

ARTIGO

CROWDLAW: AMPLIANDO A PARTICIPAÇÃO POPULAR NA GESTÃO DA CIDADE

CROWDLAW: AMPLIAR LA PARTICIPACIÓN POPULAR EM LA GESTIÓN DE LA CIUDAD

CROWDLAW: EXPANDING POPULAR PARTICIPATION IN CITY MANAGEMENT

Rafael Crespo Machado¹

Rodrigo Anido Lira²

RESUMO

O mundo tem passado por grandes transformações, entre as quais se destacam: a institucionalização de mecanismos de participação e deliberação popular, que vão muito além de votações periódicas, e o avanço exponencial da tecnologia. Destarte, as democracias modernas, inclusive a brasileira, inspirada por experiências exitosas, como aquelas havidas na Islândia e na Estônia, têm envidado grandes esforços para acompanhar esta tendência virtualizante, passando a estabelecer importantes instrumentos de participação e deliberação *online*. Neste contexto, ganha relevo o fenômeno *Crowdlaw*, o qual atua com o fito de robustecer a relação entre representantes e representados.

Palavras-chave: democracia; tecnologia; mudança; participação.

RESUMEN

El mundo ha experimentado grandes transformaciones, entre las que se destacan: la institucionalización de mecanismos de participación y deliberación popular, que van mucho más allá de las votaciones periódicas, y el avance exponencial de la tecnología.

¹ Doutorando em Direito (UNESA). Mestre em Planejamento Regional e Gestão da Cidade pela Universidade Candido Mendes, na linha Direito da Cidade (2023). Especialista em Direito Processual Civil pelo Centro Universitário Fluminense (2016). Possui graduação em Direito pelo Centro Universitário Fluminense (2010.2).

² Possui Doutorado em Sociologia Política pela Universidade Estadual do Norte Fluminense (2012), Mestrado em Cognição e Linguagem pela Universidade Estadual do Norte Fluminense Darcy Ribeiro (2004) e Graduação em Administração pela Universidade Federal Fluminense (2001). É Professor Universitário vinculado ao Programa de Mestrado e Doutorado em Planejamento Regional e Gestão de Cidades da Universidade Candido Mendes - Campos.

Así, las democracias modernas, incluido Brasil, inspiradas en experiencias exitosas, como las de Islandia y Estonia, han hecho grandes esfuerzos para seguir esta tendencia virtualizadora, comenzando a establecer importantes instrumentos para la participación y deliberación en línea. En este contexto cobra importancia el fenómeno Crowdlaw, que actúa con el objetivo de fortalecer la relación entre representantes y representados.

Palabras clave: democracia; tecnología; cambiar; participación.

ABSTRACT

The world has undergone major transformations, among which the following stand out: the institutionalization of mechanisms for popular participation and deliberation, which go far beyond periodic voting, and exponential advancement of technology. Thus, modern democracies, including Brazil, inspired by successful experiences, such as those in Iceland and Estonia, have made great efforts to follow this virtualizing trend, starting to establish important instruments for online participation and deliberation. In this context, the Crowdlaw phenomenon gains importance, which acts with the aim of strengthening the relationship between representatives and those represented.

Keywords: democracy; technology; change; participations.

1 - INTRODUÇÃO

A democracia, entendida como o regime de governo no qual o povo assume papel de protagonista, do seu surgimento, na Grécia antiga (século V a.c), aos dias atuais, passou por transformações radicais, tanto na forma, quanto no conteúdo.

Destarte, se, nos primórdios, o povo precisava se deslocar, regularmente, à Ágora, para deliberar direta e imediatamente sobre os assuntos vitais para o desenvolvimento da *pólis*, sendo rechaçada qualquer ideia de delegação de poderes a terceiros, na contemporaneidade, diante da crescente complexidade social, os países, de uma forma geral, cederam à ideia de representação.

Hoje, os indivíduos elegem representantes, periodicamente, que, com mais ou menos liberdade e autonomia, representam os interesses populares. Ressalta-se, todavia, que, para além de mandatários nos termos anteriormente referidos, tradicionalmente, os ordenamentos jurídicos estabelecem mecanismos de participação popular direta, como plebiscitos e referendos.

Este é o modelo clássico de democracia que acabou por se consolidar em quase todo o globo terrestre. No entanto, considerando o caráter dinâmico da sociedade e, por conseguinte, da própria democracia, a doutrina especializada e a população passaram a reivindicar a criação e a efetivação de mais mecanismos de

participação popular direta e regular, bem como espaços de deliberação pública. Neste contexto, lançam-se as bases da democracia participativa e da democracia deliberativa.

