

Artigo Final do Field Project (2021.2)

Crowdlaw: como efetivar a participação digital cidadã para aprimorar as políticas públicas?



Autores: Guilherme Soares, Fernando de Sousa Oliveira, João Guilherme Viana Lacerda¹, Julia Rocha Monteiro Zambrano².

Supervisão: Julia Iunes Monteiro³

¹ Graduado em Direito pela Fundação Getúlio Vargas do Rio de Janeiro e pela Universidade Federal Fluminense. Completou o Ensino Médio no Colégio de São Bento do Rio de Janeiro. Atualmente é pesquisador de Iniciação Científica na FGV Direito Rio e analista do Amplia FGV.

² Graduanda na FGV Direito Rio. Monitara de EU-South American School on Global Governance - Cátedra Jean Monnet. Analista de Marketing na FGV+. Analista de Marketing no Amplia. Analista de Comunicação na LACCRIM.

³ Supervisora do Field Project. Doutoranda em Teoria do Estado e Direito Constitucional pela PUC-Rio. Mestre em Direito Público pela UERJ. Pesquisadora em Direito Digital.

Sumário:

1.	Proposta do Field Project	3
2.	<i>Crowdlaw</i>: origem e conceito	3
3.	Ferramentas de crowdlaw estudadas	4
3.1.	Colab	4
3.2.	Plataforma e-Democracia da Câmara dos Deputados.....	12
3.3.	Ideias Legislativas (plataforma e-Cidadania do Senado).....	16
4.	Conclusão	19

1. Proposta do Field Project “*Crowdlaw*: como efetivar a participação digital cidadã para aprimorar as políticas públicas?”

O Field Project teve como objetivo explorar o conceito de *crowdlaw* e investigar o potencial da participação digital cidadã em aprimorar a elaboração e monitoramento das políticas públicas nacionais, seja no processo de elaboração das leis, seja no aprimoramento das políticas de gestão urbana. Durante o projeto, foram investigadas três principais iniciativas de *crowdlaw*: as plataformas e-Cidadania e e-Democracia, estabelecidas pelo Congresso Nacional, com o objetivo de possibilitar a participação cidadã na elaboração das leis e a plataforma Colab, uma startup que visa permitir uma gestão pública mais colaborativa nas cidades.

A metodologia proposta para que os alunos analisassem as iniciativas de *crowdlaw* baseia-se no framework traçado pelo Govlab da Universidade de Nova York⁴ e adaptado por Julia Iunes Monteiro (2021)⁵. Este framework de avaliação das ferramentas participativas visa identificar, dentre outros aspectos: i) o tipo de relacionamento que a iniciativa proporciona (se de acesso à informação, interação ou participação); ii) qual é a tarefa participativa viabilizada? (envio de ideias, propostas, expertise, opiniões, ações, evidências ou fatos); iii) o que o processo envolve? (chamada aberta, consulta, fórum de discussão); iv) em que estágio do ciclo de formulação da política pública a participação é solicitada? (definição de agenda, formulação de proposta, implementação ou avaliação; v) a iniciativa está sujeita a um procedimento legal formalizado?; vi) existe um mecanismo de monitoramento para avaliar o impacto da iniciativa?

As análises empreendidas pelos alunos neste artigo de conclusão do Field Project incorporaram, até certa medida, os parâmetros acima sugeridos.

2. *Crowdlaw*: origem e conceito

Originalmente proposta por Beth Noveck, a *Crowdlaw* consiste na ideia de que parlamentos e instituições públicas em geral trabalham melhor quando estimulam o engajamento

⁴ CAPONE, Gabriella; NOVECK, Beth; GÖKALP, Birce; KNOX, Aprille; MURDTER, David. *Crowdlaw: Online Public Participation in Lawmaking*. The Governance Lab at New York University & The Governance Innovation Clinic at Yale Law School, 2017. Disponível em: <https://www.thegovlab.org/static/files/publications/crowdlaw.pdf>

⁵ IUNES, Julia M. *Crowdlaw: abrindo as portas do Governo para a participação digital*. Rio de Janeiro: Lumen Juris, 2021. Disponível em: <https://www.amazon.com.br/Crowdlaw-abrindo-governo-participa%C3%A7%C3%A3o-digital-ebook/dp/B0979RJVYP>

cívico, aproveitando novas tecnologias para explorar diversas fontes de opinião, expertise e dados em cada estágio do ciclo de elaboração das leis e políticas públicas. A participação digital proposta pela *crowdlaw* não consiste na simples digitalização dos processos participativos – como votações online em plebiscitos e referendos ou assinaturas eletrônicas para projetos de lei de iniciativa popular - embora também signifique aplicar a tecnologia para aprimorar a efetividade desses mecanismos já existentes.

No entanto, mais do que aliar a tecnologia ao processo, a *crowdlaw* propõe uma nova abordagem do que seja a própria participação política. Esta deve ser integrada ao processo decisório, não apenas com a finalidade de legitimação do procedimento, mas também com o objetivo de aprimorar a qualidade de seus resultados. Este movimento faz parte de um novo paradigma internacional de governança, que demanda a abertura dos governos à colaboração da sociedade, com o auxílio das novas tecnologias digitais. A implementação de um Governo Aberto tem sido recomendada por uma série de organismos internacionais, tais como a ONU, a OCDE e a Parceria para o Governo Aberto (em inglês, OGP - Open Government Partnership)⁶.

Diante deste cenário, justifica-se o interesse da pesquisa acadêmica em compreender de que modo as práticas de *crowdlaw* estão sendo aplicadas pelas instituições. No Brasil, por exemplo, existem diversas iniciativas em andamento, que podem ser estudadas. Dentre elas, as plataformas e-Democracia⁷ e e-Cidadania⁸, estabelecidas, respectivamente pela Câmara e pelo Senado, visando a participação dos cidadãos ao longo do processo legislativo e o aplicativo Colab.re⁹, que permite aos cidadãos reportarem problemas da cidade e receberem uma resposta da prefeitura.

