

VII Congreso Latinoamericano de Ciencia Política

**Participação Política Virtual e Produção Legislativa:  
Um estudo do Portal E-Democracia na discussão do Marco  
Civil da Internet Brasileira<sup>1</sup>**

Patrícia Gonçalves C. Rossini<sup>2</sup>  
Universidade Federal de Minas Gerais - Brasil

Area Temática:  
Participación, representación y actores sociales

---

<sup>1</sup> Trabajo preparado para su presentación en el VII Congreso Latinoamericano de Ciencia Política, organizado por la Asociación Latinoamericana de Ciencia Política (ALACIP). Bogotá, 25 al 27 de

<sup>2</sup> Jornalista, mestre em Comunicação e Sociedade (UFJF), doutoranda em Comunicação Social (UFMG) e pesquisadora do EME – Grupo de Pesquisa em Mídia e Esfera Pública (UFMG). E-mail: patyrossini@gmail.com

**Resumo:** A Câmara dos Deputados brasileira conduz uma iniciativa pioneira de e-democracia que possibilita a participação dos cidadãos em processos de tomada de decisão política relacionados à discussão e elaboração de projetos legislativos. O Portal E-Democracia é uma plataforma dotada de fóruns nos quais cidadãos podem discutir e propor emendas para projetos de lei, *surveys* nos quais os usuários elencam os problemas mais importantes, salas de bate-papo com deputados, entre outros recursos. A proposta deste artigo é investigar a eficácia do debate virtual no caso específico do Marco Civil da Internet Brasileira, um projeto de lei que para regular o uso da Internet no país e engloba tópicos como privacidade, crimes digitais, direitos e deveres dos usuários, provedores de conteúdos e serviços, entre outros. Para verificar a relevância e eficácia do engajamento virtual, iremos analisar em que medida a participação política por meio da plataforma foi eficaz - no sentido de ter produzido efeitos sobre a discussão do projeto de lei na Câmara dos Deputados. Serão analisadas, especificamente, as contribuições feitas ao projeto por meio da ferramenta *wikilegis* e o texto final do projeto de lei, com o objetivo de identificar em quem medida as sugestões dos internautas foram consideradas no processo de discussão legislativa.

**Palavras-chave:** Participação Política; Participação *Online*, E-Democracia; E-Cidadania; Comunicação Política; Política Brasileira.

**Abstract:** The Brazilian House of Representatives conducts an e-democracy initiative that enables people to participate in political decisions regarding legislation. "Portal E-Democracia" is the name of this initiative, that hosts legislative communities forums in which people can discuss and propose amendments to draft bills, vote for surveys to decide on the most important issues and speak their minds regarding legislative activities, chat with representatives, among other possibilities. The goal of this paper is to analyze the effectiveness of citizens' engagement in the e-democracy initiative through the case study of the discussion of the Internet Civilian Landmark – a bill to regulate Internet use in Brazil. To measure the effectiveness of user-participation in such a case of collaborative lawmaking, we will compare the content of the first draft, the final draft and the suggestions made through the *wikilegis*, in order to assess whether the discussions maintained within the e-democracy platform were or not taken into account. This procedure will also reveal to what extent online discussion was able to reach political decision-makers regarding the discussion of the Internet's Bill of Rights at the Brazilian House of Representatives.

**Key Words:** Political Participation, Online Participation, E-democracy, Online Citizenship, Political Communication, Brazilian Politics.

## **Introdução**

A crescente presença de atores e instituições políticas na Internet tem motivado o debate acerca dos possíveis efeitos deste fenômeno em diversas instâncias da política, tais como participação, democracia e cidadania. Em virtude das características técnicas inerentes à internet - comunicação não-hierárquica, intencionalidade, fluxos múltiplos de informação, interação interpessoal um para um e todos para todos e replicabilidade dos conteúdos, para citar algumas - o potencial

democrático da internet é constantemente tematizado e questionado (CHADWICK, 2009; COLEMAN; MOSS, 2012; COLEMAN; BLUMLER, 2009; DAHLBERG, 2005; GOMES, MAIA & MARQUES, 2011).

Contudo, há um abismo entre as oportunidades que ambientes virtuais proporcionam e o efetivo fortalecimento da relação entre representantes e representados, no sentido em que a participação política online não depende apenas da vontade do cidadão em interagir, mas também da abertura de políticos e governos à participação online. Neste contexto, cabe questionar qual a eficácia do engajamento virtual em ferramentas institucionais de participação política?

No Brasil, a Câmara dos Deputados conduz o Portal E-Democracia, uma plataforma virtual que possibilita a interação dos cidadãos em variadas instâncias do processo de tomada de decisão política no âmbito do poder legislativo federal. Trata-se de um projeto pioneiro, iniciado em 2007, que possibilita a participação dos cidadãos em diferentes etapas - desde debates e tematizações gerais acerca dos projetos de lei, participação de salas de bate-papo, acompanhamento de audiências públicas e sugestões diretas de emendas ao texto das peças legislativas - por meio da ferramenta *wikilegis*<sup>3</sup>.

A proposta deste artigo é investigar a eficácia da participação virtual no caso específico do Marco Civil da Internet Brasileira, um projeto de lei para regular o uso da rede no país que engloba tópicos como privacidade, crimes digitais, direitos e deveres dos usuários, provedores de conteúdos e serviços, entre outros. Sendo este um assunto que concerne, diretamente, a população que faz uso cotidiano da internet, houve expressiva participação dos internautas (cidadãos, membros da sociedade civil organizada, pesquisadores e empresas) em todas as etapas da discussão conduzidas pelo portal E-Democracia.

Embora iniciativas de democracia virtual encontrem inúmeras barreiras sociais, econômicas e culturais que afetam as condições de participação (COLEMAN; BLUMLER, 2009), o caso do Marco Civil da Internet é considerado uma iniciativas bem sucedida de participação civil em processos de tomada de decisão política (SAMPAIO; BRAGATTO; NICOLAS, 2013; STEIBEL, 2012).

Para verificar a relevância e eficácia do engajamento virtual, iremos analisar em que medida a participação política por meio da plataforma virtual foi capaz de produzir efeitos sobre a discussão do projeto de lei na Câmara dos Deputados. Metodologicamente, trata-se de uma análise comparativa das sugestões e comentários enviados por participantes por meio da ferramenta *wikilegis* e do texto do projeto de lei elaborado ao final do debate virtual para verificar se a produção legislativa é permeável à participação popular.