Em breve síntese, pode-se afirmar que a democracia participativa pugna pela efetiva participação popular na gestão da coisa pública, que não se restrinja ao voto, nos anos eleitorais. A ideia é que o povo, sem o intermédio de mandatários, decida ou, pelo menos, tenha a possibilidade de influir, decisivamente, na tomada das decisões estatais.

Lado outro, na democracia deliberativa, representantes populares eleitos precisam submeter os seus atos ao juízo do povo, submissão essa que será efetivada por intermédio de um debate público, sério e igualitário, plasmado em argumentos e contra-argumentos. No Brasil, esta ideia ganhou corpo, recentemente, com a implementação do instituto da Análise do Impacto Regulatório (AIR) e com teses acadêmicas, como a que propõe um Devido Procedimento de Elaboração Normativa (DPEN).

Não bastasse o advento das ideias e tendências que, em certa medida, modificaram o conteúdo do regime democrático, como as referidas nos parágrafos anteriores, a forma democrática tem passado, hodiernamente, pela sua mais profunda alteração, em razão do amplo avanço da *internet*. Em território brasileiro, tal instrumento aportou, por volta do ano de 1995, e, em pouco mais de trinta anos, modificou radicalmente as relações sociais.

Com efeito, considerando o impacto, profundo e global da *internet*, a forma da democracia, como fenômeno eminentemente social, também restou alterada. Dessarte, neste âmbito, pode-se destacar que, aliando as ideias de democracia participativa e deliberativa aos avanços tecnológicos, diversas instituições, em todo o mundo, passaram a desenvolver mecanismos de participação e deliberação virtualizadas.

Como exemplo emblemático do que ora se evidencia, salienta-se a experiência da Islândia que, há pouco mais de uma década, durante a elaboração de um novo texto constitucional, transmitiu todas as discussões e deliberações via *Youtube*, em tempo real, bem como permitiu que o povo, também em tempo real, interagisse, fazendo críticas e sugestões. O episódio em foco foi denominado de *Crowdsourced Constitution*.

Assentadas todas essas premissas, assevera-se que o presente artigo tem como escopo central analisar as potencialidades do fenômeno *Crowdlaw* no sentido de robustecer a relação entre representantes e representados, aperfeiçoando, assim, a jovem democracia brasileira.

2 - O QUE É O CROWDLAW?

O *Crowdlaw* consiste, em síntese, na união de forças entre representantes e representados, por intermédio de mecanismos virtuais, em uma espécie de exercício conjunto da atividade administrativa e legislativa, a fim de que leis e políticas públicas mais efetivas sejam formuladas.

Em outras palavras: é a materialização da democracia participativa e deliberativa via *internet*, com o escopo de produzir normas e políticas públicas mais aceitas socialmente e, por conseguinte, observadas, aplicadas e efetivas na prática.

Não é outra a orientação de Victória Alsina e José Luis Martí (2018, p. 318):

CrowdLaw is the simple but powerful idea that parliaments, governments and public institutions work better when they boost citizen engagement, leveraging new technologies to tap into diverse sources of information, judgments and expertise at each stage of the law and policymaking cycle to improve the quality as well as the legitimacy of the resulting laws and policies.

2.1 – PRINCÍPIOS

Em maio de 2018, na Fundação Rockefeller (Itália), 23 (vinte e três) estudiosos, das mais importantes universidades do mundo, como *Havard* e *Yale*, subscreveram um manifesto, que, em seguida, foi assinado por diversas outras entidades e pessoas, com o fito de sacramentar os onze princípios norteadores do *Crowdlaw*³. Entre os princípios supracitados, destaca-se, em um primeiro momento, o seguinte grupo:

4. Quando bem desenhado, o CrowdLaw pode ajudar na governança de instituições, obtendo dados e informações mais relevantes a partir de diferentes perspectivas e opiniões, informando melhor gestores públicos em cada etapa da tomada decisão, ao mesmo tempo em que a prática pode estimular a participação política da população. 5. Quando bem desenhado, o CrowdLaw pode ajudar instituições democráticas a construir laços de confiança com a população para que essas tenham um papel comunitário mais ativo, fortalecendo tanto a cidadania como a cultura democrática. 6.

3 Informação disponível em: <https://manifesto.crowd.law/pt/>. Acesso em: 03.07.2023

Quando bem desenhado, o CrowdLaw pode estimular o engajamento consciente, inclusivo e informado, ao mesmo tempo eficiente, gerenciável e sustentável.