3. Ferramentas de *crowdlaw* estudadas

3.1. Aplicativo de gestão urbana Colab

Essa pesquisa busca examinar e contribuir para a investigação em torno da importância dos processos de Crowdlaw e o reposicionamento das instituições públicas do século XXI sobre a relação entre o Estado e a sociedade. A escolha da plataforma Colab para o referido estudo se dá devido a sua ampla utilização em consolidadas prefeituras municipais. Dessa forma, a ampla utilização da plataforma possibilita uma análise diversa de dados e experiências.

⁶ Disponível em: <https://www.gov.br/cgu/pt-br/governo-aberto/a-ogp>

⁷ Disponível em: <https://edemocracia.camara.leg.br/>

⁸ Disponível em: <https://www12.senado.leg.br/ecidadania>

⁹ Disponível em: <https://www.colab.re/>

Para analisar os resultados da plataforma, iremos concentrar a experiência obtida no município de Niterói, cidade da região metropolitana do Estado do Rio de Janeiro, que adota a plataforma desde 2014. Além disso, aprofundaremos a análise sobre o funcionamento do aplicativo e sua contribuição para estimular o engajamento cívico.

3.1.1. Como funciona o Colab?

A plataforma Colab funciona de modo semelhante a uma rede social, permitindo ao cidadão contato direto com o Poder Executivo do respectivo município, por meio de uma proposta participativa de colaboração. Com isso, torna-se possível expor ideias, propostas, expertises, opiniões, ações, evidências e fatos, a fim de contribuir com a solução dos mais diversos problemas sociais.

Figura 1 - Plataforma digital do Colab

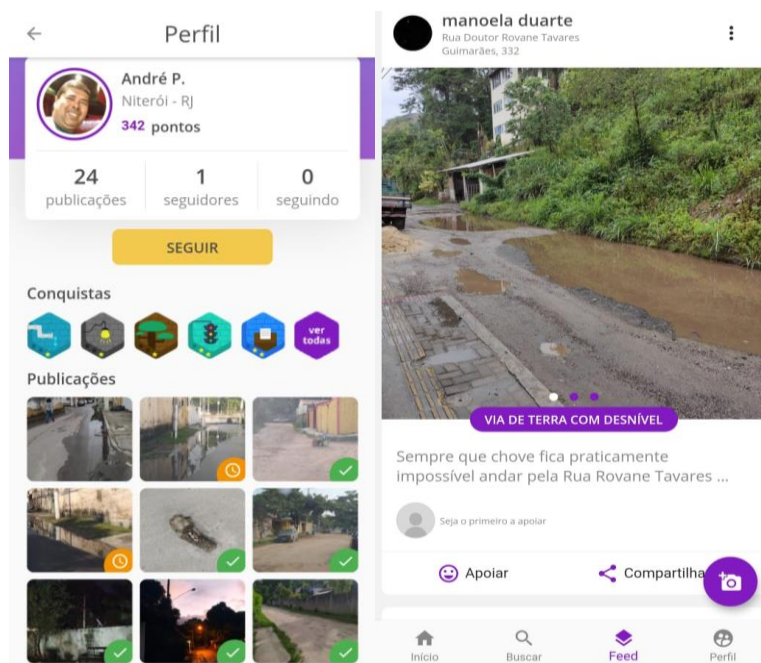


Fonte: Prefeitura de Ribeirão Preto¹⁰

A figura (1) acima representa de forma prática o método de exposição de demandas sociais no aplicativo. Para acessar tal ferramenta deve-se acessar a loja de aplicativos no seu smartphone Android ou IOS. Pode-se perceber que o Layout da plataforma é comparável ao de aplicativos amplamente conhecidos, como Facebook, Instagram, G1, entre outros, facilitando o acesso e a adaptação do usuário à plataforma.

¹⁰ Disponível em: <https://www.acidadeon.com/ribeiraopreto/onclick/GFOT,0,3,29302,confira-passo-a-passo-para-acessar-o-aplicativo-colab.aspx>

