

Algumas considerações acerca de uma democracia direta eletrônica

Some considerations about an electronic direct democracy

por [Maurício Maia Vinhas de Azevedo](#)

Resumo: O contexto político atual tem motivado certas manifestações sociais que buscam proporcionar ao cidadão maior participação no governo. No Brasil, iniciativas governamentais como os Portais de Transparência Pública e o Programa de Orçamento Participativo tentam suprir essa demanda, mas existem outras iniciativas não promovidas pelo governo. Na Suécia, surgiu o partido Demoex - democracia estendida, que tenta viabilizar a democracia direta digital, ou seja, por meio das tecnologias de informação e comunicação. Este texto busca apresentar a experiência de democracia direta do partido Demoex bem como as iniciativas existentes no Brasil; explorar as funcionalidades dos feedbacks negativo e positivo para viabilização de espaços democráticos autorreguláveis na Web; e entender a exclusão digital não apenas sob a perspectiva do "ter e usar tecnologia", mas também da capacidade do usuário em entender a informação em meio digital, ou seja, considerar aspectos cognitivos, não apenas o acesso material à informação. Para tanto são discutidas questões relativas à tecnologia, à Ciência da Informação e ecologia cognitiva.

Palavras-chave: Schave: Democracia digital; Tecnologia; Participação cidadã; Feedback; Ecologia cognitiva; Informação.

Abstract: The current political scenario motivates some social initiatives to try to improve and enlarge the citizen participation in the government. In Brazil, governmental initiatives such as Public Transparency websites and the Participatory Budget Program, tries to meet this demand, but there are other examples besides the government's initiatives. In Sweden there is the Demoex party (extended democracy), that tries to make possible the direct democracy using information technologies, in other words, the digital direct democracy. This text tries to introduce the digital democracy experience from Demoex party as well as similar Brazilian initiatives; to explore the use of negative and positive feedbacks in self-adjusting democratic spaces on web; and to realize the digital divide not only by the perspective of the possibility of acquiring and using technology, but as a cognitive matter, in other words, thinking about how the user understand the information in digital media. In addition, this work explores some questions regarding technology, Science Information and cognitive ecology.

Keywords: E-democracy; Technology; Feedback; Cognitive ecology; Information; Citizen participation.

Introdução

Muito tem se falado sobre reforma no governo, e é visível a descrença e insatisfação do povo para com seus representantes. Por conta disso, não é difícil perceber uma maior vontade do cidadão em ter uma participação no processo político que vá além da escolha do seu representante por meio do voto. Daí, em um contexto semelhante, surgiu uma proposta (*já em prática*) de democracia estendida, a [Demoex](#). Implementada na câmara municipal de Vallentuna, cidade ao norte de Estocolmo, Suécia, por intermédio do partido homônimo, funciona de forma que o representante eleito vote de acordo com os resultados das votações online feitas pelos membros do partido. Trata-se de uma tentativa de viabilizar, por meio das tecnologias de informação e comunicação, uma maior participação dos cidadãos nas decisões políticas, seja pela democracia direta ou por uma mistura dela com a democracia representativa.

Voltando à década de 50 do século passado, já é possível notar que a viabilidade e as consequências da influência de novas tecnologias na política já interessavam aos sujeitos que se arriscavam, usando

as palavras de Isaac Asimov, no "espantoso mundo da antecipação": os escritores de ficção científica. O conto "2066: Dia de eleição" de Michael Shaara, escrito em 1956, trazia o personagem "SAM", um computador (*na realidade uma rede de computadores*) que tinha a incumbência de escolher o presidente por meio de testes e análises dos candidatos, elegendo o que, supostamente, fosse o mais preparado ^[1]. Se na época em que os computadores confundiam-se com edifícios (*ao menos em questão de tamanho*) já havia quem imaginasse como as tecnologias futuras afetariam a política, nos dias de hoje, que bem poderia ser um dos futuros imaginados 50 anos atrás, como essa relação política-tecnologia se configura?

É necessário indicar que neste trabalho não são abordadas as possibilidades de fraude política de ordem tecnológica ou de origem coercitiva (*não espere um capítulo intitulado coronelismo 2.0*). Também não são discutidos com profundidade aspectos relativos à educação política do cidadão. Aqui se espera introduzir o conceito de democracia estendida (*Demoex*); algumas informações sobre o partido sueco homônimo, que é a tentativa de aplicação prática do conceito, e as iniciativas semelhantes no Brasil; as críticas ao formato; alguns aspectos tecnológicos interessantes e algumas considerações sob uma perspectiva que se aproxima da Ciência da Informação. Em razão da dificuldade em encontrar essas informações, uma fonte recorrente foi a Wikipédia, que embora não seja lá uma fonte muito precisa, a cada dia que se passa torna-se mais confiável (*e, oportunamente, a sua característica colaborativa tem muito em comum com a participação social intermediada por meio das tecnologias da informação e comunicação, TICs*).