Como se vê, o manifesto, propositalmente, valeu-se do vocábulo pode, isto é, o modelo em foco é uma possibilidade, que, para ser exitosa, depende de uma confluência de vontades e circunstâncias. Não se trata, portanto, de mágica, que decorre direta e imediatamente do emprego da tecnologia.

Entre as vontades que devem concorrer para o sucesso da experiência, assevera-se o papel central da responsabilidade cidadã, a saber:

9. A população também tem a responsabilidade de melhorar nossas democracias cobrando e criando oportunidades à participação, assim como contribuindo ativamente com seus conhecimentos, experiências, informações e opiniões.

As pessoas, de forma costumeira, adotando um viés exacerbadamente individualista, pensam que, cumprido o dever fundamental de pagar tributos e exercido o direito de sufrágio, tudo o mais incumbe ao Estado e aos representantes eleitos.

O *Crowdlaw*, todavia, rechaça esta ótica e parte da premissa de que, para a democracia funcionar de forma plena, as pessoas precisam perceber que a condução dos destinos da nação, notadamente no que concerne à elaboração de leis e políticas públicas, pressupõe um compartilhamento de responsabilidades entre representantes e representados, isto é, revela-se imprescindível que os segundos tenham uma postura ativa e percebam que, a zona de conforto privada, precisa ser superada em prol do todo e de cada um.

Noutro giro, de nada adiantaria o engajamento popular se os poderes estatais se quedassem indiferentes a este, e é sobre isso que dispõe o terceiro grupo de princípios:

7. Sendo assim, instituições públicas de todos os níveis devem experimentar iniciativas de CrowdLaw de forma a amadurecer processos formais de participação da população nas decisões políticas, com os quais também poderemos esperar um aumento da legitimidade nos processos de tomada de decisão, o fortalecimento da confiança pública, bem como melhores resultados dessas políticas. 8. Instituições públicas de todos os níveis devem incentivar a pesquisa e a aprendizagem sobre CrowdLaw e seus impactos sobre indivíduos, instituições e a sociedade. 10. Técnicos devem trabalhar de forma colaborativa e multidisciplinar para desenvolver, avaliar e distribuir plataformas e ferramentas de CrowdLaw, focando em seus aspectos éticos e de segurança, tendo em mente que distintos objetivos requerem diferentes mecanismos de participação. 11. Instituições públicas de todos os níveis

devem incentivar a colaboração entre diferentes organizações e setores para testar estratégias e compartilhar boas práticas. 12. Instituições públicas de todos os níveis devem criar marcos regulatórios necessários à difusão do CrowdLaw, assim como devem promover novas formas de engajamento público para inaugurar uma nova era de governo mais aberto, participativo e eficaz.

Assim, da mesma forma que se pugna por uma postura ativa dos indivíduos, outro não pode ser o *standard* comportamental do poder público, que deve atuar, essencialmente, de três diferentes formas:

a) função estruturante: devem os poderes públicos implantarem o cabedal de elementos, materiais e imateriais, hábeis ao bom funcionamento do *Crowdlaw*;

b) função indutiva teórica, isto é, deve o Estado incentivar o estudo do fenômeno em evidência, a fim de que este seja constantemente aperfeiçoado, o que está em perfeita sintonia com as normas programáticas constitucionais insculpidas nos arts. 2015 e 2018;

c) função indutiva prática, ou seja, deve-se criar uma rede de compartilhamento de experiências positivas, para que se multipliquem, em uma espécie de efeito cascata.

2.2 - METODOLOGIA

De acordo com uma das principais artífices da ideia ora pesquisada, Beth Simone Noveck (2019), Professora da Universidade de Nova Iorque e Diretora do *GovLab*, as práticas de *Crowdlaw* devem seguir uma rigorosa metodologia, a qual se decompõe em cinco diferentes fases: identificação do problema, indicação da solução, legislação, implementação e avaliação.

Destarte, em um primeiro momento, indaga-se: qual é o problema que se pretende resolver? Qual é a pauta? Qual é a agenda?

Para constatar práticas úteis à construção de respostas às perguntas acima efetuadas, Noveck aponta duas instigantes experiências. A primeira ocorre em Taiwan, onde há a plataforma vTaiwan, uma espécie de fórum permanente, no qual os participantes expõem as questões que julgam carecer de uma solução e, se a maioria relatar a mesma questão, abre-se um grupo de trabalho com o fito de discutir

as possíveis soluções. Registre-se, por oportuno, que o governo está obrigado a dar um feedback às consultas públicas realizadas.