## **Internet, deliberação e participação política**

A crescente presença das tecnologias de informação e comunicação na vida cotidiana é um dos motivos que justificam o grande interesse da comunidade científica em compreender os possíveis efeitos do uso da internet no fortalecimento da democracia e da participação cívica e política. Segundo dados do Comitê Gestor da Internet no Brasil<sup>4</sup>, 80,9 milhões de brasileiros tinham acesso à internet em 2012,

---

<sup>3</sup> Como sugere o prefixo *wiki-*, trata-se de uma plataforma na qual os usuários podem sugerir alterações diretamente no texto dos projetos de lei ou fazer comentários visíveis aos outros participantes sobre pontos específicos da peça.

<sup>4</sup> PESQUISA SOBRE O USO DAS TECNOLOGIAS DE INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO NO BRASIL: TIC Domicílios e TIC Empresas 2012.

número que representa 49% da população (CGI, 2013)<sup>5</sup>. Destes, 69% acessam a rede diariamente.

O acesso domiciliar é uma realidade para 74% dos usuários, enquanto 19% utilizam centros pagos (*lan houses*) e gratuitos (4%). Não obstante existam numerosas barreiras sociais e econômicas que comprometem a universalidade do acesso à internet - ainda mais evidentes quando se observa as desigualdades entre as regiões brasileiras -, os dados indicam que o crescimento do uso das novas tecnologias atinge todos os substratos sociais e regiões. Embora as regiões Sudeste (55%), Sul (53%) e Centro-Oeste (53%) sejam as que apresentam maior percentual de usuários, em consonância com índices mais elevados de educação e renda, as regiões brasileiras em que há maior desigualdade são as que apresentam o crescimento mais expressivo. No período de quatro anos, de 2008 a 2012, o percentual da população do Nordeste que utiliza a internet subiu de 25% para 38%. Na região Norte, o percentual de usuários subiu de 25% para 36%.

A comunicação é a principal atividade dos brasileiros conectados: dos 89% dos internautas que se comunicam online, destacando-se como atividades majoritárias o uso de redes sociais (73%), e-mail (70%) e ferramentas de mensagens instantâneas (59%). O acesso à informação e serviços ocupa o segundo lugar entre as atividades preferidas, 84% do total de usuários. O lazer (80%) é o terceiro principal uso, que corresponde ao acesso a vídeos e filmes (49%), *download* de músicas (46%) e leitura de jornais e revistas *online* (39%), entre outros.

No tocante ao acesso à ferramentas de Governo Eletrônico, a pesquisa demonstra que 65% da população conectada havia utilizado a rede para este fim no período de um ano. Contudo, os principais usos referem-se à obtenção de documentos (81% do total) e pagamento de taxas e impostos (54%). Apenas 6% dos internautas alegam ter participado de fóruns, chats ou votações ligadas ao governo<sup>6</sup>. Ainda que as apropriações políticas da internet não figurem entre os principais interesses do internauta brasileiro, o país tem iniciativas de democracia digital notáveis (GOMES; MAIA; MARQUES, 2011; SAMPAIO; BRAGATTO; NICOLÁS, 2013; STEIBEL, 2012).

Os possíveis efeitos políticos do uso cotidiano da internet integram uma agenda de pesquisa extensa (CHADWICK, 2009; CHADWICK; MAY, 2003; COLEMAN; BLUMLER, 2009; DAHLBERG, 2004; 2007; 2011; DAHLGREN, 2005; GOMES; MAIA; MARQUES, 2011; ROSSINI, 2013; PAPACHARISSI, 2002; 2004). Assumindo postura cautelosa em relação ao debate acerca do potencial democrático da *web*, este artigo alinha-se ao argumento de que o meio digital não altera hábitos e práticas políticas (GOMES, 2011; SHIRKY, 2011). É somente ao ser apropriada pelos cidadãos que a internet pode fomentar, facilitar e dar suporte para diversos processos, incluídos aí a participação, o engajamento e o acesso à informação.

É inegável que as ferramentas da internet podem empoderar os cidadãos em variadas circunstâncias, que vão desde a capacidade de livre expressão até a possibilidade de interferência direta ou indireta na esfera pública e na tomada de decisão política. É mais fácil envolver-se com a política *online* por muitas razões, tais como poder participar sem sair de casa e interagir com pessoas que compartilham interesses, mobilizar indivíduos e organizar atos públicos *online* e *offline*, se

---

<sup>5</sup> Se considerada apenas a população das regiões urbanas, este percentual atinge 54%.

<sup>6</sup> Fonte: <http://www.cetic.br/usuarios/tic/2012/G2.html> (acesso: 06/08/2013).

comunicar com agentes políticos por meio de *websites* e *e-mails* e apoiar causas de interesse público assinando petições virtuais.

Devido aos custos reduzidos da participação política *online*, a validade, relevância ou efetividade do “engajamento de sofá” (ou *slacktivism*<sup>7</sup>) é questionada, uma vez que mesmo casos em que há numerosa participação virtual encontram barreiras para obter credibilidade para além do ambiente da internet e têm pouco ou limitado efeito na esfera pública (CHRISTENSEN, 2011).

Para Coleman e Blumler (2009), é preciso considerar que a internet é um ambiente construído e que, portanto, o potencial democratizante identificado a partir de algumas de suas características é sempre vulnerável, tanto do ponto de vista político como do social. Contudo, os autores destacam quatro aspectos que podem contribuir para a democracia: 1) “público consumidor” constituído de usuários predominantemente ativos; 2) o papel discursivo como meio para engajamento no diálogo cívico (numerosas pessoas podem trocar informações e experiências online); 3) hospeda a uma infinidade de dados e informações que podem ser acessados pelos usuários, com diferentes níveis de profundidade, de acordo com seus interesses; 4) a internet facilita comunicação horizontal, de ponto a ponto ou de muitos para muitos, garantindo maior simetria do poder comunicacional em relação aos meios unilaterais, cujo fluxo comunicacional parte de um para muitos (COLEMAN; BLUMLER, 2009, pp.12-13).

A literatura acerca do potencial da internet para o fortalecimento da democracia é frequentemente permeada pela noção de democracia deliberativa, que lança olhar sobre a forma como as decisões políticas são tomadas (DAHLGREN, 2005; SMITH, 2009). Neste âmbito, são relevantes dois conceitos-chave na obra do filósofo alemão Jürgen Habermas: esfera pública e deliberação (DAHLBERG, 2004; 2007; 2011; DAHLGREN, 2005; PAPACHARISSI, 2002; 2004). Na última reflexão do conceito de esfera pública, Habermas (1997) sugere que a sociedade é organizada em diversas instituições cuja função seria intermediar as relações entre o estado e a sociedade, fazendo com que as demandas das esferas privadas cheguem até a esfera pública de tomada de decisão política. Ainda que a sociedade civil tenha poderes de intervenção limitados, ela mobiliza saberes alternativos e pode influenciar a esfera política através da opinião pública.