Participação cidadã

Participação cidadã (*ou social*) pode ser definida como: “*uma forma de intervenção na vida pública com uma motivação social concreta que se exerce de forma direta e de um método de governo baseado em um nível de institucionalização das relações Estado-sociedade*” ([Borges e Medeiros](#)). Essa participação tem como objetivo possibilitar contato mais direto e cotidiano entre os cidadãos e as instituições públicas, envolvendo uma conduta ativa dos cidadãos nas decisões e ações públicas ([Borges e Medeiros](#)). Segundo Sherry [Arnstein](#), ela é imprescindível para pleno o exercício da cidadania. Ou seja, os cidadãos deixam de estar afastados dos processos políticos, e podem deliberar sobre o futuro da sociedade. A cientista social Nuria Cunill Grau (apud [Borges e Medeiros](#)) afirma que a participação cidadã não é uma alternativa à democracia representativa, mas sim um complemento desta. Para a autora, a participação social implicaria a criação de novas relações ou novos caminhos entre a sociedade civil e a esfera pública que dependem de quatro fatores:

- *níveis da participação — âmbito político e âmbito da gestão pública;*
 - *caráter da intervenção dos cidadãos nas atividades e/ou órgãos públicos, consultiva e/ou assessora, resolutive e fiscalizadora e participação na execução;*
 - *caráter dos sujeitos sociais intervenientes — indireto e direto;*
 - *origem do impulso à participação, implicação cidadã e ação cidadã.*
- (Cunill apud [Borges e Medeiros](#))

Sendo assim, participação cidadã pode ser definida como um meio de: “*promover a articulação entre atores sociais, fortalecendo a coesão da comunidade ... tornando mais fácil atingir objetivos comuns*” ([Borges e Medeiros](#)). Os dois principais elementos da participação seriam a: *intervenção no curso de uma atividade pública e expressão de interesses sociais*”. O primeiro elemento não deve ser confundido com a participação em associações para defender interesses

sociais, pois não configuraria uma relação direta com o Estado; e no segundo elemento, a participação cidadã só ocorreria na defesa dos *“interesses particulares radicados na sociedade civil, ... especificamente a interesses difusos e coletivos”* (Cunill apud [Borges e Medeiros](#)).

Democracia direta e democracia eletrônica (e-democracy)

Democracia direta é qualquer forma de organização na qual os cidadãos possam participar diretamente no processo de tomada de decisões sem ter representantes fazendo isso em seu lugar. Nela, o povo participa diretamente da vida política do Estado exercendo os poderes governamentais, fazendo leis, administrando e julgando. As primeiras democracias da antiguidade foram democracias diretas, e o exemplo mais marcante é o de Atenas (*e de outras cidades gregas*), nas quais o Povo se reunia nas praças e ali: *“deliberavam sobre assuntos do governo, declaravam a guerra, estabeleciam a paz, escolhiam magistrados, funcionários públicos e até julgavam determinados crimes”* ([Rocha](#)). O tema democracia direta surge na Constituição da República Federativa do Brasil, em seu artigo 1º, parágrafo único: *“todo o poder emana do povo, que o exerce por meio de representantes eleitos ou diretamente, nos termos desta Constituição”*. A possibilidade de exercício direto do poder pelo povo é regulamentada nos incisos do artigo 14, que especificam e limitam as modalidades: o plebiscito, o referendo e a iniciativa popular ([Rocha](#)).

A e-democracy, ou democracia eletrônica, é a utilização de tecnologias de informação em processos políticos e governamentais. Segundo a definição da Wikipedia [\[2\]](#), almeja aumentar a participação dos cidadãos por meio da internet. Deriva desta a iniciativa denominada democracia eletrônica direta (E2D e EDD) [\[3\]](#) que busca proporcionar às pessoas envolvimento nas funções legislativas por meio da internet. Sua missão é, numa tradução livre, ajudar a estabilizar, apoiar e promover, e a manter comunicação e cooperação entre partidos de democracia direta politicamente neutros em todo o mundo. A plataforma de votação utilizada é a Helios Voting [\[4\]](#) que permite votação secreta e segura por meio do uso de criptografia e do *“open-audit”*, que significa que qualquer usuário tem capacidade de auditar a votação.

Portanto, a mediação eletrônica da democracia pode contribuir positivamente para as tentativas de implantação de democracias diretas ou semi-diretas. A funcionalidade se dá por via de softwares que permitam fácil acesso e segurança nas votações, como o citado Helios, que já se trata de uma solução pronta. Há, porém, outras fórmulas para promover a e-democracy e talvez até aperfeiçoá-la enquanto sistema. Uma maneira possível seria com o uso de um espaço controlado por meio de feedbacks positivo e negativo.

Homeostase e feedback

Um dos primeiros a tratar a informação como um meio para feedback negativo foi [Norbert Wiener](#) na obra *Cibernética*, de 1949 ([Johnson](#)). Wiener estudava a relação entre controle e feedback desde a sua pesquisa relacionada à automatização de estratégias de guerra, iniciada na Segunda Guerra Mundial quando as forças armadas solicitaram um meio de fazer armas mecânicas que disparassem automaticamente em direção aos alvos. Segundo Steven [Johnson](#) (2003), Wiener tinha que responder a seguinte pergunta: *“dispondo de informação suficiente sobre a localização e o movimento do alvo, você consegue transformar esses dados em algo que uma máquina possa usar para atirar em um V-2 nos céus?”* Os alvos, os mísseis alemães V-2, conhecidos também como bombas voadoras, são: *“uma mistura de ruído e informação, de certa forma previsíveis, mas também sujeitos a mudanças súbitas”* ([Johnson](#)).