Figura 2 - Layouts



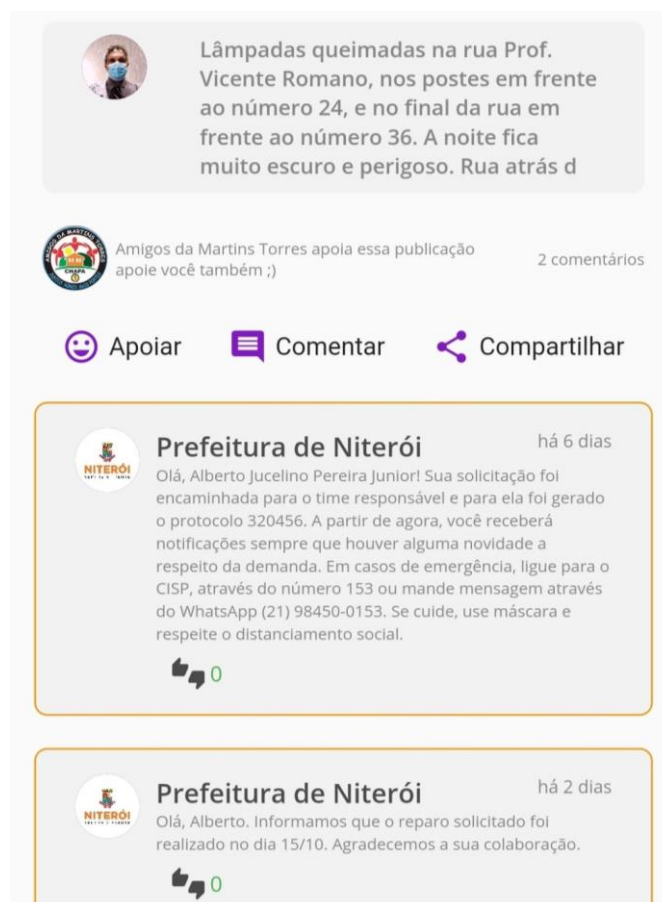
Fonte: Colab (2021)¹¹

Conforme exposto pela figura 2, observa-se os diversos meios de ação dentro da plataforma, assim como ocorre em outras redes sociais, possuindo na parte inferior botões de acesso para uma espécie de timeline, publicações relacionadas a sua região e a sua página de perfil. Logo acima, encontra-se o botão destinado a publicação de posts, além de ser possível interagir com os diversos posts referentes a sua cidade, por meio de curtidas e compartilhamentos.

Ao publicar sua solicitação, o cidadão não precisa se dirigir presencialmente aos órgãos municipais de gestão, pois a interação entre a sociedade e a instituição pode ocorrer na própria plataforma, a partir de feedbacks sobre os serviços e demandas solicitadas, conforme explicita a figura 3.

¹¹ Disponível em: <https://www.colab.re/>

Figura 3 - Feedback dos órgãos municipais

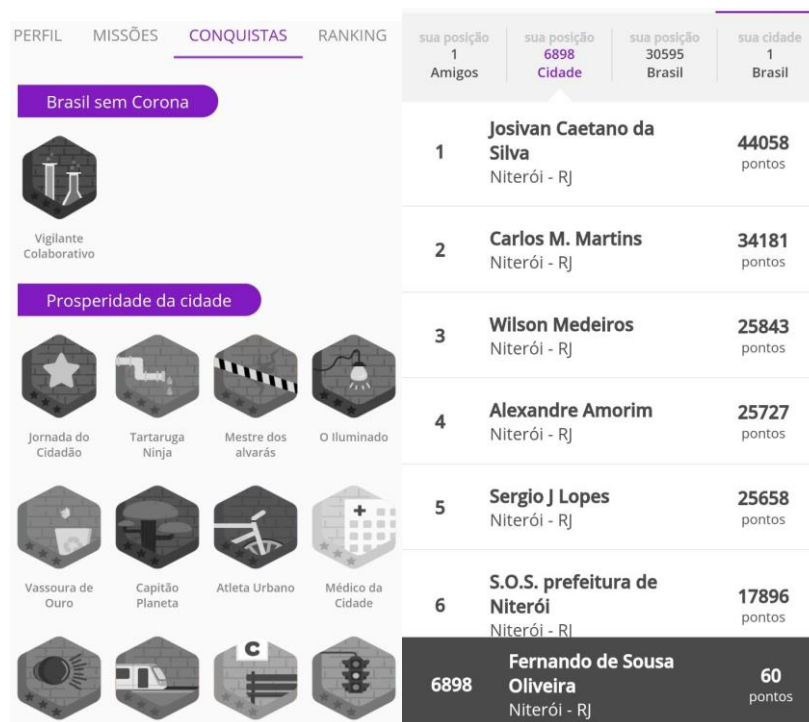


Fonte: Colab (2021)¹²

Dentro da plataforma também é possível encontrar outras formas de engajamento, como a denominada “*gamificação*” (Figura 4). Essa estratégia tem o intuito de estimular os cidadãos a “jogarem”, coletando informações de uma maneira simples e descontraída, por meio de missões, rankings e conquistas.

¹² Disponível em: <https://www.colab.re/>

Figura 4 - Rankings e games



Fonte: Colab (2021)¹³

No Colab, como exemplifica a figura 5, existe a possibilidade de participar de decisões, avaliando serviços, fazendo sugestões e participando de consultas públicas, nas quais a prefeitura toma decisões com base nas respostas dos cidadãos.

3.1.2. Como o Colab tem sido utilizado no município de Niterói?

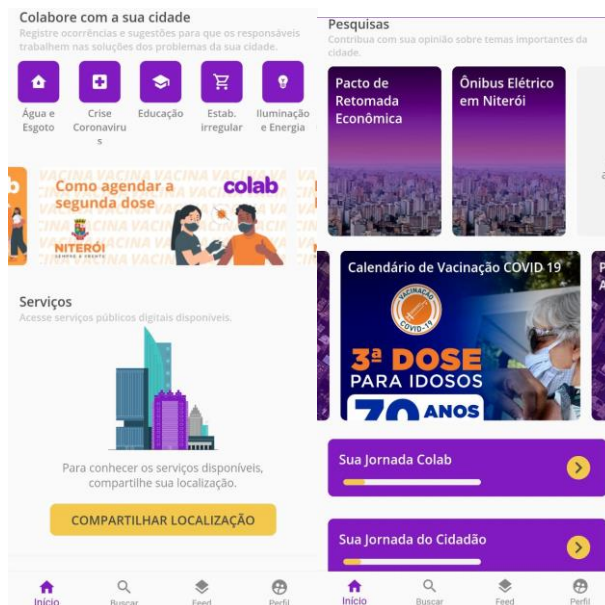
Pode-se constatar um relativo sucesso em prefeituras como a da cidade de Niterói, na qual, de acordo com dados obtidos através do Portal da Transparência, presente no site da Prefeitura, dentre os 496,70 mil habitantes da cidade, 131,96 mil são seguidores da plataforma. Isto representa 26,57 % de toda a população de Niterói.