A participação na esfera pública se daria, na perspectiva habermasiana, através da ação comunicativa - o processo de comunicação entre dois ou mais interagentes caracterizado pela intersubjetividade, reconhecimento mútuo da igualdade dos interlocutores e motivação para o consenso. O agir orientado para o entendimento ocorre quando os sujeitos concedem liberdade comunicativa aos seus interlocutores, segundo critérios de razoabilidade (troca de argumentos racionais); reciprocidade, não-coerção e inclusividade (os interessados deverão ter oportunidades iguais de participação na interação) (DAHLBERG, 2004). Assim, entende-se por deliberação as interações que ocorrem na esfera pública em que há emprego da razão motivada para o entendimento (DAHLGREN, 2005, p. 156).

De forma simplificada, Dahlberg (2004) identifica seis critérios normativos necessários para a deliberação ideal, conforme perspectiva habermasiana: tematização e as críticas racionais de pretensões de validade; reflexividade, “*ideal role taking*”; sinceridade; inclusão e igualdade discursiva; autonomia do estado e do poder econômico (DAHLBERG, 2004, p. 32-35).

---

<sup>7</sup> O termo se refere às atividades políticas em ambientes digitais que têm pouco ou nenhum impacto no universo político real, mas servem para aumentar a sensação de bem estar de seus participantes (CHRISTENSEN, 2011).

Apesar de Habermas não abordar, em profundidade, os possíveis efeitos da internet para a esfera pública<sup>8</sup>, diversos autores que se propuseram a pensar o papel da internet no processo democrático engajaram-se em reapropriações do conceito da esfera pública habermasiana, que marca uma primeira fase dos estudos sobre democracia *online* (cf. DAHLBERG, 2004; 2011; DAHLGREN, 2005; PAPACHARISSI, 2004). Contudo, a suposição inicial de que a internet poderia fomentar a deliberação pública é frequentemente contrastada com os critérios normativos habermasianos - raramente observados nas trocas comunicacionais do "mundo real" (COLEMAN; MOSS, 2012; DAHLBERG, 2004; DAHLGREEN, 2005; JANSSEN; KIES, 2004; MAIA, 2008).

Para Dahlberg (2011, p.357-364), quatro posições predominantes caracterizam a pesquisa em deliberação online: democracia digital liberal-individualista, cujo foco recai sobre as oportunidades oferecidas aos usuários para satisfazerem interesses particulares em sistemas políticos liberais e vê a mídia como meio para transmissão de informações e perspectivas entre indivíduos e processos de tomada de decisão representativos (2011, p.357-58); democracia digital deliberativa, cujo interesse recai sobre a possibilidade de fortalecimento ou extensão da esfera pública marcada pela racionalidade comunicativa e formação de opinião e os meios digitais são vistos como facilitadores da troca de informações, do debate racional e da formação de opinião voltados para soluções consensuais (idem, p.359-360); democracia digital dos contra-públicos, posição que enfatiza o papel do meio digital na formação de grupos políticos heterogêneos, ativismo e contestação - para além da ação individual ou da deliberação voltada para o consenso. O sujeito, neste sentido, é movido a agir pela percepção de exclusão e injustiça sistêmica e se associa e se solidariza com outros, e a mídia digital é um meio de suporte à formação e ação destes contra-públicos (idem, p.360-261); finalmente, o que o autor chama de democracia digital autonomista e marxista vê a comunicação virtual como facilitador de políticas radicalmente democráticas - no sentido de uma participação auto organizada e inclusiva que transpõe sistemas capitalistas e governamentais centralizados - por sua vez, vistos como antidemocráticos (idem, p.363-364).

Para Coleman e Moss (2012), é preciso considerar que a participação democrática não é uma característica intrínseca dos cidadãos, mas resultado de uma cidadania construída por meio de processos primários e secundários de socialização (2012, p. 2). A noção de que a cidadania deliberativa é construída sugere que é preciso compreender quais são as práticas sociais e tecnológicas que dão espaço a essa forma de participação política. Neste sentido, uma crescente linha de pesquisa em deliberação *online* tem procurado identificar a influencia das especificidades técnicas e organizacionais dos ambientes comunicacionais da internet em formas particulares de cidadania deliberativas (COLEMAN; MOSS, 2012; JANSSEN; KIES, 2004; WRIGHT; STREET, 2007).

Outros autores defendem que a preocupação normativa com a deliberação voltada para o consenso pode deixar de lado outras formas de participação cívica e

---

<sup>8</sup> O tema aparece brevemente em uma nota de rodapé (HABERMAS, 2006), na qual o autor sugere que a internet pode contrabalancear o aparente déficit que emerge do caráter impessoal e assimétrico da radiodifusão (referindo-se aos meios tradicionais de comunicação). Neste sentido, Habermas afirma que a internet reivindicou a base de um público igualitário de leitores e escritores. Contudo, para o autor, só se pode reivindicar um mérito democrático inequívoco da rede em um contexto especial: ela é capaz de enfraquecer a censura de regimes autoritários que tentam controlar e reprimir a opinião pública. No âmbito dos regimes liberais, o autor crê que a emergência de milhões de espaços de conversação virtual tende a levar a uma fragmentação de grandes massas de audiência politicamente focadas numa série de problemas públicos isolados (HABERMAS, 2006, p. 423).

conversação política (CHADWICK, 2009; COLEMAN; MOSS, 2012). Neste sentido, argumenta-se que o engajamento em trocas discursivas racionais e reflexivas tem custo elevado em termos de tempo e esforço, motivo pelo qual não deve ser considerado a única forma de comunicação política relevante (CHADWICK, 2009). Coleman & Moss (2012) compartilham esta visão, argumentando que, em alguns contextos, a orientação para a razão comunicativa da deliberação é demasiadamente restritiva e desconsidera outras formas importantes de conversação política (2012, p. 7).

Chadwick defende que a necessidade de analisar formas menos exigentes de participação política na internet, ainda que não correspondam à ideia de uma esfera pública deliberativa (2009, p. 19). Em sua concepção, o surgimento crescente de plataformas virtuais baseadas em conteúdos criados pelos usuários e redes sociais (Web 2.0) terá impacto positivo na participação política *online*. O autor sugere sete princípios nos quais essas ferramentas da Web 2.0 pode influenciar o engajamento dos cidadãos com a política (CHADWICK, 2009, p.19):

1. A internet como plataforma para o discurso político;
2. a inteligência coletiva que emerge dos usos políticos da internet;
3. a importância dos dados sobre aplicações de software e hardware;
4. o experimentalismo perpétuo no domínio público;
5. a criação de formas de pequena escala de engajamento político por meio do consumismo;
6. a propagação de conteúdos políticos em aplicações múltiplas;
7. experiências de usuário mais ricas em *websites* sobre política.