O resultado da pesquisa de Wiener foi a idealização de um sistema que comparasse a diferença entre

o objetivo que se pretende alcançar e o grau de sucesso real obtido tendo em vista a minimização da diferença entre os dois estados (esperado-alcancado). Isso foi chamado de feedback (realimentação). Segundo [Johnson](#), o feedback negativo é: *"o modo de transformar um sistema complexo em um sistema complexo adaptável."* Essa capacidade de adaptação (*autorregulação*) com base nos feedbacks foi chamada por Wiener de homeostase, apropriando-se do termo criado pelo fisiologista [Walter Bradford Cannon](#).

Homeostase, portanto, seria a capacidade de um sistema em regular-se mediante o equilíbrio de suas partes. Um sistema homeostático é capaz de se auto-organizar com base no feedback negativo ou positivo. Enquanto o feedback negativo é uma resposta do sistema que tende a estabilizá-lo diminuindo o efeito das flutuações, o feedback positivo amplifica flutuações (*o efeito "bola-de-neve"*)^[5]. Essas informações sobre sistemas autorreguláveis e feedback podem estar parecendo um tanto fora do escopo do texto, e talvez estejam, mas elas estão aqui para complementar o exercício de imaginação a seguir.

Fóruns na web, auto-organização, democracia eletrônica e especulações

Neste subcapítulo é especulado como seria possível aprimorar votações com o uso de feedbacks. Steven [Johnson](#), na obra ["Emergência: a vida integrada das formigas, cérebros, cidades e softwares"](#), escrita em 2001, analisa o fórum ["Slashdot: News for Nerds"](#)^[6], que teria sido, segundo ele, o que: *"mais se aproximou até hoje de uma genuína comunidade auto-organizável criada pela web"*. Em certa parte da análise vem a passagem que mais importa aqui, quando o autor afirma que com: *"uma mistura de feedbacks positivo e negativo ... o Slashdot hoje se parece ... com uma democracia virtual"* ^[7]. *"A coisa funciona da seguinte maneira: se você passou mais do que algumas sessões como usuário registrado no Slashdot, o sistema pode avisar que você recebeu o status de moderador (não muito diferente de um jurado convocado por correio). Assim como na analogia legal, os moderadores somente servem por um determinado tempo e, durante esse período, têm o poder de avaliar as contribuições feitas por outros usuários, em uma escala de -1 a 5. Esse poder diminui com o uso: a cada moderador confere-se um número finito de pontos que ele pode distribuir em sua avaliação. Quando todas as notas são distribuídas, seu título de moderador acaba."* ([Johnson](#) p.115)

Essas avaliações em escala de -1 a 5 que os moderadores fazem são feedbacks que fazem do fórum um sistema autorregulável. Assim, o equilíbrio do Slashdot se dá pela perspectiva do grupo como um todo, em que os: *"valores emergem através das ações da comunidade em geral"* ([Johnson](#) p 119). Entretanto, esse funcionamento pode resultar numa ditadura do usuário médio que eliminaria a diversidade, uma vez que os pontos de vista da maioria seriam amplificados, enquanto os da minoria seriam silenciados ^[8]. *"Talvez, então, o perigo esteja no excesso de pensamento de grupo. É totalmente possível que as regras ... tenham criado uma tirania da maioria em Slashdot, pelo menos no nível 5. Mensagens que coincidem com o usuário 'médio' do Slashdot têm mais possibilidade de chegar ao topo, enquanto as que expressam um ponto de vista da minoria podem ser rebaixadas no sistema."* ([Johnson](#) p.119)

O autor propõe, então, uma solução aplicável de forma que um fórum (*ou um ambiente online de democracia direta numa ação de escolha de projeto de lei, por exemplo*) promova a qualidade e a diversidade. Para tanto, bastaria modificar o algoritmo que seleciona as pontuações, fazendo com que o sistema possa filtrar as contribuições baseado não na avaliação média delas, mas nos desvios-padrão, ou seja, naquelas que causaram maior disparidade de aprovação de audiência. Isso proporciona uma inversão do que seria a informação relevante (*no caso anterior as mais*

consensuais) e do "ruído" (as informações com piores avaliações), podendo favorecer o surgimento de mais debates e de novas informações."...um membro que sistematicamente alcance uma nota alta pela comunidade, dificilmente será escolhido como moderador, enquanto um outro que inspire respostas nos dois sentidos - positivo e negativo - será o primeiro da fila dos moderadores ... as vozes marginais na comunidade teriam uma presença ... porque o sistema de feedback estaria recompensando perspectivas que desviam da linha mestra, que não têm o objetivo de agradar a todo mundo o tempo todo ... as minorias pensantes ... teriam um lugar à mesa". (Johnson, 2003 pg.119)

Conforme exposto, e fazendo uso da análise do fórum Slashdot, existem possibilidades e formas se de tentar mediar eletronicamente a democracia, e, com o uso de feedbacks e filtros adaptáveis, talvez seja possível imaginar um espaço democrático virtual como um sistema autorregulável.