Em Niterói, as consultas públicas realizadas por meio da plataforma são amplamente utilizadas, sendo fator considerado para a tomada de decisões importantes. Um exemplo é a utilização da plataforma para a escolha do design de grandes projetos arquitetônicos, como a

¹³ Disponível em: <https://www.colab.re/>

reformulação das orlas das praias de Icaraí e Piratininga, a construção da nova Concha Acústica e o projeto do Parque Orla Lagoa de Piratininga. Além disso, durante a pandemia, o aplicativo foi utilizado para o monitoramento de pessoas infectadas com o vírus da Covid-19, agendamento de testes virais nos postos de saúde, distribuição de cestas básicas e máscaras e agendamento para aplicação das doses da vacina.

Figura 5 - Serviços e pesquisas



Fonte: Colab (2021)¹⁴

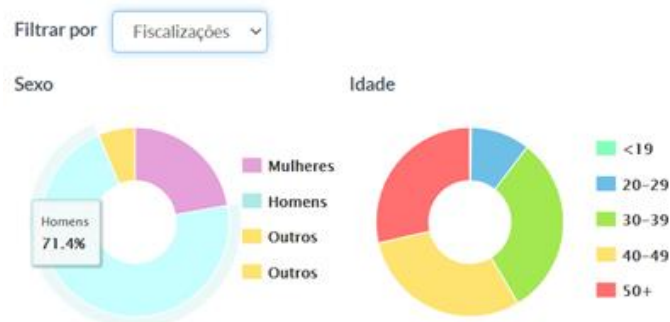
De acordo com os dados disponibilizados no site da prefeitura de Niterói, até o momento, já foram realizadas 48,08 mil denúncias e solicitações no aplicativo. A interação do cidadão com o Colab pode ocorrer de diversas formas, sendo elas: demandas, em que o cidadão posta e os membros do time de “relacionamento com o cidadão” fazem a gestão das mesmas; as consultas na qual o cidadão interage através de consultas públicas; agendamentos, no caso da pandemia do covid-19, foi utilizado para o agendamento da vacina nos postos de saúde de Niterói; e o comunique, onde o governo posta comunicados importantes para o cidadão através de notificações.

Dentre os cadastrados no município de Niterói, há uma predominância de cidadãos do sexo masculino (71,4%), seguido por uma minoria de mulheres (22,2%) e outros (6,3%). Além do gênero, as denúncias e solicitações podem ser analisadas com base na idade dos usuários. De modo

¹⁴ Disponível em: <https://www.colab.re/>

geral, observa-se uma relativa proporcionalidade entre as idades dos indivíduos, com exceção do público mais jovem, que é menos engajado.

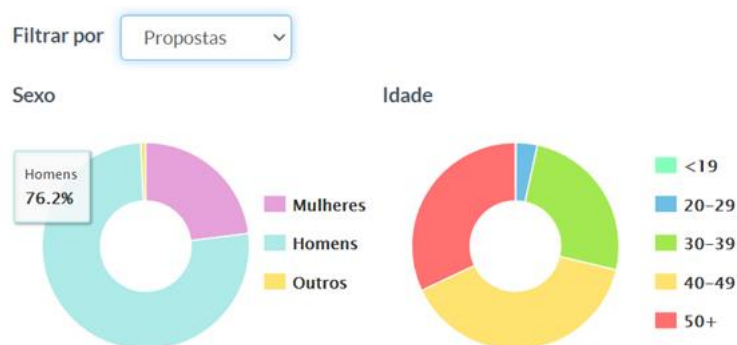
Figura 6 - Gráfico: idades e gênero dos usuários



Fonte: Colab (2021)¹⁵

Em relação às ações de elaboração de propostas, foram computados 887 projetos advindos dos cidadãos. É possível observar que o padrão se repete na participação relativa a figura 6 na distribuição de gênero e idade.

Figura 7 - Projetos enviados pela população



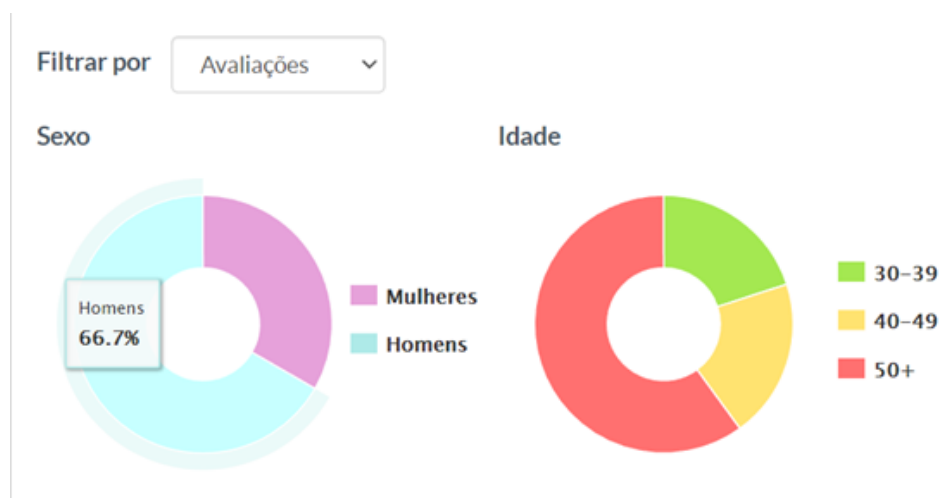
Fonte: Colab (2021)¹⁶

Já nas ações de avaliação dos serviços realizados pela prefeitura, deve-se ressaltar um aumento na participação das mulheres (33,3%) em relação aos homens. Nota-se, também, a prevalência dessas avaliações feitas por grupos de pessoas com idades acima de 50 anos.