Na Europa, o programa *Erasmus Dashboard* identifica problemas, não a partir de uma postura ativa do cidadão, que busca algum canal oficial para manifestar seu descontentamento, mas, sim, à luz do que é relatado em importantes e populares redes sociais, como o *Facebook* e o *Twitter*.

Portanto, a delimitação da questão central a ser dirimida é a premissa que norteará os demais momentos, sendo imprescindível a sua formulação cuidadosa e, acima de tudo, plural.

Uma vez identificado o problema, impende perscrutar a correspondente solução, momento no qual se deve dar voz a todos, mas, principalmente, àqueles que possuem conhecimento técnico na seara que envolve o ponto intrincado.

Neste contexto, a Professora da Universidade de Nova Iorque assevera as experiências da Islândia, em 2008, e da Estônia, em 2012. Em ambos os países citados, foram criados canais virtuais permanentes, por intermédio dos quais os cidadãos podiam contribuir com sugestões para os senões evidenciados.

Superadas as etapas de identificação do problema e da correspondente solução, avança-se para a elaboração efetiva da legislação, que deve contar, também, com a participação e a deliberação popular efetiva, a qual deve ocorrer de maneira organizada e sistêmica. À guisa de exemplo, Noveck ressalta o caso americano, ocorrido em 2009, no qual foram convidados todos os cidadãos para ajudar a criar as normativas referentes ao governo aberto.

Após a confecção do texto legal, passa-se para a fase da implementação, que, por certo, deve contar com o engajamento público, a fim de que a nova política pública e/ou legislação tenha alta eficácia social, sendo observada e cumprida por governantes e governados. Como exemplo de sucesso do momento em foco, a diretora do GovLab lembra a experiência dinamarquesa, que, durante anos, por intermédio do MindLab, elaborou uma verdadeira rede de atores, que colaboravam para a maior eficácia possível de novas normas.

O ciclo encerra-se com a avaliação, oportunidade na qual se busca aferir os impactos, provocados e não provocados, pela nova legislação e/ou política pública. O monitoramento em testilha dar-se-ia, por exemplo, por auditorias sociais, isto é, grupo de cidadãos, que atuaria com o objetivo de avaliar a eficácia social da nova normativa. No Chile, especificamente, de acordo com a Professora Noveck, houve a contratação

de um facilitador, que reúne e ouve diversos atores sociais, promovendo, assim, a investigação em tela.

2.3 - EXPERIÊNCIAS INTERNACIONAIS DE CROWDLAW

2.3.1 - CROWDSOURCED CONSTITUTION (CONTITUIÇÃO.COM)

O experimento em voga ocorreu entre os anos de 2009 e 2011, na Islândia, país que foi fortemente impactado pela crise econômica de 2008.⁴

Indignados com reflexos políticos, econômicos e sociais do evento acima aludido, a população islandesa foi para a rua pleitear, entre outros pontos, a elaboração de um novo texto constitucional. O movimento em questão foi denominado de “Revolta das Panelas e das Frigideiras”, dado ao frequente uso de tais utensílios nas manifestações.

Diante da insurreição popular, o governo deflagrou o procedimento para a confecção de uma nova constituição. Em um primeiro momento, todos os cidadãos islandeses tiveram a oportunidade de eleger vinte cinco membros do Conselho da Assembleia Constitucional. Contudo, a corte suprema do país em foco deliberou por anular a sobredita eleição. O parlamento islandês ignorou a decisão judicial e manteve a nomeação dos membros eleitos para o Conselho.

Iniciados os trabalhos da Comissão Constitucional, foi franqueada à população islandesa a possibilidade de enviar sugestões, via *internet*, a fim de subsidiar a criação da Carta. De mais a mais, os cidadãos tiveram ampla possibilidade de acompanhar todos os trabalhos da comissão em foco, bem como debater as propostas apresentadas, também por intermédio da rede mundial de computadores.

O texto formulado a partir do procedimento supramencionado foi submetido ao parlamento, que o manteve substancialmente. Ainda assim, em seguida, o governo submeteu o texto a um referendo, oportunidade na qual foi aprovado.

Destarte, a experiência islandesa é, até hoje, doze anos depois de sua ocorrência, um paradigma.

4 CHUDZIJ, Luísa Fófano. Políticas Públicas sob a ótica da democracia participativa: a participação popular por meio das redes sociais como mecanismo para maximizar o princípio da eficiência. Revista Digital de Direito Administrativo da USP, vol.8, n. 1, p. 227-253, 2021.