Democracia estendida - Demoex

O Demoex, numa tradução livre do conteúdo de seu website^[9], é um partido político do século XXI que objetiva estender a democracia ao permitir que as pessoas votem online em questões individuais, políticas e leis. Esses votos mais que influenciam a decisão que o representante eleito irá tomar, formam a decisão em si. A extensão democrática pretendida se dá pela mistura de democracia direta e representativa. Assim, o partido objetiva possibilitar a participação ativa do cidadão nos debates políticos locais. Os votos são ligados a um "avatar" (*espécie de login*), o que garante, por meio do anonimato, o voto secreto, ao mesmo tempo em que assegura a transparência, e a prestação de contas. Apenas membros do partido têm direito de votar e assim influenciar diretamente o representante.

A idéia da democracia estendida sueca teve seu início numa escola em Vallentuna, subúrbio ao norte de Estocolmo, Suécia, em outubro de 2000, a partir de um seminário intitulado "*Tecnologias da informação e democracia*" que questionava por que tão poucos jovens são politicamente ativos. A resposta de alguns estudantes foi que eles não aprovavam o fato de ter que escolher entre ideologias, pois enxergavam a complexidade da política para além das limitações de "*direita-esquerda*". Outros estudantes, mais descrentes do sistema político vigente, argumentaram que as decisões são tomadas de cima para baixo e não de forma emergente (*baixo para cima*). Da discussão entre alunos e professores acerca das possibilidades tecnológicas aplicadas à democracia nasceu a idéia da Demoex, culminando no registro do partido e do candidato em 2002, trazendo uma única promessa: Democracia direta. A operacionalidade foi baseada na experiência do pioneiro em "*e-democracy*" Mikael Nordfors, fundador de um partido semelhante nos anos de 1990.

O partido funciona de forma que o representante eleito vote de acordo com os resultados das votações online feitas pelos membros. O objetivo é que o representante atue da maneira mais fiel possível à opinião dos membros do partido, não imprimindo a sua vontade acima da opinião da maioria. Ou seja, o representante seria apenas uma mera formalidade, pois o poder estaria nas mãos dos membros do partido. O Demoex utiliza a distribuição estatística, o que significa que o representante na câmara decide seu voto com base na estatística extraída da participação dos membros na internet:

"Suponhamos que o Demoex tenha cinco cadeiras no parlamento, e 60% dos seus membros votem a favor de uma proposta: nesse caso, três dos representantes votarão favoravelmente à proposta no parlamento. Os arredondamentos são feitos pelos critérios consagrados em matemática. Se for de todo impossível retratar, de maneira justa, a opinião dos membros numa determinada votação, adota-se o voto em branco." ^[10]

Outro sistema utilizado é o da votação complexa, que faz uso de algoritmos em votações que requerem uma decisão além do "sim" ou "não". Lembra em certos aspectos o funcionamento do fórum "Slashdot": "Num dos métodos possíveis o voto pode ser -1 (não), 0 (abstenção) ou +1 (sim). No início da votação todos os eleitores são considerados como tendo votado 0, exceto quem propôs a matéria, que automaticamente é considerado como tendo votado 1. Cada proposta a ser votada gera um certo apoio acumulado, que é representado por um número entre -1 e +1. No início da votação esse número é colocado em zero. Para cada dia em que haja votação, com alguma alteração no resultado de votos pró ou contra, o apoio acumulado cresce, por um valor constante. Se houver uma inversão na preferência dos eleitores entre o pró e o contra, o apoio acumulado retorna a zero. Por esse sistema, uma proposta é considerada aprovada, ou rejeitada, quando: $(Valor\ corrente, chamado\ de\ "mean\ value" no\ gráfico) + (apoio\ acumulado) > +1 = (proposta\ aceita)$ ou $< -1 = (proposta\ rejeitada)$."^[11]

Em novembro de 2002, Parisa Molagholi foi eleita como representante do partido Demoex na câmara de Vallentuna. Em 2006, o partido foi reeleito aumentando o percentual de atuação de 1,7% para 2,6%. Segundo o website "A failure or success?"^[12], indicado no portal do partido, de 2002 a 2011 a iniciativa conseguiu oitocentos votos e passou quarenta e quatro petições populares à câmara municipal. Ainda de acordo com a mesma página na internet, o Demoex teria falhado na tentativa de criar uma plataforma para debate político na internet, uma vez que os políticos dos partidos tradicionais se negaram a participar dos debates online.

No Brasil

A democracia estendida também já tem seus defensores no Brasil. Consultando a rede social chamada Demoex, no website de redes sociais Ning^[13], é possível encontrar algumas informações e uma matéria de autoria de Alice Maciel, do jornal Estado de Minas^[14]. De acordo com a matéria em questão, em outubro de 2010, um grupo de pessoas teria decidido, aos moldes da Demoex sueca, criar um partido neutro (*sem ideologia*), o Partido Cidadãos. O programa partidário propunha a criação de uma página na internet para que qualquer eleitor (desde que filiado ao partido) pudesse opinar e votar nos projetos de lei em tramitação em todas as casas legislativas em que a legenda possui representantes eleitos. Cada decisão seria precedida de um debate via internet. Seria possível mudar de voto, que, ao contrário da iniciativa sueca, não poderia ser secreto.