Ainda que o acesso à internet não seja determinante das atividades políticas, que dependem, em última instância, da motivação dos usuários para acessar fontes diversificadas de informações, participar de discussões ou interagir, de alguma forma, com o processo democrático (PAPACHARISSI, 2004; SHIRKY, 2011), esses princípios sugerem uma visão das novas tecnologias como território de possibilidades.

Como aponta Dalhgren (2005, p.151), o uso da internet para propósitos políticos é claramente minoritário se comparado a outras motivações para acesso, como a busca por diversão e entretenimento. Contudo, o autor apresenta uma visão mais positiva da internet, ao defender que não obstante a internet esteja se integrando aos sistemas consolidados de comunicação política, ela também é usada para desafiar estruturas de poder. Para o autor, “parece ser o caso de que, para aqueles que têm acesso e motivação política, e que vivem em sociedades abertas e democráticas, a internet oferece possibilidades muito viáveis para a interação cívica, mas claramente não pode prometer um conserto rápido para a democracia” (DAHLGREN, 2005, p. 151).

O último eixo temático - experiência do usuário em sites políticos - é adequado para analisar o Portal E-Democracia da Câmara dos Deputados. Para além de um formato consultivo e pouco participativo que marca uma primeira fase dos sites governamentais e políticos (CHADWICK; MAY, 2003; GOMES; MAIA; MARQUES, 2011), as instituições políticas têm investido no desenvolvimento de ambientes virtuais cujo objetivo é fomentar a participação política por meio de experiências mais ricas para os usuários.

Com forte influência das ferramentas da Web 2.0, sobretudo as redes sociais, essas plataformas de e-democracia têm incorporado espaços semi-abertos e adotado mecanismos que influenciam os níveis de confiança e honestidade (tais como o uso de

perfis pessoais com dados reais e fotos) e representam a identidade verdadeira dos cidadãos. A preocupação com o desenvolvimento de plataformas organizadas para motivar o engajamento político honesto é reflexo de uma crescente linha de estudos acerca dos impactos das características técnicas e escolhas de *design* na experiência deliberativa dos usuários (COLEMAN; MOSS, 2012; JANSSEN; KIES, 2004; WRIGHT; STREET, 2007).

### **Democracia digital: modelos de participação**

Os espaços virtuais desenvolvidos para a comunicação interpessoal entre usuários com interesses ou preocupações em comum, tais como os fóruns, blogs, redes e mídias sociais, além de plataformas cuja finalidade é especificamente política, fornecem suporte para a deliberação e participação virtual e são vistos como formas de fortalecer a democracia *online*. Custos reduzidos de engajamento e a possibilidade de transpor barreiras físicas e geográficas, conectando pessoas que provavelmente não poderiam se comunicar se não fosse por meio da internet, são alguns dos principais fatores que contribuem para facilitar a participação política virtual.

Os ambientes virtuais desenvolvidos especificamente para dar suporte à participação política, tais como *websites* e plataformas desenvolvidas por instituições políticas, representam importantes canais de comunicação entre cidadãos e seu representantes e são um mecanismo que pode contribuir para a participação efetiva na tomada de decisão política. Governos e casas legislativas de diversos países têm investido, em ritmo crescente, no uso da tecnologia para aumentar a acessibilidade e transparência para o público. Diante do uso ubíquo da internet ao redor do mundo, não se trata de questionar *se* os governos estão *online*, mas *como* essas tecnologias estão sendo utilizadas e se de fato contribuem para tornar a esfera política mais permeável aos interesses da sociedade (CHADWICK; MAY, 2003).

Em condições ideais, o fortalecimento da relação dos cidadãos com entidades políticas institucionais (governos, casas legislativas, etc) seria possível a partir do uso de ferramentas virtuais como forma de incrementar a participação da sociedade civil, oferecendo oportunidades de envolvimento nos debates e discussões a custos reduzidos para o cidadão. Por esta perspectiva, poder-se-ia argumentar que a internet é um território frutífero para "inovações democráticas" no sentido atribuído por Smith (2009) - instituições desenvolvidas para fomentar e fortalecer o envolvimento dos cidadãos na tomada de decisão política. Uma vez que instituições políticas desenvolvem plataformas de participação virtual para possibilitar maior interação entre representantes e representados, cabe questionar se esta abertura das estruturas políticas institucionais à participação da esfera civil é efetiva, no sentido em que garante ao cidadão a possibilidade de influenciar processos diversos de tomada de decisão. Afinal, como argumentam Coleman e Blumler (2009, p.3), "para que a participação democrática tenha impacto significativo nos resultados políticos é necessário que instituições inclusivas e responsáveis proporcionem espaços de interação efetiva entre cidadãos e seus representantes eleitos".

Chadwick e May (2003) desenvolvem três modelos de interação para descrever os esforços institucionais e governamentais referentes ao uso das tecnologias de comunicação baseadas na internet. O primeiro é o Modelo Administrativo, no qual a internet é vista como uma melhoria das tecnologias anteriores e deve ser usada para renovar funções governamentais já estabelecidas com eficiência - resultando em "mais velocidade combinada com uma redução de custos" (2003, p. 276). O fluxo de informações é predominantemente linear e *top-down*, ou

seja, dos governos para os cidadãos, com o objetivo principal de reduzir burocracias e custos provendo informações relevantes para cidadãos, veículos de comunicação e empresas (2003, p.276-278).

Os benefícios deste modelo para os governos são notáveis, tais como a renovação administrativa, que torna-se mais eficiente e menos burocrática; acesso integrado digital às informações sobre os governos e à transferência de benefícios; o processamento digital de cobranças de impostos e pagamento de taxas governamentais, criação de bancos de dados de informações sociais, entre outros aspectos.

Os mecanismos de interação do modelo administrativo estão relacionados à desburocratização das demandas dos cidadãos, tais como reembolso de impostos e reivindicação de benefícios, atualização cadastral em órgãos públicos e agregação de dados para pesquisas sociais. Trata-se de um modelo que privilegia a eficácia administrativa e não fomenta uma abertura destes à participação popular (CHADWICK; MAY, 2003, p.277).

O Modelo de Consulta (ou consultivo), por sua vez, fomenta possibilidades de interação para promover a participação democrática, com o objetivo de buscar a opinião dos cidadãos sobre questões específicas para orientar a tomada de decisões. Embora este modelo produza efeitos no tocante às melhorias das políticas públicas e administrativas ao considerar a opinião da sociedade em processos de tomada de decisão, cabe lembrar que a agenda é regulada pela esfera política, o fluxo de informações é linear e a abordagem é *top-down* -o que significa que as pessoas só têm a oportunidade de opinar sobre assuntos previamente definidos pelos governos (CHADWICK & MAY, 2003, p.277).