2.3.2 - PLATAFORMA MI SENADO NA COLÔMBIA

Em iniciativa pioneira, o Senado da Colômbia, no ano de 2016⁵, passou a disponibilizar, gratuitamente, o aplicativo MI SENADO, que, entre muitas outras funcionalidades, viabiliza o acompanhamento, em tempo real, da atividade senatorial.

Neste contexto, qualquer cidadão, tendo baixado o aplicativo, pode assistir, ao vivo, às transmissões das atividades das comissões e do plenário. Além disso, viabiliza-se a verificação da presença dos senadores, durante as votações.

Para além das ferramentas acima aludidas, salientam-se os seguintes aspectos:

a) todo indivíduo cadastrado no aplicativo é devidamente avisado quando alguma reunião é iniciada, bem como tem a oportunidade de ter ciência prévia da respectiva pauta;

b) há possibilidade de participação, com voto de opinião, sobre as iniciativas legislativas em discussão e a interação, em tempo real, por intermédio de comentários, durante as reuniões das comissões;

c) ainda, por intermédio de poucos cliques, é possível verificar como cada parlamentar se posicionou em uma determinada votação.

2.3.3 – PLATAFORMA MYGOY NA ÍNDIA

O segundo país mais populoso do mundo, a Índia, conta, desde 2014, com um portal de participação social no qual, ao longo dos seus oito anos de existência, mais de vinte e quatro milhões de pessoas se registraram e, por conseguinte, participaram ou deliberaram sobre algum tema relevante para o país em foco.

A plataforma em evidência objetiva⁶: “Construir uma parceria entre Cidadãos e Governo com a ajuda da tecnologia para o crescimento e desenvolvimento da Índia”.

Essencialmente, a participação popular, no âmbito em questão, materializa-se nos seguintes moldes⁷: “(...)Grupos focais, discussões, enquetes, palestras e blogs

5 Informação disponível em: https://play.google.com/store/apps/details?id=gov.senado.app&hl=pt_BR&gl=US. Acesso em: 04.07.2023.

6 Informação disponível em: <https://www.mygov.in/mygov-faq/>. Acesso em: 09.09.2022.

7 Informação disponível em: <https://www.mygov.in/mygov-faq/>. Acesso em: 09.09.2022.

relacionados ao grupo específico(...).” De mais a mais, há a possibilidade de a população dialogar, diretamente, com representantes governamentais.

Não bastassem todos os mecanismos sobreditos, há, no sítio virtual em evidência, a possibilidade de qualquer cidadão, qualquer dia da semana, vinte e quatro horas por dia, apresentar uma queixa pública, isto é, uma reclamação relativa a qualquer serviço governamental. Além de ofertar a reclamação, o cidadão acompanha, virtualmente, o status da resolução do problema e, caso ao final ainda se sinta insatisfeito, poderá apresentar um recurso⁸.

2.4 - EXPERIÊNCIAS NACIONAIS DE CROWDLAW

2.4.1 - PORTAIS DA CÂMARA DOS DEPUTADOS

No plano nacional, destacam-se as iniciativas de ambas as casas que compõem o Congresso Nacional, as quais possuem amplo leque de mecanismos que viabilizam a participação e a deliberação social, de forma virtual.

Compulsando o portal principal da Câmara dos Deputados e o portal E-Democracia, verifica-se que há a possibilidade de o cidadão votar em enquetes sobre projetos de lei, atuando da seguinte forma: “(...)indicando seus pontos positivos ou negativos ou, ainda, votando nas opiniões de outros cidadãos(...)”⁹.

Nesta toada, de acordo com relatório disponibilizado pela própria Câmara, somente no ano de 2021, no que tange especificamente ao instrumento enquete, houve 1.200.000,00 (um milhão e duzentos mil) votos registrados e 153.000,00 (cento e cinquenta e três mil) comentários publicados.¹⁰

Além disso, qualquer pessoa pode contribuir com a elaboração ou o aperfeiçoamento de um projeto de lei, dando sua opinião sobre trechos específicos do projeto em tramitação, por intermédio da ferramenta *WikiLegis*.

De forma semelhante à plataforma colombiana *Mi Senado*, as páginas virtuais em voga possibilitam o acompanhamento, em tempo real, de audiências públicas e o

8 Informação disponível em: <https://pgportal.gov.in/>. Acesso em: 05.07.2023.

9 Informação disponível em: <https://www.camara.leg.br/enquetes/>. Acesso em: 05.07.2023.

10 Informação disponível em: <https://www2.camara.leg.br/atividade-legislativa/participe/relatorios-participacao/2021>. Acesso em: 25.11.2022.

envio de perguntas, para os deputados participantes. São as audiências públicas interativas.