A filiação ao partido se daria mediante contribuição mensal mínima de 12% do salário mínimo, ou seja, cerca de R\$65,00. Haveria uma política de descontos no valor da contribuição para filiados até 18 anos e até 21 anos, que têm reduções de 70% e 50%, respectivamente. Em consulta ao website do Tribunal Superior Eleitoral^[15] aos 24 de setembro de 2011, o Partido Cidadão não apareceu no rol dos partidos registrados. Outra iniciativa muito parecida é o Partido Da Internet (PDI), inspirado no "Partido de Internet" espanhol, que também afirma ser neutro. Segundo as informações encontradas no website Transparência Hacker NOTA [16], onde parece ter sido projetado, ele pretende usar a internet como ferramenta de transparência pública. O papel dos eleitos pelo Partido Da Internet, de acordo com Gian Carlo Matinelli, um dos autores do projeto, é o de: "*deixar de ser um simples representante para ser executor da vontade popular*". Também não se encontra no website do Tribunal Superior Eleitoral.

Também não elencado na lista de partidos registrados no Tribunal Superior Eleitoral, o Partido Pirata do Brasil, PPBr^[17], é um movimento que teve início em 2007 e pretende uma democracia plena. Embora estando o seu website fora do ar no momento dessa pesquisa, o que dificulta a coleta de mais

informações, é provável que ela seja motivado e apoiado pelo Partido Pirata Internacional, que por sua vez deriva do Partido Pirata Sueco (*Piratpartiet*), criado em 2006, que busca mudanças nas leis de direitos autorais de modo a favorecer o compartilhamento.

Crítica à democracia direta.

O fato de existirem iniciativas de democracia direta (*ou mista*) mediadas pela internet motiva discussões acerca da sua eficácia e real funcionalidade do ponto de vista político. O cientista político Bruno Wanderley Reis, em entrevista ao jornal Estado de Minas^[18], afirma que a experiência pode ser um equívoco: *"Acho que a internet é um facilitador da organização das pessoas. Movimentos que acontecem hoje em uma semana, demorariam antes dela seis meses para acontecer – se acontecessem. É muito comum que a internet seja vista como um canal para a democracia direta. Mas passar as deliberações do Legislativo para a votação popular via internet é um equívoco. O papel do Legislativo não é apenas votar projetos. Os representantes políticos atuam como advogados. Eles têm de articular, persuadir, barganhar, fazer acordos. Quando os deputados vão a plenário para votar, os projetos já passaram por extensas negociações, que são essenciais para dirimir conflitos. Fazer política como essas pessoas estão propondo tenderia a aumentar a probabilidade de violência política"*.

A cientista política italiana Nádía [Urbinati](#), em seu artigo *"O que torna a representação democrática?"* traz alguns aspectos interessantes sobre democracia direta. Ela afirma, que: *"Na democracia direta, todo voto é como um novo começo (ou uma resolução final) porque corresponde simplesmente à contagem de vontades ou preferências, mas não é nem pode ser representativo das idéias; esperar pela "próxima oportunidade" não faz sentido, já que nela toda decisão é absoluta, porque torna as opiniões idênticas às vontades e carece de qualquer vínculo histórico com as cadeias de opiniões e decisões pasadas e futuras."* ([Urbinati](#), 2005)

Ao se referir à democracia representativa argumenta que: *"a cadeia de opiniões, interpretações e idéias que buscam visibilidade através da votação em um candidato ou partido consolida a ordem política – a divergência se torna um fator de estabilidade Ela torna-se o liame que mantém unida uma sociedade que não possui centro visível e que vem a se unificar por meio da ação e do discurso (experiências comuns de interpretação que os cidadãos compartilham, narram, resgatam e refazem incessantemente, na condição de partidários-aliados)." (Urbinati, 2005)*

Ou seja, numa democracia direta em que os *"eleitores"* votariam nas propostas, eles estariam tomando parte da política de maneira imediatista, fazendo do voto um evento absoluto que não permitiria a continuidade histórica. Na indireta, a escolha de um representante seria fruto de uma opinião política ou de uma "constelação de opiniões políticas", usando as palavras da autora. Refletiria a atratividade de um conjunto de demandas e idéias ao longo do tempo. Os autores citados fazem ressalvas relativas à capacidade do cidadão no desempenho da função política, no caso do Bruno Wanderley Reis; e à eficácia da democracia direta comparativamente à democracia representativa, abordadas por Urbinati. Como é possível observar, as críticas citadas não são especificamente voltadas para a intermediação informática, mas sim para a modalidade democrática em análise.