¹⁵ Disponível em: <https://app.colab.re/BR/RJ/Niteroi>

¹⁶ Disponível em: <https://app.colab.re/BR/RJ/Niteroi>

Figura 8 - Avaliações sobre os serviços realizados



Fonte: Colab (2021)¹⁷

De modo geral, o aplicativo visa permitir que o cidadão participe da gestão pública municipal, propondo e expondo problemas a serem solucionados, além de opinar sobre a melhor forma para solucionar o problema. Por meio de mecanismos de geolocalização, o Colab possibilita aos usuários o acesso às informações e comunicados da prefeitura através da elaboração de comunicados importantes divulgados em notificações para os cidadãos, aproximando ainda mais o relacionamento do governo com o cidadão e por consequência estimulando em grandes níveis a participação cívica.

3.1.3. O Colab possibilita a participação em quais etapas do ciclo de formulação de políticas públicas?

Ao longo da pesquisa, percebemos que os mecanismos disponibilizados pela plataforma Colab permitem a participação cidadã nos “cinco estágios da formulação de políticas” indicados por Beth Simone Noveck (2019) em seu paper: “*Crowdlaw: Inteligência Coletiva e Processos Legislativos*”¹⁸. O Colab, inicialmente implementado para a fiscalização de problemas na cidade, como lixeiras quebradas, problemas em semáforos, na iluminação pública, dentre outros, acabou

¹⁷ Disponível em: <https://app.colab.re/BR/RJ/Niteroi>

¹⁸ NOVECK, Beth Simone. *Crowdlaw: Inteligência Coletiva e Processos Legislativos*. 2019. Disponível em: <https://portalrevistas.ucb.br/index.php/esf/article/view/10887/6338>

se mostrando uma plataforma muito versátil nas mãos da prefeitura, na qual se fez possível trabalhar a Crowdlaw nos seus cinco estágios, desde a identificação do problema, passando pela identificação da solução, elaboração, implementação até a avaliação das políticas.

As ações de fiscalização disponibilizadas pela plataforma permitem a “**identificação do problema**” ou ocorrência na cidade, como, por exemplo, a necessidade de instalação de uma lixeira ou a existência de um buraco na rua e esse problema é encaminhado para o governo como uma demanda. O Colab também permite que os cidadãos enviem propostas, ferramenta que permite a realização das etapas de “**identificação da solução**” e “**elaboração**” da política pública. Neste momento, verifica-se como a inteligência coletiva dispersa na sociedade pode contribuir para a formulação das políticas públicas.

Após essas etapas, há o recebimento dessas demandas pelos gestores do Colab Gov e pelos membros do governo ocupados com o “relacionamento com o cidadão”, os quais avaliam e buscam atender essas demandas fornecendo a **implementação** da política ou resolução do problema, bem como o retorno de resposta para o cidadão, mesmo quando a demanda não se faz pertinente. Por fim, tem-se a **avaliação** como o quinto e último estágio para a formulação de políticas públicas expostas por Noveck e também permitido pelo aplicativo Colab: os cidadãos têm a possibilidade de fazerem avaliações dos serviços e políticas prestados pelo Governo, como um mecanismo de feedback para entender os impactos da implementação de uma política. O fato da plataforma reunir a possibilidade de se implementar os “cinco estágios da formulação de políticas” expostos por Noveck demonstra a versatilidade e a importância que o Colab possui como mecanismo de Crowdlaw atualmente.

3.2. Plataforma e-Democracia da Câmara

Ao pensar em Crowdlaw em nosso país, não seria possível esquecer do principal órgão do Legislativo, a Câmara dos Deputados. O e-Democracia representa a oportunidade de participar do processo legislativo na Câmara. Como é dito na própria definição expressa no site, a plataforma busca a aproximação e participação social no processo legislativo. O e-Democracia foi criado em 3 de junho de 2009, e, no ano de 2016, o site passou por uma reformulação, permanecendo até os dias de hoje com os mesmos modelos.

A plataforma é dividida em três principais meios de participação: Wikilegis, Audiências Interativas e Pautas Participativas, os quais serão descritos a seguir:

Wikilegis: Por meio dessa ferramenta, é possível fazer comentários acerca de projetos que estão em tramitação na Câmara dos deputados. Para ilustrar como o aplicativo funciona, irei citar um projeto de lei e como a participação popular ocorreu por meio da plataforma digital.

Um dos projetos de lei disponibilizados no Wikilegis foi o PL 4866/2019, que busca implementar serviços de ajuda para atletas mulheres, que foram vítimas de violência física ou sexual. No artigo 2º do projeto de lei, vemos que seria a partir do pedido da vítima que seria feito o cadastro no programa de proteção. Aqui já é possível identificar comentários feitos pelos participantes. O usuário identificado como lucassandes68, comenta criticando a necessidade de ter o pedido da vítima para fazer o cadastro, sua ideia recebeu 100% de aprovação pelos participantes. O processo atualmente se encontra na Comissão da Mulher e não foi identificada nenhuma alteração específica em seu teor, em resposta às opiniões expressas no Wikilegis.

Figura 9 - Projeto de lei “Proteção e apoio psicológico à mulher atleta (...) - Wikilegis

The screenshot displays the Wikilegis interface for the project 'Proteção e apoio psicológico à mulher atleta vítima de violência física ou sexual'. The sidebar on the left, titled 'Opiniões mais votadas', lists three comments with their respective vote counts and consensus percentages. The main area on the right shows the project title, a brief description, and the text of the articles. The project has 32 participants, 16 opinions, and 95 votes.

