p.

ALSINA, Victória; MARTÍ, José Luis. The Birth of the CrowdLaw Movement: Tech-Based Citizen Participation, Legitimacy and the Quality of Lawmaking. **Analyse & Kritik**, Berlin, v. 40, n. 2, p. 337-358, 2018. Disponível em: /doi.org/10.1515/aug-2018-0019.

ANASTÁCIO, Susana Mariano. **A comunicação política na era digital estudo de caso: o parlamento europeu no Facebook**. 2017. 147 f. Dissertação (Mestrado em Comunicação e Mídia) - Escola Superior de Educação e Ciências Sociais, Instituto Politécnico de Leiria, Leiria, 2017.

BARBER, B. **Strong Democracy: participatory politics for new age**. Berkeley: University of

¹⁴ Nesse caso, o Presidente da Casa é um ator fundamental, uma vez que ele é responsável por definir a agenda institucional e as prioridades do parlamento.

¹⁵ O conceito de eficácia política está relacionado à percepção que a pessoa tem, de que sua ação causa impacto no processo político, ou seja, uma percepção que normalmente corresponde à ideia de eficiência na sua própria vida diária (psicologia da participação) (ALMOND; VERBA, 1989).

¹⁶ Langlamet (2018), por exemplo, alega que, apesar da agenda do Crowdlaw ter ampliado, em certa medida, a participação quantitativamente dos cidadãos, não há definições sobre *quem* deve participar (perfil dos participantes e restrição do engajamento político).

California Press, 1984. 356 p.

BOHMAN, James. O que é deliberação pública? Uma abordagem dialógica. *In*: MARQUES, Ângela Cristina Salgueiro (org.). **A Deliberação Pública e suas dimensões sociais, políticas e comunicativas**: textos fundamentais. Belo Horizonte: Editora Autêntica, 2009, p. 31-84.

CHAMBER OF DEPUTIES OF BRAZIL. **Hacker Lab**. 2021. Disponível em: <https://labhackercd.leg.br/>. Acesso em: 25 abr. 2021.

CROWDLAW CATALOG. New York: NYU Tandon School of Engineering. GovLab. 2021. Disponível em: <https://catalog.crowd.law/>. Acesso em: 15 abr. 2021.

DELIBERA. **Deliberação Cidadã e Sorteio Cívico como aliados da Atividade Legislativa**. São Paulo: Delibera Brasil. Relatório de Pesquisa, 2021.

ESCOBAR, Oliver; ELSTUB, Stephen. Forms of Mini-publics: An Introduction to deliberative innovations in democratic practice. **New Democracy**, 15 p., may 2017. Disponível em: https://newdemocracy.com.au/wp-content/uploads/2017/05/docs_researchnotes_2017_May_nDF_RN_20170508_FormsOfMiniPublics.pdf.

FARIA, Cláudia Feres. Democracia Deliberativa: Habermas, Cohen e Bohman. **Lua Nova: Revista de Cultura e Política**, São Paulo, n. 49, p. 47-68, 2000.

FARIA, Cristiano Ferri Soares. **O Parlamento aberto na Era da Internet**: pode o povo colaborar com o Legislativo na elaboração das leis?. Brasília: Edições Câmara. 2012. 334 p.

FARIA, Cristiano Ferri Soares. Participação popular na elaboração de leis: análise do Projeto e-Democracia da Câmara dos Deputados. *In*: CUNHA, Eleonora; SCHETTINI, Martins; THEODORO, Hildelano. Delanusse (orgs.). **Desenho Institucional, Democracia e Participação**: Conexões Teóricas e Possibilidades Analíticas. Belo Horizonte: D'Plácido, 2014. p. 155-176.

FARIA, Cristiano Ferri Soares. Political Bots: How Artificial Intelligence may facilitate the interaction between citizens and Legislative Representatives. *In*: PAULSON, Lex; BOUCHER, Stephen (orgs.). **The Routledge Handbook of Collective Intelligence for Democracy and Governance**. London and New York: Routledge: Taylor & Francis Group, 2021 (no prelo).

FARIA, Cristiano; REHBEIN, Malena. Open parliament policy applied to the Brazilian Chamber of Deputies. **The Journal of Legislative Studies**, Londres, v. 22, n. 4, p. 559-578, 2016. DOI: 10.1080/13572334.2016.1235333.

FEDERAL SENATE OF BRAZIL. **Legislative Idea**. 2021. Disponível em: <https://www12.senado.leg.br/ecidadania/principalideia>. Acesso em: 06 abr. 2021.

FEDERAL SENATE OF BRAZIL REPORT. **e-Cidadania Portal**. 2021. Disponível em: <https://www.senado.gov.br/bi-arqs/Arquimedes/ecidadania/relatorio-simplificado-ingles-pdf.pdf>. Acesso em: 30 mar. 2021.

FUNG, Archon. Survey Article: Recipes for Public Sphere: Eight Institutional Design Choices and Their Consequences. **The Journal of Political Philosophy**, Nova Jersey, v. 11, n. 3, p. 338-367, 2003.

FUNG, Archon. Democratizing the Policy Process. *In*: MORIN, Michael; REIN, Martin; GOODIN, Robert (orgs.). **Oxford Handbook of Public Policy**. New York: New York University Press, p. 669-685, 2006.

FUNG, Archon. Continuous Institutional Innovation and the Pragmatic Conception of Democracy. **Polity**, Chicago, v. 4, n. 4, p. 609-624, 2012.