Aspectos socio-cognitivos

O partido Demoex se localiza numa comunidade diminuta e, provavelmente muito homogênea. A viabilidade de uso a nível estadual ou nacional da democracia estendida digital depende não só da tecnologia em si, mas também do acesso material e cognitivo da população à ela - da capacidade

social de entendimento. Eszter Hargittai (apud [Hongladarom](#)), em tradução livre^[19], argumenta que a exclusão digital não é meramente questão de possuir ou não a tecnologia (computador, conexão etc.), mas resultaria também da falta de habilidade que as pessoas têm quando estão online. A autora continua seu argumento afirmando que ter a posse da informação não faz o indivíduo deixar de ser um excluído digital. É necessário considerar as habilidades envolvidas no uso pleno dos recursos informacionais, ou seja, ser capaz de utilizar a informação disponível.^[20]

Daí surge a indagação: Como fazer uma democracia direta via internet ser realmente democrática, no sentido de ser inteligível a toda uma população, uma vez que, ainda que reunida sob a forma de uma nação, *[a população]* demonstra uma certa heterogeneidade cultural? A construção de um "portal" na internet para participação ativa do cidadão na política, como o do partido Demoex, teria que levar em conta as diferenças culturais entre cada região que, possivelmente, interferem na forma como cada grupo mais ou menos homogêneo de "usuários" percebe e entende uma mesma informação. Os portais de transparência pública brasileiros são um bom exemplo: Para que eles sejam verdadeiramente democráticos, não basta que mostrem as estatísticas e resultados do governo, é preciso que a informação veiculada seja perceptível e cognoscível a todos cidadãos.

Sendo assim, numa construção apenas semântica, sem preocupação com a existência do conceito, poderia afirmar que esse capítulo trataria de epistemologia social. Entretanto, tal termo já fora conceituado por Jesse [Shera](#) em 1952: *"A nova disciplina que aqui focalizamos (e a qual por falta de melhor nome nós chamamos de epistemologia social) deveria fornecer uma estrutura para a investigação eficiente de todo o complexo problema dos processos intelectuais das sociedades. Levantaria o estudo da vida intelectual a partir do escrutínio do indivíduo para uma pesquisa sobre os meios pelos quais uma sociedade, nação, ou cultura alcança compreensão da totalidade dos estímulos que atuam sobre ela. O foco desta nova disciplina seria sobre a produção, fluxo, integração, e consumo de todas as formas de pensamento comunicado através de todo o modelo social. De tal disciplina poderia emergir um novo corpo de conhecimento e uma nova síntese da interação entre conhecimento e atividade social."* ([Shera](#), 1977)

Embora a epistemologia social aparentemente tenha sido esquecida - ou tenha tido suas competências absorvidas por outras disciplinas-, do que afirma Shera sobre ela, pode-se extrair para o contexto desse trabalho, o trecho: *"pesquisa sobre os meios pelos quais uma sociedade, nação, ou cultura alcança compreensão da totalidade dos estímulos que atuam sobre ela"*. Interessa também a ecologia cognitiva de Pierre [Levy](#), que *"é o estudo das dimensões técnicas e coletivas da cognição"* ([Levy](#), pg 84): *"A inteligência ou a cognição são o resultado de redes complexas onde interage um grande número de atores humanos, biológicos e técnicos. Não sou 'eu' que sou inteligente, mas 'eu' com o grupo humano do qual sou membro, com minha língua, com toda uma herança de métodos e tecnologias intelectuais Fora da coletividade, desprovido de tecnologias intelectuais, 'eu' não pensaria. O pretense sujeito inteligente nada mais é que um dos microatores de uma ecologia cognitiva que o engloba e restringe."* ([Levy](#) pg 83)

Ao que se pode aduzir o que diz o sociólogo [Nobert Elias](#): *"Cada pessoa singular está realmente presa; está presa por viver em permanente dependência funcional de outras; ela é um elo nas cadeias que ligam outras pessoas, assim como todas as demais, direta ou indiretamente, são elos nas cadeias que a prendem. Essas cadeias não são visíveis ou tangíveis, como grilhões de ferro. São mais elásticas, mais variáveis, mais mutáveis, porém não menos reais e decerto não menos fortes."* ^[21] (Elias apud [Oddone](#), 2007)

Sobre a possibilidade tecnológica da democracia direta ou mista, pode-se recorrer mais uma vez a [Levy](#):

"O meio ecológico no qual as representações se propagam é composto por dois grandes conjuntos: as mentes humanas e as redes técnicas de armazenamento, de transformação e de transmissão das representações. A aparição de tecnologias intelectuais como a escrita ou a informática transforma o meio no qual se propagam as representações. Modifica, portanto, sua distribuição: - algumas representações, que antes não podiam ser conservadas, passam a sê-lo; têm, então, uma maior difusão; por exemplo, grandes quantidades de listas ou tabelas numéricas (como as cotações diárias da Bolsa) só podem ser mantidas sem muitos erros e largamente propagadas em uma cultura que disponha ao menos da impressão; - novos processamentos de informação são possíveis, e portanto surgem novos tipos de representações; por exemplo, as comparações sistemáticas de dados com a ajuda de quadros apenas são possíveis com a escrita; as simulações digitais de fenômenos naturais pressupõem os computadores." ^[22] (Levy, pg 84 e 85).