Opiniões mais votadas	Project Details
<p>14 VOTOS 42% CONSENSO</p> <p>laisseguin50</p> <p>acredito que o direito deve ser concedido à qualquer mulher, com garantia para assistência pelas Delegacias da Mulher...</p> <p>+8 +4 +2</p>	<p>WIKILEGIS</p> <p>32 PARTICIPANTES 16 OPINIÕES 95 VOTOS</p> <p>Proteção e apoio psicológico à mulher atleta vítima de violência física ou sexual</p> <p>Implementar serviços de apoio psicológicos às atletas vítimas de violência física ou sexual e prever atendimento articulado nos serviços de assistência social, saúde e segurança pública, entre outras normas e políticas de proteção.</p> <p>Participação encerrada em 11/12/2019 Exportar CSV</p>
<p>11 VOTOS 27% CONSENSO</p> <p>francisco_samuel16</p> <p>pq não só mulher? qual a diferença da mulher atleta para mulher a unica que e atleta.</p> <p>+5 +2 +4</p>	<p>Art. 1º O Poder público implementará medidas protetivas e serviços de apoio psicológico às atletas vítimas de violência física ou sexual.</p>
<p>6 VOTOS 83% CONSENSO</p> <p>generosoj</p> <p>por que só mulheres e nao homens, acho que devemos tentar tomar as leis mais igualitárias, assim todos seremos iguais.</p>	<p>Art. 2º É direito da mulher atleta vítima de violência física ou sexual solicitar a inclusão no cadastro de programas assistenciais do governo federal, estadual e municipal.</p> <p>Art. 3º A assistência à mulher atleta vítima de violência física ou sexual será prestada de forma articulada e conforme os princípios e as diretrizes previstos na Lei Orgânica da Assistência Social, no Sistema Único de Saúde, no Sistema Único de Segurança Pública, entre outras normas e políticas públicas de proteção, e emergencialmente quando for o caso.</p> <p>Art. 4º ...</p>

Fonte: Portal e-Democracia¹⁹

Pesquisa feita por Michelle Cristina de Souza Silva (2018) revela que, no ano de 2015, foram feitos 1054 comentários ao todo na página, enquanto que o ano de 2016 teve um crescimento de 6% em relação ao anterior. A pesquisa mostra um aumento, que pode ser considerado como insignificante, o que pode revelar certo desconhecimento dessa ferramenta por parte da população. Continuando na pesquisa de Silva (2018), outro dado interessante é que somente 0,1% dos projetos de lei entre 2009 e 2017 foram disponibilizados no Wikilegis.

¹⁹ Disponível em: <https://edemocracia.camara.leg.br/wikilegis/p/4-protacao-e-apoio-psicologico-a-mulher-atleta-vitima-de-violencia-fisica-ou-sexual/>

Por fim, é importante citar que o Wikilegis, apesar de ser utilizado como mecanismo de consulta cidadã para alguns projetos de lei, ainda não é uma ferramenta institucionalizada, ou seja, não se encontra devidamente regulamentada, ou submetida a um procedimento padronizado na Câmara dos Deputados.

Figura 10 - Wikilegis



Fonte: Portal e-Democracia²⁰

Audiências Interativas: A ferramenta foi criada no ano de 2012, e, dentre as ferramentas de participação disponíveis na plataforma, parece ser a que mais aproxima o brasileiro do Parlamento. O objetivo da ferramenta é permitir a interação da sociedade em comissões de debate da Câmara dos deputados. A partir dela, é possível enviar perguntas para os deputados que estão participando da audiência específica, ter uma reação a um comentário específico, receber informações adicionais sobre o projeto que está sendo debatido.

Aqui retornamos a um dos principais desafios da Crowdlaw, a falta de conhecimento das ferramentas por parte da população. Ao longo da pesquisa, percebemos que a difusão da plataforma por parte do governo parece ser baixa. Ao fazer uma pesquisa sobre o Audiências Interativas, só é possível achar uma definição rasa sobre a função do aplicativo na maioria dos locais, não são fornecidos dados sobre o site, como o número de acessos e participações em audiências.

²⁰ Disponível em: <https://edemocracia.camara.leg.br/wikilegis/>

Figura 11 - Audiências Interativas



Fonte: Portal e-Democracia²¹

Pauta Participativa: Possui uma das ideias mais diferenciadas entre todos os métodos participativos online. Com ele, é possível decidir a ordem de preferência em que vão ser votados alguns projetos na Câmara dos deputados. O processo de votação ocorre dentro da área selecionada, como trabalho, segurança, saúde e etc.

Ocorre que, conforme indicado no livro “Crowdlaw: abrindo as portas do governo para a participação digital”²², a ferramenta de Pauta Participativa ainda funciona em regime experimental na Câmara dos Deputados, de modo que ainda não se encontra institucionalizada e integrada aos processo legislativo de forma geral.

No site, verifica-se que só são mostradas duas sessões de votação ocorridas, uma no ano de 2017 e outra em 2019. Na votação realizada em 2017, com o tema política participaram 4.575 pessoas e no quesito segurança tivemos 6.953 participantes. Em 2019, no tema trabalho tivemos a participação de apenas 342 pessoas e no tema administração pública de 367 indivíduos. Um dado

²¹ Disponível em: <https://edemocracia.camara.leg.br/audiencias/>

²² IUNES, Julia M. Crowdlaw: abrindo as portas do Governo para a participação digital. Rio de Janeiro: Lumen Juris, 2021. Disponível em: <https://www.amazon.com.br/Crowdlaw-abrindo-governo-participa%C3%A7%C3%A3o-digital-ebook/dp/B0979RJYYP>

interessante, disponibilizado na votação de 2017, foi que 8% dos participantes da votação gostariam de maior divulgação da plataforma.

Figura 12 - Pauta Participativa



Fonte: Portal e-Democracia²³

É importante falar que a junção das três ferramentas de participação disponibilizadas no e-Democracia possibilita, ao menos em teoria, uma inclusão em várias fases do processo legislativo: o wikilegis permitindo a redação colaborativa dos projetos; as audiências interativas permitindo a discussão dos projetos juntamente à sociedade e a Pauta Participativa possibilitando que os cidadãos possam opinar sobre quais projetos serão enviados para votação do plenário.