Em 2022, de acordo com dados oficiais, ocorreram 218 (duzentas e dezoito) audiências, no formato em comento, tendo, ainda, estas contado com a interação de 1.285 (mil duzentos e oitenta e cinco) participantes, que, por sua vez, efetuaram 906 (novecentas e seis) perguntas¹¹. Em 2021, houve 682 (seiscentas e oitenta e duas) audiências, 7.852 (sete mil e oitocentas e cinquenta e dois mil) participantes e 5.721 (cinco mil e setecentas e vinte e uma mil) perguntas¹².

Ainda, qualquer cidadão pode enviar uma ideia sobre um projeto de lei, que será armazenado em um banco específico, o qual poderá ser acessado por qualquer parlamentar. Outrossim, as entidades da sociedade civil podem direcionar para a comissão de legislação participativa sugestões, que, uma vez encampadas pela comissão em foco, tornar-se-ão projetos de lei.

Para além do instrumental disponibilizado nos *sites*, a Câmara dos Deputados possui perfis no *instagram*, no *Facebook*, *Youtube*, *Twitter* e *TikTok*, perfis esses que, em 2021, alcançaram altíssimos níveis de interação, respectivamente: 344.000,00 (trezentos e quarenta e quatro mil); 4.000.000,00 (quatro milhões); 1.600.000,00 (um milhão e seiscentas mil); 673.000,00 (seiscentas e setenta e três mil); 56.000,00 (cinquenta e seis mil).

2.4.2 – PORTAL E-CIDADANIA

No sítio virtual do Senado Federal¹³, qualquer cidadão pode propor uma ideia legislativa, manifestar-se em eventos interativos, especialmente audiências públicas, com comentários e indagações, bem como em consultas públicas, posicionando-se favoravelmente ou contrariamente à proposição legislativa em andamento. Ademais, assim como ocorre na Câmara, qualquer indivíduo pode votar nas enquetes virtuais.

Quanto às ideias legislativas, impende asseverar que essas, uma vez exteriorizadas no portal, ficam disponíveis para o público em geral, pelo período de quatro meses. Se, durante esse interstício, mais de vinte mil pessoas apoiarem-na,

11 Informação disponível em: <https://edemocracia.camara.leg.br/emonitor/audiencias>. Acesso em: 25.11.2022.

12 Informação disponível em: <https://edemocracia.camara.leg.br/emonitor/audiencias>. Acesso em: 25.11.2022.

13 Informação disponível em: <https://www12.senado.leg.br/ecidadania>. Acesso em: 25.11.2022.

serão formalizadas como sugestões legislativas e passarão, em seguida, à deliberação dos senadores.

Da mesma forma que o portal da Câmara dos Deputados, a página do Senado possui números expressivos, haja vista que, desde 2012, mais de 100.000,00 (cem mil) ideias legislativas foram recebidas¹⁴, tendo ao menos 38 (trinta e oito) delas sido transformadas em projetos de lei ou propostas de emenda à Constituição¹⁵.

Em arremate, salienta-se que, desde 2013, ocorreram mais de 3.000,00 (três mil) eventos interativos, que contaram com a adesão de quase 50.000,00 (cinquenta mil) participantes, mais de 11.000,00 (onze mil) proposições receberam votos, atribuídos por mais de 13.000,00 (treze mil) participantes¹⁶.

2.4.3 - LEGISLAQUI – ASSEMBLEIA LEGISLATIVA DO ESTADO DO RIO DE JANEIRO (ALERJ)

Em 2019, a resolução 09¹⁷, de autoria dos deputados André Ceciliano e Wanderson Nogueira, criou, no âmbito da Assembleia Legislativa do Estado do Rio de Janeiro, o aplicativo LegisAqui, instrumento virtual por intermédio do qual o usuário dispõe de algumas funcionalidades potencializadoras da cidadania. Aliás, este foi o grande mote ensejador da edição do ato normativo em foco, como revela o seu art.1º, parágrafo único, que dispõe:

O programa de que trata o caput deste artigo tem por objetivo estimular e possibilitar maior participação dos cidadãos, por meio da tecnologia da informação e comunicação, nas atividades legislativas, orçamentárias, de fiscalização e de representação da ALERJ.