Daí, a informática, e mais especificamente a internet, ao modificar as noções de distância (*diminuindo ou ignorando distâncias e outras barreiras do "mundo físico"*), permitir o uso de algoritmos para feedback e facilitar/intermediar a comunicação, talvez fosse o que faltava para dar condição^[23] à democracia direta - a assembleia popular volta a reunir-se na *Ágora*. ^[24]

Conclusão

Como visto, já parece viável conceber uma experiência de democracia (direta ou mista) facilitada pelas tecnologias de informação e comunicação como a internet e o uso de algoritmos e filtros. Embora as experiências atuais ocorram em níveis municipais diminutos - e talvez só assim seja aplicável a democracia direta, não é impossível pensar na aplicabilidade desse conceito na expansão e no aperfeiçoamento da participação do cidadão na política. Participação cidadã, conforme texto de Célio [Nori](#) (2010) é: *"uma prática que reúne e integra pessoas conscientes de que, além de um projeto pessoal de vida, é necessário igualmente exercer um papel efetivo na construção coletiva da sociedade, de modo que se garantam os direitos fundamentais de cidadania e uma vida digna para todos."* Atualmente, os principais meios dessa participação no Brasil são os *Portais de Transparência* e o *Programa de Orçamento Participativo*, ambos de iniciativa do governo, que permitem ao cidadão, respectivamente, a fiscalização das contas do governo e opinar na aplicação de porcentagem do orçamento dedicada ao programa.

Todavia, para uma efetiva democracia, a informação deve ser acessível material e cognitivamente ao cidadão. Não basta apenas todo um aparato tecnológico e uma profusão de relatórios para que se viabilize uma democracia direta ou mista ou até mesmo a tão em voga participação cidadã. Há, assim, uma relação de mão dupla: da mesma forma que o indivíduo precisa estar capacitado para atuar ativamente na política (*e aí entram questões relativas ao ensino etc.*), os espaços ou interfaces de democracia digital, e também *Transparência Pública*, necessitam reconhecer e se adaptar às necessidades e particularidades do cidadão, devendo ser pensadas e criadas com foco nesse usuário final. A ecologia cognitiva, ao estudar o *"fenômeno do conhecimento"* como um fato social, a semiótica aplicada às técnicas de usabilidade (*UX - user experience*) ao objetivarem uma melhor

interação entre a informação e o usuário dela (*em especial nos ambientes informáticos*), têm muito a contribuir para o desenvolvimento de experiências de democracia eletrônica cada vez melhores e mais aplicáveis.

Portanto, ainda que seja provável que a democracia digital torne-se apenas mais uma excentricidade tecnológica (*como acredita este autor que os tablets sejam*), é igualmente provável que tenha sua aplicação mais frequente. Embora sua eficácia para o bem estar social não possa ser facilmente aferida, teoricamente, ela dá ao povo uma nova chance de se aproximar da política e assim, do controle do seu próprio barco. ^[24]

Notas:

1- O desfecho da história é a quase eleição do próprio "SAM" para presidência, por conta da falta de candidatos que atingissem todos os requisitos, que foi adiada graças a um estratagema dos líderes do governo que fizeram "SAM" escolher o protagonista do conto para o comando do país.

2- <http://en.wikipedia.org/wiki/E-democracy>

3- http://www.participedia.net/wiki/Electronic_Direct_Democracy_-_EDD

4- <http://heliosvoting.org/>

5 - Para mais informações: <http://cftc.cii.fc.ul.pt/PRISMA/capitulos/capitulo4/modulo3/topico2.php>

6- <http://slashdot.org>

7-trecho na integra: "*O problema para Malda [criador do fórum] era como construir um sistema homeostático que levasse o site naturalmente àquele estado, sem que nenhum indivíduo estivesse no controle. A solução a que ele chegou seria imediatamente reconhecida hoje: uma mistura de feedbacks positivo e negativo, uma dose de acaso estruturado, interações entre vizinhos e controle descentralizado. De um certo ângulo, o Slashdot hoje se parece com uma colônia de formigas. De outro, parece uma democracia virtual.*" (p. 114 e 115). Inserção minha.

8-[Marshall McLuhan](#) observou que o fenômeno da busca do "usuário médio" estava empurrando todos os partidos políticos para o centro.

9- <http://demoex.org/>

10 e 11- http://pt.wikipedia.org/wiki/Demoex_-_democracia_experimental

12- <http://pemor.wordpress.com>

13- <http://demoex.ning.com/>

14- http://www.em.com.br/app/noticia/politica/2011/08/07/interna_politica.243753/grupos-na-internet-se-organizam-para-criar-partidos-sem-ideologia.shtml

15- <http://www.tse.gov.br/internet/partidos/index.htm>

16- <http://thacker.com.br/projeto/partido-da-internet>

17- <http://www.partidopirata.org/>

18- http://www.em.com.br/app/noticia/politica/2011/08/07/interna_politica.243753/grupos-na-internet-se-organizam-para-criar-partidos-sem-ideologia.shtml

19 - No original - "Eszter Hargittai, for example, argues that there is the second-level digital divide, consisting of the

gap between the skills people have when they are online

(Hargittai, 2002). This is in contrast with the usual interpretation of the digital divide merely as the gap between those who possess or do not possess the technology." (apud HONGALADAROM, 2004)