3.3. Ideias Legislativas (plataforma e-Cidadania do Senado Federal)

Seguindo a lógica de pesquisar um pouco mais sobre a crowdlaw, uma das plataformas observadas foi o e-Cidadania, mais especificamente, a ferramenta “Ideia Legislativa”. Em consonância com a proposta original do site de domínio do Senado Federal, e com a crowdlaw, a ferramenta em questão possibilita a participação popular na formulação de ideias legislativas.

O funcionamento se dá através das seguintes etapas: realizar o cadastro no site; enviar uma ideia de lei; ter apoio de 20 mil pessoas em 4 meses para que então a ideia seja debatida pelos senadores, surgindo a possibilidade de aprovação ou reprovação em uma Comissão destinada para avaliação dessas propostas. Além de enviar uma ideia, o público também pode participar apoiando as ideias já existentes no portal.

²³ Disponível em: <https://edemocracia.camara.leg.br/pautaparticipativa/>

Figura 13 - Ideia Legislativa



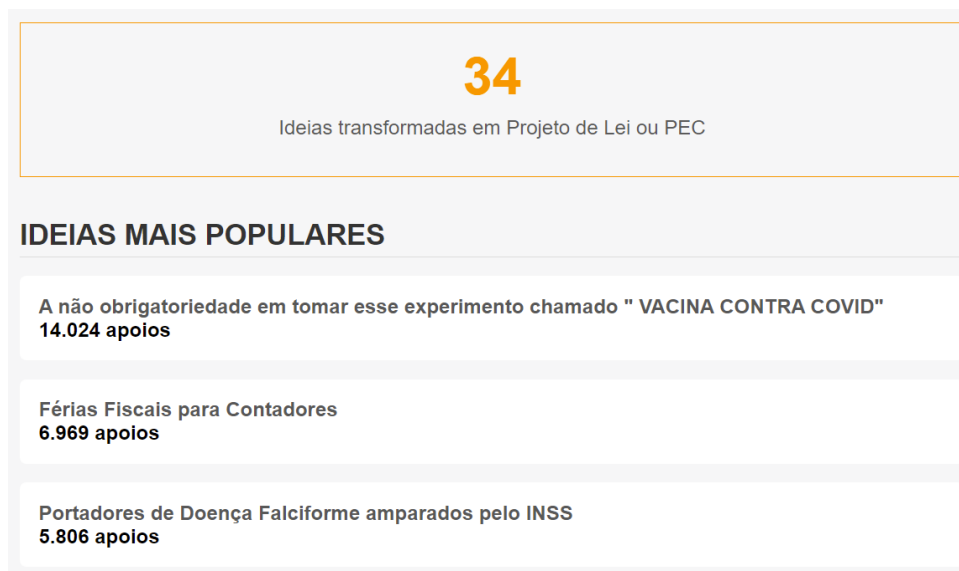
Fonte: Portal e-Cidadania²⁴

A intenção da ferramenta é que qualquer pessoa possa propor e apoiar ideias para novas leis. Verifica-se, portanto, que a participação é viabilizada na fase inicial do processo de elaboração das leis. Para o envio de uma ideia é necessário se cadastrar no site. Feito o cadastro, a pessoa já está habilitada a criar novas leis e a apoiar as ideias legislativas já existentes. É interessante que antes de enviar a ideia, a pessoa confira se já não existe uma ideia com o mesmo conteúdo para que o apoio dos cidadãos não seja disperso. Vale dizer que depois de enviada, a ideia não pode ser editada. Apesar disso, é possível enviar uma ideia legislativa semelhante a uma ideia já existente. Além disso, não há limite para o envio de ideias legislativas. Ou seja, a pessoa pode enviar quantas ideias quiser, contanto que elas não sejam repetidas. Da mesma maneira, é possível apoiar quantas ideias a pessoa quiser.

Consta no site que 34 ideias enviadas pelos cidadãos já foram transformadas em projetos de lei ou de emendas à Constituição:

²⁴ Disponível em: <https://www12.senado.leg.br/ecidadania/principalideia>

Figura 14 - Ideias transformadas em projetos

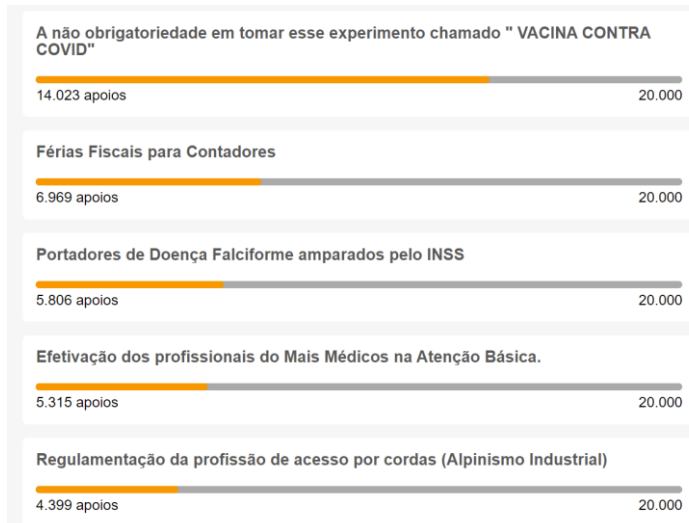


Fonte: Portal e-Cidadania²⁵

Quando enviadas, as ideias legislativas são avaliadas de acordo com os Termos de Uso do site. Se estiverem em consonância com essas normas, serão publicadas. Caso contrário, são arquivadas. Além do que está estabelecido nos Termos de Uso, não serão aceitas as ideias que: tratem de assuntos diversos no ambiente político, legislativo e de atuação do Senado Federal; estiverem em desacordo com os princípios constitucionais; repetidas pelo mesmo usuário; incompreensíveis ou em língua estrangeira; contenham dados pessoais que não tenham sido solicitados; referências a outras pessoas ou a páginas da internet.