GUTMANN, Amy; THOMPSON, Dennis. O que significa democracia deliberativa. **Revista Brasileira de Estudos Constitucionais**, Belo Horizonte, v. 1, n. 1, p. 17-78, 2007.

HEALTHY DEMOCRACY. Oregon Assembly on Covid Recovery. 2020. Disponível em:

<https://healthydemocracy.org/what-we-do/local-government-work/oregon-assembly-on-covid-recovery/>. Acesso em: 02 maio 2021.

LANGLAMET, Helene. Can Digital Technologies Create a Stronger Model for Democratic Participation? The Case of CrowdLaw. *In: HAWAII INTERNATIONAL CONFERENCE ON SYSTEM SCIENCES*, 51., 2018, **Proceedings**: International Conference on System Sciences, 2018, p. 2309-2319. Disponível em:

<https://scholarspace.manoa.hawaii.edu/handle/10125/50177>. Acesso em: 05 jan. 2022.

LEMONS, Claudia Regina F.; BARROS, Antonio Teixeira; BERNARDES, Cristiane Brum. Public Communication in the Brazilian Congress: The News Agency and TV Station of the Chamber of Deputies. **Latin American Research Review**, Baltimore, v. 51, n. 4, p. 202-224, 2016.

LESTON-BANDEIRA, Cristina. The Impact of the Internet on Parliaments: a Legislative Studies Framework. **Parliamentary Affairs**, Oxônia, v. 60, n. 4, p.655-674, 2007. DOI: [/doi.org/10.1093/pa/gsm040](https://doi.org/10.1093/pa/gsm040).

LESTON-BANDEIRA, Cristina. Seven reasons why parliaments struggle with digital. **Political Studies Association (PSA) Blog**. 2014. Disponível em: psa.ac.uk/insight-plus/blog/seven-reasons-why-parliaments-struggle-digital.

LESTON-BANDEIRA, Cristina; BENDER, David. How deeply are parliaments engaging on social media? **Information Polity**, Amsterdam, v. 18, n. 4, p. 281-297, 2013. DOI: 10.3233/IP-130316.

NATIONAL CONGRESS OF CHILE. **Virtual Congress**. 2021. Disponível em: <https://congresovirtual.cl/>. Acesso em: 26 abr. 2021.

NIESSEN, Christoph; REUCHAMPS, Min. Institutionalising Citizen Deliberation in Parliament: The Permanent Citizens Dialogue in the German-speaking Community of Belgium. **Parliamentary Affairs**, Oxônia, v. 75, n. 01, p. 135-153, jan. 2022. DOI: <https://doi.org/10.1093/pa/gsaa056>.

NOVECK, Beth Simone. Crowdlaw: Collective Intelligence and Lawing. **Analyse & Kritik**, Alemanha, v. 40, n. 2, p. 359-380, 2018. Disponível em: [//doi.org/10.1515/auk-2018-0020](https://doi.org/10.1515/auk-2018-0020).

OPEN GOVERNMENT PARTNERSHIP (OGP). **How about defining Open Government principles?** 2016. Disponível em: <https://www.opengovpartnership.org/stories/how-about-defining-open-government-principles/>. Acesso em: 10 maio. 2021.

PATEMAN, Carole. Participatory Democracy Revisited. **Perspectives on Politics**, Washington, v. 10, n.1, p. 7-19, 2012.

QUINTÃO, Thales Torres. Democracia participativa e deliberativa: congruências ou modelos em disputa? **Cadernos da Escola do Legislativo**, Belo Horizonte, v. 16, n. 26, p. 51-90, 2014.

QUINTÃO, Thales Torres; FARIA, Claudia Feres. Parlamento e Inovações Participativas: potencialidades e limites para a inclusão política. **Teoria & Sociedade**, Belo Horizonte, v. 26, n.1, p. 60-92, 2018.

REPORT ON THE SCOTTISH PARLIAMENT. Edinburgh: Commission on Parliamentary Reform, jun. 2017.

ROCHA, Maria Neblina Orrico. **Mecanismos de Participação Política Online: O E-Cidadania**. 2015. 79 f. Monografia (Especialização em Comunicação Legislativa) - Instituto Legislativo Brasileiro, Senado Federal, Brasília, 2015.

SANTOS, Boaventura de Souza; AVRITZER, Leonardo. Introdução: Para ampliar o cânone democrático. *In: SANTOS, Boaventura de Souza. (org.). Democratizar a democracia: os caminhos da democracia participativa*. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, p. 39-82, 2002.

SANTOS, Pierre Triboli; FARIA, Cristiano Ferri Soares. Como Hackear um Legislativo: o caso

Labhacker da Câmara Brasileira. *In*: CAVALCANTE, Pedro (org.). **Inovação e Políticas Públicas**: superando o mito da ideia. Brasília: Ipea, p. 243-258, 2019.

THE GOVLAB. CrowLaw Agenda. New York: NYU Tandon School of Engineering. 2021. Disponível em: <https://crowd.law/crowdlaw-af1a9e1c9455>. Acesso em: 10 abr. 2021.

UK GOVERNMENT AND PARLIAMENT. **Petitions**. 2021. Disponível em: <https://petition.parliament.uk/petitions/check>. Acesso em: 02 abril. 2021.

WORLD E-PARLIAMENT REPORT 2016. Geneva: Inter-Parliamentary Union, 2016

WORLD E-PARLIAMENT REPORT 2018. Geneva: Inter-Parliamentary Union, 2018.

WORLD E-PARLIAMENT REPORT 2020. Geneva: Inter-Parliamentary Union, 2021.