Para os autores, trata-se de um modelo de transição entre o Administrativo e o Participativo, uma vez que facilita o desenvolvimento de modelos mais permeáveis de governança digital (idem, p.279). Contudo, os críticos deste modelo irão argumentar que há problemas inerentes a este tipo de participação, tal como as desigualdades de acesso à internet (geralmente relacionadas a diferenças de escolaridade e renda), que tornam-se um critério de seleção sobre quem pode participar. Uma vez que diversos fatores impedem a participação universal, este modelo torna possível que os governos consultem parcelas selecionadas da população para legitimar interesses de certos grupos (CHADWICK; MAY, 2003).

Finalmente, o modelo participativo é aquele que suporta interatividade de forma mais complexa, horizontal e multidirecional entre os cidadãos e os políticos. Esta perspectiva assume que, não obstante o Estado possa facilitar a discussão política, ele é apenas uma das associações entre muitas que existem na sociedade civil. A ideia subjacente é que ambientes de discussão e interação emergem a partir da comunicação entre cidadãos, não obstante o Estado continue representando o principal alvo da ação política organizada.

Este modelo reconhece que o conhecimento é discursivo, contingente e transformativo, e que emerge dos processos de interação - que são constitutivos da democracia. A formação de opinião e a ação política que acontece em fóruns *online*, grupos, comunidades e redes que funcionam como ambientes de encontro entre pessoas com interesses semelhantes, deverá contribuir para o desenvolvimento da sociedade civil. Em rumo diferente dos modelos anteriores, esta perspectiva reconhece que os cidadãos e grupos organizados têm algo a dizer, e que os governos deverão estar abertos a este diálogo.

Na ocasião do estudo empírico de Chadwick e May (2003), o modelo administrativo era predominante nas iniciativas governamentais de e-democracia nos

Estados Unidos, União Européia e Grã-Bretanha. Contudo, a referida análise pode estar ultrapassada, uma vez que refere-se a um período em que as tecnologias não eram ubíquas para nenhuma das partes e os governos investiam em experiências pouco participativas na internet. Em estudo mais recente, Chadwick (2011) argumenta que o sucesso ou fracasso do engajamento virtual está fortemente relacionado à organização institucional das iniciativas - uma conclusão que desloca os questionamentos acerca da relevância dos projetos de e-democracia para o universo institucional da política.

A adoção de modelos participativos em países democráticos contemporâneos é crescente e se traduz na incorporação de iniciativas como os orçamentos participativos, portais de participação política institucionais, ferramentas de e-democracia e governança digital. Para além de tratar o cidadão como "cliente" ou "consumidor", um mero destinatário das práticas políticas, estas plataformas garantem ao usuário voz e oportunidades de participação ativa em processos de tomada de decisão política.

Contudo, é preciso ter cautela ao analisar a adoção generalizada de ferramentas participativas que, à primeira vista, sugerem que a esfera política estaria disposta a ouvir o que a sociedade civil tem a dizer. Não obstante existam variadas possibilidades de participação *online* institucionalizadas, esta pesquisa é motivada pelo seguinte questionamento: a participação política *online* é efetiva? O engajamento virtual em ferramentas institucionais de participação política, como o Portal E-Democracia, é capaz de influenciar a tomada de decisão política?

### **Portal E-Democracia: um caso de sucesso?**

O Portal E-Democracia é uma plataforma vinculada à Câmara dos Deputados, instância legislativa federal brasileira, criada em 2007 para fornecer aos cidadãos a oportunidade de se tornarem atores do processo de discussão e criação de leis e diretrizes para as políticas públicas. Trata-se de uma ferramenta dotada de numerosos recursos, que incorpora alguns aspectos de comunidades virtuais para promover o encontro de usuários com interesses em comum em torno de temas específicos.

Há variadas formas de participação: o site se organiza em torno de comunidades legislativas, cujo tema é definido de acordo com a agenda de discussões da Câmara, em eventos interativos, que são as audiências públicas e seminários das comissões legislativas que permitem a participação dos usuários por meio de bate-papo em tempo real e espaços livres, nos quais usuários podem criar fóruns para debater assuntos diversos.

As formas disponíveis de interação e debate nas comunidades legislativas são determinadas pela etapa em que se encontra a discussão dos projetos na Câmara. São quatro grandes fases que compreendem possibilidades diferenciadas de participação: 1) sugestões ao projeto de lei, que apresenta o projeto inicial e possibilita participação com o uso das ferramentas *wikilegis*, biblioteca virtual e fórum; 2) harmonização do projeto de lei, que inclui os três recursos anteriores e um "bate-papo" - possibilidade para os internautas participarem online de audiências públicas e seminários; 3) relatório preliminar com o Projeto de Lei, que apresenta o novo texto do projeto e possibilita novas sugestões (*wikilegis*) e debate no fórum, além da biblioteca virtual; 4) Apreciação do relatório final, que apresenta o texto consolidado na biblioteca virtual e o fórum.

Não obstante o fórum esteja acessível em todas as etapas, os debates que ocorrem durante a apreciação do relatório final não geram novas contribuições, uma

vez que a discussão no âmbito da comissão legislativa finda com a apresentação do processo final e só é retomada na apreciação em plenário, momento em que a decisão é feita pelos deputados.

Uma série de decisões de *design* e organização do espaço contribuem para fomentar o respeito a alguns princípios fundamentais deliberativos na participação política, tais como respeito, reflexividade, troca de argumentos racionais, não-coerção e inclusividade. A construção e organização de espaços virtuais criados para fomentar o debate político integra uma crescente agenda de pesquisa (COLEMAN; MOSS, 2012; JANSSEN; KIES, 2007; WRIGHT; STREET, 2007).

Para Janssen e Kies (2004), quatro fatores devem ser observados no tocante à organização dos espaços de comunicação virtual: identificação; abertura e liberdade discursiva; moderação; *agenda setting*. Os autores propõe tais critérios como uma tentativa de despertar a atenção da empiria para as diferentes instâncias em que as características estruturais, intrínsecas aos espaços discursivos virtuais, podem impactar de forma negativa ou positiva na qualidade da deliberação.

No tocante à abertura, o acesso ao Portal E-Democracia é parcialmente fechado: o cidadão pode visualizar o conteúdo sem estar registrado, mas só pode participar efetivamente depois de se registrar e construir um perfil (com informações pessoais). Usuários registrados têm a opção de participar das comunidades legislativas focadas em assuntos específicos e dos fóruns de temática livres criados pelos internautas. Já no tocante à liberdade discursiva, é possível identificar considerável flexibilidade e abertura, uma vez que há espaço para participantes introduzirem debates e não há limitações de frequência ou acesso.