Neste contexto, no cardápio virtual do aplicativo, o usuário tem a possibilidade de encontrar leis estaduais, que estabelecem direitos nas seguintes áreas temáticas: acessibilidade, saúde, economia, serviços, consumidor, transporte e lazer. Ainda, qualquer pessoa, física ou jurídica, com residência ou representação no Estado do

¹⁴Informação disponível em: <https://www.senado.gov.br/bi-arqs/Arquimedes/ecidadania/relatorio-simplificado-pdf.pdf>. Acesso em: 30.11.2022.

¹⁵ Informação disponível em: <https://www12.senado.leg.br/ecidadania/principalideia>. Acesso em: 25.11.2022.

¹⁶Informação disponível em: <https://www.senado.gov.br/bi-arqs/Arquimedes/ecidadania/relatorio-simplificado-pdf.pdf>. Acesso em: 30.11.2022.

¹⁷ Informação disponível em: <https://gov-rj.jusbrasil.com.br/legislacao/687322835/resolucao-09-2019-rio-de-janeiro-rj>. Acesso em: 10.11.2022.

Rio de Janeiro, pode propor uma ideia legislativa, consistente na elaboração de uma nova lei ou alteração de uma lei já existente, bem como apoiar uma ideia legislativa que já tenha sido proposta.

No ponto, giza-se que a redação originária da resolução que criou o LegisAqui estipulava que a ideia legislativa proposta só começaria a tramitar na ALERJ, mais especificamente na Comissão de Normas Internas e Proposições Externas, se, dentro do lapso temporal de quatro meses, obtivesse o apoio de, no mínimo, 12.000,00 (doze mil) pessoas. Por outro lado, caso a proposição não alcançasse o quórum supramencionado, seria encaminhada para um repositório, podendo, futura e eventualmente, ser apresentada por um parlamentar.

Não obstante, em março do ano de 2022¹⁸, alterou-se a resolução 09/19, para, a partir de então, exigir-se o apoio mínimo de 1.700 cidadãos, para que a proposta de ideia legislativa seja apreciada pela comissão temática mencionada no parágrafo anterior.

Em novembro do ano de 2022, o parlamento fluminense aprovou o primeiro projeto encaminhado pelo aplicativo em comento, PL nº 6455/22¹⁹, o qual determina que, no prazo de vinte e quatro meses, as escolas públicas da rede estadual de ensino disponibilizem composteiras orgânicas para aproveitamento de sobras da produção da merenda escolar. No mesmo mês (novembro de 2022), houve a sanção do projeto, que se converteu na Lei Estadual nº 9.897/22.

Registra-se, por oportuno, que a sanção em comento fora efetivada pelo governador em exercício, que, na ocasião, era o deputado André Ceciliano, presidente da ALERJ e um dos idealizadores do LegisAqui, que, em entrevista, vociferou:

É uma honra assinar a sanção de uma lei histórica para o nosso estado e para o parlamento. Histórica porque representa a força da nossa democracia e da participação popular, da valorização das escolas, dos nossos estudantes e do fortalecimento do cuidado com o meio ambiente.

Ressalta-se, ainda, que há diversas ideias legislativas propostas no aplicativo em foco²⁰, aguardando apoio mínimo, como a que cria o programa estadual permanente de prevenção à violência e discriminação à pessoa com deficiência, a

18 Informação disponível: <https://www.alerj.rj.gov.br/Visualizar/Noticia/52808>. Acesso em: 10.11.2022.

19 Informação disponível em: <http://alerjln1.alerj.rj.gov.br/scpro1923.nsf/0c5bf5cde95601f903256caa0023131b/f4d16db2ed4b898f032588ed0072df9e?OpenDocument&Highlight=0,composteira>. Acesso em: 11.11.2022.

20 Informação disponível em: <https://legislaqui.com.br/ideias-legislativas>. Acesso em: 11.11.2022.

política estadual de orientação e estímulo à profissionalização de vendedores ambulantes e a que prevê o número máximo de cinco assessores, por gabinete parlamentar, na ALERJ.

2.5 - CROWDLAW NA JURISPRUDÊNCIA DO SUPREMO TRIBUNAL FEDERAL: UMA ANÁLISE OBITER DICTUM

O Supremo Tribunal Federal, até o momento, nunca fora instado a se manifestar, direta e imediatamente, acerca da legitimidade do *Crowdlaw* ou das leis forjadas sob os auspícios deste. No entanto, durante a pandemia de Covid-19, a Corte manifestou-se sobre tema correlato e, de passagem, acabou por reconhecer a compatibilidade do *Crowdlaw* com a ordem constitucional brasileira, como se passa a demonstrar.