20-Furthermore, as Eszter Hargittai (2002) has shown, merely being in possession of information does not automatically translate to one being on the right side of the digital divide. One has to factor in the skills involved in making full use of the resources at hand. Analogously, the 'rich' may be indeed quite poor when they do not know how to utilize the resources available to them. (apud HONGALADAROM, 2004)

21 - Com base em Norbert Elias, e talvez forçando um pouco, é possível, de certa maneira, combater o argumento da crítica de Nádia Urbinati que impõe caráter de individualismo, imediatismo e certa descontextualização nas decisões tomadas via democracia direta. Se a capacidade cognitiva, e portanto decisória, do indivíduo está vinculada à sociedade (ou grupo) em que ele vive, quando ele vota, ele não o faz sem a interferência de uma "constelação de opiniões políticas". Se for imediatista, é por ser reflexo de um imediatismo geral e, daí, talvez resulte numa continuidade histórica.

22- De posse disso pode-se, de certa forma, pensar na obra "Meio é a Mensagem" de McLuhan, que discute a influência do meio na informação (mensagem).

23- "Inovações técnicas tornam possível ou condicionam o surgimento desta ou daquela forma cultural (não haveria ciência moderna sem impressão, nem computador pessoal sem microprocessador), mas as primeiras não irão, necessariamente, determinar as segundas." (Levy p. 91)

24 - Local onde as leis e principais decisões eram discutidas e resolvidas.

25- Coincidentemente, ou não, o termo Cibernética, cunhado por Norbert Wiener, deriva do grego kybernetes, que significa timoneiro e também governante. Mesmo radical que dá origem a government (governo).

Referências Bibliográficas

ARNSTEIN, S. R. A ladder of citizen participation. *Journal of the American Planning Association*, v. 35, n. 4, p. 216-224, July 1969. Disponível em <http://lithgow-schmidt.dk/sherry-arnstein/ladder-of-citizen-participation.html> Acessado aos 08/10/2011

BORGES, Djalma Freie e MEDEIROS, Jássio Pereira de. Participação cidadã no planejamento das ações da Emater-RN. *RAP Rio de Janeiro Jan./Fev. 2007*
Disponível em: <http://www.scielo.br/pdf/rap/v41n1/05.pdf> Acessado aos 08/10/2011

BRASIL. Constituição da República Federativa do Brasil: promulgada em 05 de outubro de 1988. São Paulo: Saraiva, 1988.

HONGALADAROM, SORAJ. Making Information Transparent as a Mean to Close the Global Digital Divide. *Minds and Machines* 14: 85–99, 2004. 2004 Kluwer Academic Publishers. Printed in the Netherlands. Disponível em: http://homepage.mac.com/soraj/web/Making_Info_Transparent.pdf

JOHNSON, Steven. Emergência: a vida integrada das formigas, cérebros, cidades e softwares. Trad. de Maria Carmelita Pádua Dias. Rio de Janeiro: Ed. Jorge Zahar, 2003

LEVY, Pierre. As tecnologias da inteligência: o futuro do pensamento na era da informática. Tradução de Carlos Irineu da Costa. São Paulo: Editora 34, 1993.

NORI, Célio. "O que se Entende por Participação Cidadã". In *Cartilha da participação cidadã*. Escola de Cidadania de Santos, Universidade Católica de Santos. 2010. Disponível em [http://www.forumdacidadania.org.br/Cartilha da Cidadania - Páginas Simples.pdf](http://www.forumdacidadania.org.br/Cartilha_da_Cidadania_-_Páginas_Simples.pdf) Acessado aos 25/09/2011

ODDONE, Nanci. Revisitando a epistemologia social: esboço de uma ecologia sociotecnica do trabalho intelectual. *Ci. Inf., Brasília*, v. 36, n. 1, p. 108-123, jan./abr. 2007

ROCHA, Maria Elizabeth Guimarães Teixeira. Plebiscito e referendo: instrumentos da democracia direta: uma reflexão jurídica sobre a teoria e prática de sua utilização. In Revista Jurídica / Presidência da República. Brasília, vol. 7, n. 74, agosto/setembro 2005. Disponível em

http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/revista/Rev_74/artigos/MariaElizabeth_rev74.htm Acessado aos 08/10/2011

SHAARA, Michael. 2066: Dia de eleição. in ASIMOV, Isaac; WARRICK, Patricia S.; GREENBERG, Martin H. Histórias de Robôs (Machines That Think, no original). Tradução de Milton Persson. Porto Alegre: LP&M,2007

SHERA, Jesse. Epistemologia Social, semântica geral e biblioteconomia. Tradução de Maria Esther de Araujo Coutinho. Ci. Inf., Rio de Janeiro, 6(1): 9-12, 1977

URBINATI, Nadia. O que torna a representação democrática?. Apresentado no Encontro Anual da American Political Science Association (Apsa), Washington (EUA), setembro de 2005. Tradução de Mauro Soares. Disponível em: www.scielo.br/pdf/in/n67/a07n67.pdf Acessado aos 23/09/2011.

Sobre o autor / About the Author:

Mauricio Maia Vinhas de Azevedo

mauricio.azevedo@gmail.com

Arquivista da Universidade Federal do Rio de Janeiro - UFRJ. Graduado em Arquivologia pela Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro, UNIRIO.