Já a necessidade de registro e uso de perfis virtuais é uma escolha de design que afeta substancialmente a participação dos usuários. A identificação pessoal é um parâmetro controverso - ao mesmo tempo em que o anonimato pode contribuir para aumentar a liberdade de expressão dos atores, sobretudo em debates sobre temas constrangedores ou tabus, ele resguarda a identidade dos interagentes que se comportam de maneira agressiva ou preconceituosa. Davies e Chandler (2011) observam que o anonimato pode aumentar a disposição dos indivíduos em participar do debate, mas tende a reduzir o sentimento de satisfação dos participantes devido à distância emocional entre participantes. O uso de identidades reais gera constrangimentos e restrições à liberdade de expressão, mas pode ser positivo porque tende a reduzir comportamentos indesejáveis (mentiras, argumentos falsos, violência e desrespeito) nas discussões em rede (BOYD; ELLISON, 2007; DONATH; BOYD, 2004; JANSSEN; KIES, 2004).

A moderação do espaço pode exercer dois papéis – o de censurar perspectivas que não são congruentes com a ideologia e a proposta do espaço, e o de promover a deliberação, dando visibilidade às opiniões minoritárias, sintetizando o debate, oferecendo informações adicionais sobre o assunto, etc. No Portal E-Democracia, há a participação de uma "equipe" que pode atuar como moderadora dos debates. Contudo, no caso específico do Marco Civil da Internet, esta moderação assumiu o papel de orientar os participantes sobre as regras do processo e incentivar a participação - iniciando tópicos destinados à apresentação dos usuários, por exemplo, sem, de fato, moderar ou censurar o debate.

Finalmente, por *agenda setting* os autores se referem à quem determina o tópico: os participantes (agenda descentralizada), os organizadores (agenda centralizada) ou ambos (agenda parcialmente centralizada) (JANSSEN & KIES, 2004, p. 5). No E-Democracia, a agenda é parcialmente centralizada: os

organizadores definem a temática das comunidades legislativas, mas os participantes podem criar novos fóruns para debater os temas que desejam.

Dentre as ferramentas disponíveis para participação da sociedade civil no portal E-Democracia, este trabalho se propõe a analisar o *wikilegis*, um recurso que possibilita aos usuários a visualização do projeto de lei e a possibilidade de inserir sugestões de emendas ou redação de parágrafos e artigos diretamente no texto do projeto, além de permitir comentários (sobre o original ou sobre as sugestões de outros internautas).

O estudo é focado na comunidade legislativa do Marco Civil da Internet, um projeto de lei cujo objetivo é regulamentar o uso da internet no Brasil. O texto inicial foi consolidado após ampla consulta pública, que teve etapas *online* e *offline* (STEIBEL, 2011). O assunto foi amplamente debatido e publicizado em sites de notícia e portais online e reuniu mais de 12.300 membros<sup>9</sup> no E-Democracia. Por ser um tema que concerne diretamente os usuários da internet e trata de seus direitos e deveres, houve expressivo interesse na tramitação do projeto de lei. Entre 14 de abril de 2012 - início da discussão no E-Democracia - e 13 de agosto de 2013, a comunidade do Marco Civil da Internet teve 34.961 visitas (27.754 visitantes únicos), que visualizaram 114.371 páginas dentro do portal. O número de visitantes recorrentes é expressivo e corresponde a 35,5% do total. A grande maioria das visitas - 94,08%, ou 32.892, foram feitas no Brasil, mas a página também despertou interesse de centenas de usuários dos Estados Unidos, Espanha e Portugal. A comunidade do Marco Civil respondeu por 8,5% dos acessos ao E-Democracia no período<sup>10</sup>.

No momento de redação deste artigo, o relatório final do Marco Civil da Internet está pronto para ser votado pela Câmara dos Deputados e pode sofrer novas alterações nas discussões em plenário. Por este motivo, a análise a seguir considera apenas os textos inicial e final que estiveram abertos às sugestões dos internautas.

### **Efetividade e Participação *online*: O Marco Civil da Internet**

A ferramenta *wikilegis* é um instrumento de participação que não envolve, necessariamente, a troca discursiva entre participantes (embora esta possa ocorrer por meio dos comentários). Por este motivo, é importante ressaltar que o *paper* não analisa etapas deliberativas do processo de discussão *online* do Marco Civil da Internet e se interessa por outras formas de participação, não restritas à interação entre usuários. Nosso olhar é direcionado para as oportunidades de ação e influência no processo colaborativo de discussão de um projeto de lei e busca verificar se houve abertura, por parte da comissão legislativa em questão, às demandas explicitadas pela população no tocante à regulação da internet.

Para analisar a efetividade do engajamento virtual neste debate, serão comparados os textos inicial e final do projeto de lei do Marco Civil da Internet, para verificar a permeabilidade do texto legislativo às contribuições feitas por meio do recurso *wikilegis*.

A ferramenta possibilita duas modalidades de contribuição: comentário e proposta. A primeira permite ao usuário inserir comentários nos artigos do projeto de lei, sem necessariamente formular uma justificativa, enquanto a segunda possibilita a sugestão de emendas ou propostas de redação em cada artigo. Como as propostas são intervenções diretas ao texto, os cidadãos precisam justificar seus posicionamentos.

---

<sup>9</sup> Número de participantes no dia 14/08/2013, último acesso ao portal.

<sup>10</sup> Dados do Google Analytics fornecidos pelo Portal E-Democracia após pedido de informação.

O projeto de lei resultante do processo de discussão na Câmara - que inclui, além do Portal E-Democracia, audiências públicas, seminários e reuniões da Comissão responsável pela elaboração do relatório - é constituído por 25 artigos, divididos em cinco capítulos. Somente pela ferramenta *wikilegis*, foram recebidas 52 sugestões e 104 comentários<sup>11</sup> ao projeto de lei. O projeto final elaborado pela comissão incorpora, ainda, contribuições de organizações não-governamentais, grupos de interesse, pesquisadores, provedores de serviço, entre outras entidades da sociedade civil.

Em análise comparativa do texto inicial e final do projeto de lei do Marco Civil, é possível observar que as sugestões feitas por meio do Portal E-Democracia resultaram em emendas à quatro artigos, enquanto contribuições da sociedade organizada foram incorporadas em dois outros artigos. A Comissão Especial do Marco Civil da Internet, por meio do relator do projeto, deputado Alessandro Molon (PT-RJ), foi responsável por outras oito emendas.

O revisor também figura como coautor de algumas propostas feitas pela sociedade civil e pelos usuários do E-Democracia. Uma possível explicação para este fato seria a participação do deputado na consolidação das propostas advindas da internet e da sociedade civil no relatório final - sem atuar de forma substancial no conteúdo e na elaboração das referidas propostas. A última versão do projeto de lei foi disponibilizado no Portal E-Democracia com indicação dos artigos alterados em relação ao texto inicial. É com base neste documento<sup>12</sup> e nas contribuições enviadas pela ferramenta *wikilegis* que analisamos a efetividade da participação *online*.