As ideias legislativas ficam abertas por 4 meses para receber apoios. Dentro desse período, é necessário que a ideia tenha o apoio de 20 mil pessoas. Caso haja, a ideia é encaminhada para a Comissão de Direitos Humanos e Legislação Participativa (CDH) e formalizada como Sugestão Legislativa – art. 6º, p.u., Resolução nº 19/2015 e art. 102-E, Regimento Interno do Senado. Na CDH, as ideias são debatidas pelos senadores, surgindo a possibilidade de aprovação ou reprovação.

²⁵ Disponível em: <https://www12.senado.leg.br/ecidadania/principalideia>



Tendo em vista a necessidade de um determinado número de apoios num período de tempo, é importante divulgar a sua ideia legislativa para que o alcance seja maior e, consequentemente, haja mais apoio. Caso os 20 mil apoios não sejam alcançados nos 4 meses, a ideia será encerrada, porém disponível para consulta no site.

Diante do exposto, é possível concluir que a ferramenta em questão proporciona um relacionamento do tipo participativo. Isto é, as pessoas têm o poder de, de fato, criar e editar ideias legislativas. E a participação tem o potencial de alcançar impacto institucional, a partir de um procedimento bem definido. Além disso, é um site de fácil acesso, democrático e que preza pela transparência, tendo em vista que há a possibilidade de acompanhar a tramitação da ideia legislativa.

4. Conclusão

Ao conhecer alguns dos mecanismos de participação digital já existentes no Brasil, pudemos compreender como o ideal de soberania popular pode ser colocado em prática, no contexto da revolução digital. As novas tecnologias podem impulsionar a participação social, promovendo um acesso mais facilitado e abrangente da sociedade aos processos decisórios do Estado.

De todo modo, a crowdlaw não se resume à mera aplicação da tecnologia, mas demanda uma transformação cultural das práticas estatais. Como vimos ao longo da pesquisa, o desenvolvimento de ferramentas acessíveis e institucionalizadas de participação cidadã, seja no processo legislativo, seja na gestão pública das cidades, é um requisito essencial para a concretização de um Governo Aberto, Participativo, Transparente e Responsivo à sociedade.

O estudo desses mecanismos de participação se mostra, portanto, essencial para que a sociedade possa, cada vez mais, utilizar esses instrumentos como forma de aprimorar a qualidade, expertise e representatividade dos processos públicos de decisão. Espera-se que a crowdlaw possa ser cada vez mais incorporada na dinâmica das instituições, promovendo, assim, o aprofundamento e atualização da própria democracia.

Bibliografia

AITAMURTO, Tania; CHEN, Kaiping. The value of crowdsourcing in public policymaking: epistemic, democratic and economic value. Disponível em: https://www.researchgate.net/publication/313334988_The_value_of_crowdsourcing_in_public_policymaking_epistemic_democratic_and_economic_value

ALSINA, Victoria; MARTÍ, José Luis. The Birth of the CrowdLaw Movement: Tech-Based Citizen Participation, Legitimacy and the Quality of Lawmaking. *Analyse & Kritik* 2018; 40(2): 337–358. Disponível em: http://www.analyse-undkritik.net/Dateien/5be9b068e75b1_alsina_marti.pdf

CAPONE, Gabriella; NOVECK, Beth; GÖKALP, Birce; KNOX, Aprille; MURDTER, David. Crowdlaw: Online Public Participation in Lawmaking. The Governance Lab at New York University & The Governance Innovation Clinic at Yale Law School, 2017. Disponível em: <https://www.thegovlab.org/static/files/publications/crowd-law.pdf>

FARIA, Cristiano Ferri Soares de. O Parlamento Aberto na era da Internet : Pode o povo Colaborar com o Legislativo na Elaboração das Leis? Disponível em: <https://livraria.camara.leg.br/o-parlamento-aberto-na-era-da-internet-pode-o-povo-colaborar-com-o-legislativo-na-elaboracao-das-leis>

FREITAS. Christiana Soares de. Implicações da e-participação para a democracia na América Latina e Caribe. Niterói: Contracampo, v. 39, n.2, p. 116-131, ago./nov. 2020. Disponível em: <https://periodicos.uff.br/contracampo/article/view/29422>.

IUNES, Julia. Crowdlaw: abrindo as portas do Governo para a participação digital. Rio de Janeiro: Lumen Juris, 2021. Disponível em: <https://www.amazon.com.br/Crowdlaw-abrindo-governo-participa%C3%A7%C3%A3o-digital-ebook/dp/B0979RJVYP>

KONOPACKI, Marco. Pode crowdlaw ser considerado um conceito novo? Um exercício teórico para localizar o crowdlaw no campo. In: 43º Encontro Anual da ANPOCS. Disponível em: <https://www.anpocs.com/index.php/encontros/papers/43-encontro-anual-da-anpocs/spg-6/spg01-6/11892-pode-crowdlawser-considerado-um-conceito-novo-um-exercicio-teorico-para-localizar-ocrowdlaw-no-campo/file>

NOVECK, Beth Simone. Crowdlaw: Inteligência Coletiva e Processos Legislativos. 2019. Disponível em: <https://portalrevistas.ucb.br/index.php/esf/article/view/10887/6338>

Webinar Políticas Colaborativas & Crowdlaw. 10. nov. 2021. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=JkU62kRF_To