As quatro contribuições provenientes do portal E-Democracia que foram indicadas no relatório final revelam que a participação dos internautas evidenciou a preocupação com questões fundamentais concernentes aos direitos e deveres dos usuários e provedores de serviço na internet.

No Art.2º, sugestões provenientes de dois participantes do E-Democracia acrescentaram dois fundamentos à disciplina do uso da internet no Brasil: o desenvolvimento da personalidade, que figura entre os direitos humanos e o exercício da cidadania em meios digitais, e acrescentaram um novo inciso: a finalidade social da rede.

No Art.3º, que apresenta os princípios da disciplina do uso da internet no Brasil, foram acatadas propostas enviadas via *Twitter*, pelo Portal E-Democracia e por especialistas, pesquisadores e sociedade civil organizada para retirar do inciso IV a necessidade de regulamentação para garantia da neutralidade da rede. Já no parágrafo primeiro do Art.10, que concerne a guarda de registros de acesso pelos provedores de serviço, a sugestão de um participante do E-Democracia (adaptada pelo relator) tornou o texto mais claro e específico, tecnicamente, para facilitar o entendimento de que tipo de registros de usuários e terminais poderiam ser disponibilizados mediante ordem judicial.

A última contribuição acatada foi sugerida por um coletivo de blogueiros progressistas do Paraná, vinculados a um partido político. Não obstante esta sugestão não seja indicada no documento como proveniente do Portal E-Democracia, ela foi apresentada no fórum da ferramenta e debatida com os usuários<sup>13</sup>. A proposta cria um parágrafo único no Art.16,

---

<sup>11</sup> Disponível em: <http://edemocracia.camara.gov.br/web/marco-civil-da-internet/wiki>

<sup>12</sup> <http://edemocracia.camara.gov.br/web/marco-civil-da-internet/andamento-do-projeto/-/blogs/conheca-a-ultima-versao-do-relatorio-do-marco-civil-11-7> (último acesso em 15/08/2013).

<sup>13</sup> [http://edemocracia.camara.gov.br/web/marco-civil-da-internet/forum/-/message\\_boards/message/748895](http://edemocracia.camara.gov.br/web/marco-civil-da-internet/forum/-/message_boards/message/748895) (último acesso em 15/08/2013).

Em infográfico oficial há a informação de que seis substitutivos apresentados pelo relator teriam tido origem nas 374 contribuições ao projeto de lei, embora o documento comparativo das mudanças evidencie sugestões do E-Democracia em quatro substitutivos e cinco nomes apareçam no documento como autores das sugestões do E-Democracia. Não se exclui a possibilidade de que as proposições enviadas pela internet tenham servido de base para as emendas sugeridas pelo relator. Contudo, os dados disponíveis não permitem afirmar que houve influência nesses casos.

Cabe ressaltar, ainda, que os comentários feitos no *wikilegis* deram origem a uma série de debates entre os usuários caracterizados pelo respeito, troca de argumentos racionais e reflexividade - características desejáveis em processos deliberativos voltados para a tomada de decisão. Para além de comentar o texto da lei, os participantes demonstraram estar interessados nos comentários dos outros e interagiram a partir de suas proposições. Esta observação corrobora descobertas de outro estudo focado na primeira fase da consulta virtual (SAMPAIO; BRAGATTO; NICOLÁS, 2013), que revelou um ambiente de debate qualificado com predomínio de respeito, reflexividade e trocas de argumentos justificados. Contudo, o mesmo trabalho identifica limitações em termos de abertura e pluralismo - embora a participação na consulta pública sobre o Marco Civil tenha sido elevada, poucos usuários contribuíram para o debate (*idem*). O mesmo pôde ser observado no caso da ferramenta *wikilegis* - 25 usuários foram responsáveis pelos 104 comentários ao projeto de lei, sendo um deles institucional: a Secretaria de Assuntos Legislativos do Ministério da Justiça. No caso das sugestões, o número de participantes foi menor - 14 contribuíram com 25 propostas.

A análise das contribuições dos usuários que conseguiram efetivamente influenciar a relatoria e elaboração do projeto final permite concluir que os usuários da internet que participaram do Portal E-Democracia foram capazes de tornar públicas suas preocupações acerca da regulação da internet, especificamente em relação à transparência da rede e *accountability* dos provedores de serviço e dos dispositivos de regulação - duas variáveis que afetam diretamente os usuários da internet. As alterações sugeridas ao projeto de lei pela ferramenta *wikilegis* demonstram elevado engajamento, uma vez que a proposição de emendas requer a elaboração de argumentos justificados para fundamentar as mudanças.

Contudo, o fato de a decisão final ser *top-down*, não há qualquer garantia de que os substitutivos provenientes da participação virtual serão mantidos pelos deputados após discussão na casa legislativa. Parece ser o caso, como sugerem Coleman e Blumler (2009, p.114), de que os cidadãos são convidados a participar como potenciais influenciadores daqueles que têm o poder de tomar as decisões, e não como participantes do processo decisório.

## **Considerações Finais**

Este estudo de caso sugere que os sistemas legislativos têm muito a se beneficiar da participação política online, embora sejam necessárias melhorias em termos de eficácia e de abertura às perspectivas dos usuários. Não obstante existam numerosas barreiras (sociais, econômicas e culturais, para citar algumas) que precisam ser transpostas para que seja possível atingir melhores níveis de participação e cidadania em ambientes públicos de discussão política e consultas governamentais virtuais, este estudo de caso demonstra que os cidadãos que se engajaram na

discussão do Marco Civil da Internet *online* foram capazes de influenciar a tomada de decisão política e tiveram sugestões incluídas no projeto de lei. Não obstante o modelo de tomada de decisão seja *top-down*, uma vez que a Comissão Especial de deputados tem o poder de decidir se e como poderia acatar sugestões, houve considerável permeabilidade às propostas enviadas por meio do Portal E-Democracia.

A concentração do debate e da participação em algumas poucas vozes evidencia que, para cidadãos com motivação suficiente, condições técnicas e recursos para participar, a internet fornece um importante mecanismo de interação com a esfera política (DAHLGREN, 2005; SHIRKY, 2011) - sobretudo considerando *websites* e iniciativas institucionais. Contudo, a apropriação política na internet ainda parece ser pouco atraente para os usuários brasileiros, que preferem ocupar seu tempo em outras atividades (CGI, 2013).

Ainda que acreditemos que iniciativas de democracia digital a exemplo do portal conduzido pela Câmara dos Deputados podem ser meios efetivos para fortalecer a comunicação entre cidadãos e políticos e aumentar a permeabilidade da tomada de decisão política às demandas da sociedade civil, é notável que os custos para participação nestes ambientes é elevado (em termos de busca de informações para a formulação de propostas justificadas) e que muitas pessoas deixam de participar por falta de interesse ou de informação sobre como funcionam essas plataformas - um possível reflexo da desconfiança nos políticos e instituições. Essa percepção negativa é frequentemente relacionada ao sentimento de fraqueza e má-representação diante das instituições e dos atores políticos.

É inegável que a internet apresenta um grande potencial para o fortalecimento da democracia, especialmente no tocante a acessibilidade e transparência de informação, assuntos e instituições políticas. Contudo, ainda existe uma lacuna no tocante a como iniciativas de democracia digital deveriam empoderar cidadãos e prover oportunidades reais de influenciar a agenda e a tomada de decisão política, uma vez que usuários que possuem interesse, informação e oportunidades para interferir no curso dos assuntos políticos ainda são minoria.

## Bibliografia

BINGHAM, Lisa Blomgren. "*Online Deliberation and the United States Open Government Initiative*", in "De Cindio F., Macintosh A., Peraboni C. (eds.), From e-Participation to Online Deliberation, Proceedings of the Fourth International Conference on Online Deliberation, OD2010. Leeds, UK, 30 June - 2 July, 2010. ISBN 0-96678-186-4.

BOYD, Danah., ELLISON, Nicolle. "Social Network Sites: Definition, History and Scholarship". *Journal of Computer-Mediated Communication*, 13 (1), article 11. 2007.

BOYD, Danah; DONATH, Judith. Public Displays of Connection. *BT Technology Journal*, Vol 22 No 4. Outubro, 2004.

CHADWICK, Andrew. *Web 2.0: New Challenges for the Study of E-Democracy in a Era of Informational Exuberance*. I/S: A Journal of Law and Policy, v.5(1), pp.9-42, 2009, p.19.

CHADWICK, Andrew; May, Christopher. *Interaction between States and Citizens in the Age of Internet: "e-Government" in the United States, Britain and the European Union*. In: *Governance: An international journal of policy, administration and institutions*, vol 16, n.2, april 2003.

CHRISTENSEN, Henrik Serup. Political Activities on the Internet: Slacktivism or political participation by other means? **First Monday**, Volume 16, Number 2 - 7 February, 2011. Disponível em: <http://firstmonday.org/ojs/index.php/fm/rt/printerFriendly/3336/2767>).

COLEMAN, Stephen; BLUMLER, Jay. **The internet and democratic citizenship: theory, practice and policy**. Cambridge: Cambridge University Press, 2009.

COLEMAN, Stephen; MOSS, Giles. Under Construction: The Field of Online Deliberation Research. **Journal of Technology & Politics**, 9(1), p.1-15, 2012.

Comitê Gestor da Internet no Brasil. *PESQUISA SOBRE O USO DAS TECNOLOGIAS DE INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO NO BRASIL: TIC Domicílios e TIC Empresas*, 2013.

DAHLBERG, Lincoln. Net-public sphere research: beyond the "first phase". **The Public**, v.11 (1), p.27-77, 2004, 29-30.

DAHLBERG, Lincoln. Rethinking the fragmentation of the cyberpublic: from consensus to contestation. In: **New Media Society**, 9: 827, 2007.

DAHLGREN, Peter. The Internet, Public Spheres, and Political Communication: Dispersion and Deliberation. **Political Communication**, 22:2, 147-162, 2005.

EL-NAWAWY, Mohammed; KHAMIS, Sahar. Cyberactivists paving the Way for the Arab Spring: Voices from Egypt, Tunisia and Libya. **CyberOrient**, vol.6 (2), 2012.

GOMES, Wilson. Participação política online: questões e hipóteses de trabalho. In: MAIA, Rousiley C. M.; GOMES, Wilson; MARQUES, Francisco Paulo Jamil (Org.). **Internet e participação política no Brasil**. Porto Alegre: Sulina, 2011. p. 19-45.

HABERMAS, Jurgen . **Direito e democracia**: entre facticidade e validade, volume II. Rio de Janeiro: Tempo Brasileiro, 2003.

\_\_\_\_\_. Political Communication in Media Society: Does Democracy Still Enjoy an Epistemic Dimension? The Impact of Normative Theory on Empirical Research. In: **Communication Theory**, 16, pp.411-426, 2006, p.413.

JANSSEN, Davy; KIES, Raphael. Online Forums and Deliberative Democracy: Hypotheses, Variavles and Methodologies. Prepared for the Conference on "**Empirical Approaches to Deliberative Politics**", European University Institute, Florence, 22-23 May 2004.

MAIA, Rousiley. C. M. Democracia e a Internet como Esfera Pública Virtual:

Aproximação às Condições da Deliberação. In: GOMES, W; MAIA, R. C. M (eds.). **Comunicação e Democracia** – Problemas e Perspectivas. São Paulo: Paulus, 2008.

MARQUES, Francisco Paulo Jamil Almeida. Debates políticos na internet: a perspectiva da conversação civil. **Opinião Pública**, Campinas, v. 12, n. 1, p. 164-187, abr./maio, 2006. Disponível em: <<http://www.scielo.br/pdf/op/v12n1/29402.pdf>>. Acesso em: 20 jul. 2011.

PAPACHARISSI, Z. The virtual sphere: the internet as a public sphere. **New Media & Society**, v. 4, n. 1, p. 9-27, 2002.

\_\_\_\_\_. Democracy online: civility, politeness, and the democratic potential of online political discussion groups. **New Media & Society**, v. 6, n. 2, p. 259-283, 2004.

SAMPAIO, Rafael Cardoso. *Participação Política e os Potenciais Democráticos da Internet*. REVISTA DEBATES, Porto Alegre, v.4, n.1, p. 29-53, jan.-jun. 2010.

SAMPAIO, Rafael C., BRAGATTO, Rachel C., NICOLÁS, Maria A. Inovadora e democrática. Mas e aí? Uma análise da primeira fase da consulta *online* sobre o Marco Civil da Internet. **Anais do V Congresso da Compólitica**, 8 a 10 de maio, UFPR, Curitiba, Paraná, 2013.

SHIRKY, Clay. **Cultura da Participação**: criatividade e generosidade no mundo conectado. Tradução Celina Portocarrero. Rio de Janeiro: Zahar, 2011.

STEIBEL, Fabro. Ferramentas web 2.0 e o design de consultas públicas online: o caso do Marco Civil Regulatório. **Anais da XXI Compós**, Juiz de Fora, p. 1-16, Junho de 2012.

WOJCIESZAK, Magdalena; MUTZ, Diana. Online Groups and Political Discourse: Do Online Discussion Spaces Facilitate Exposure to Political Disagreement? In: **Journal of Communication**, vol. 59 (1), pp.40-56, March, 2009.

WRIGHT, Scott; STREET, John. Democracy, deliberation and design: the case of online discussion forums. **New Media & Society**, 9(5), p. 849 - 869, 2007.