Uma vez sancionada e publicada a Lei Complementar nº 173/20, que estabeleceu o programa federativo de enfrentamento ao Coronavírus e alterou a Lei de Responsabilidade Fiscal (Lei Complementar nº 101/00), quatro ações diretas de inconstitucionalidade foram propostas, a fim de impugnar o diploma legal em foco (ADIS nº 6.442/DF, 6.447/DF, 6.450/DF, 6.525/DF), sendo que uma das causas de pedir declinadas foi: ausência de participação social, durante o *iter* legislativo, visto que o projeto que originou a lei vergastada tramitou de forma virtual. No entanto, o relator, Ministro Alexandre de Moraes, rejeitou a alegação supramencionada, tendo se valido da seguinte fundamentação²¹:

E o mesmo pode-se dizer em relação aos canais de comunicação e acompanhamento das sessões deliberativas ocorridas no âmbito da Câmara dos Deputados, por meio da Rádio Câmara, da TV Câmara e do canal no Youtube da Câmara dos Deputados. Assim, o simples fato de as sessões deliberativas do Senado Federal e da Câmara dos Deputados, a respeito da então vindoura LC 173/2020, terem acontecido por meio virtual não afasta a participação e o acompanhamento da população em geral. Como visto, ambas as Casas Legislativas fornecem meios de comunicação de amplo e fácil acesso, em tempo real, em relação ao exercício da atividade legislativa.

Com efeito, o Pretório Excelso, mesmo que indiretamente, reconheceu que a participação social, na atividade legislativa, está muito além do formato clássico, cuja

21 BRASIL. Supremo Tribunal Federal. Ações Diretas de Inconstitucionalidade números 6.442, 6.447, 6.450. 6.525. Relator Ministro Alexandre de Moraes. Disponível em: <https://portal.stf.jus.br/processos/detalhe.asp?incidente=5925873>. Acesso em: 19.11.2022.

marca principal era a presencialidade, de sorte que, hoje, a interação entre representantes e representados pode ocorrer pela *internet*, notadamente pelas redes sociais.

3 - RELAÇÃO DEMOCRACIA E TECNOLOGIA: ENTRE CRÍTICAS, ELOGIOS E DESAFIOS

A relação entre democracia e tecnologia não é, ao menos em termos doutrinários, pacífica. Pelo contrário: há fortes críticas à união em foco. Como expoente deste viés crítico, destaca-se Jamie Bartlett, que, em entrevista²², asseverou: “a *internet* está matando a democracia.” Esse pesquisador, no início da *internet* e, mais especificamente das redes sociais, de forma ingênua, acreditou-se que tal ferramenta colaboraria para que as pessoas se tornassem mais bem informadas, politizadas e racionais.

Não obstante, verificou-se que os primeiros grupos a se infiltrarem no ciberespaço foram aqueles radicais, que nunca tiveram espaço nas mídias convencionais e viram, no “território livre” virtual, a chance de ouro para propagarem suas ideias extremistas.

Destarte, a rede mundial de computadores tornou-se um ambiente radicalizado, isto é, mesmo pessoas equilibradas, que, no mundo físico, são educadas e polidas, no mundo virtual, como estão constantemente expostas a conteúdos ofensivos, agressivos, acabam adotando esta tônica.

Outrossim, a internet potencializou, como nunca dantes visto, o fenômeno da desinformação, em razão da seguinte combinação: no núcleo digital, há, sempre, “dados” disponíveis para alimentar “fake news” e, além disso, as pessoas agem por impulso, em busca de curtidas, e não necessariamente com o escopo de revelar o real.

Considerando o comércio de dados que os usuários fornecem para as redes sociais, constatou-se a aquisição destes por grupos políticos, a fim de subvencionar a criação de estratégias de publicidade, manipulando, assim, as crenças do usuário atingindo pela propaganda.

²² Informação disponível em: <https://apublica.org/2019/03/como-a-internet-esta-matando-a-democracia/>. Acesso em: 16.07.2023.

Corroborando a corrente crítica, acrescentam-se os argumentos declinados por Gabriel Lepeck (2021), que, também, ressalta a questão da desvalorização da verdade e enfatiza o fato de a *internet* e as redes sociais criarem nichos cognitiva e operativamente fechados, nos quais seus participantes vivem como ilhas, rejeitando qualquer interação com os outros grupos. Esta lógica fragmentadora é alimentada ininterruptamente pelos algoritmos, que fornecem a cada grupo somente aquilo que lhe interessa.

Somando-se aos aspectos supramencionados, Tassia Teixeira, Charles Parchen e Cinthia Freitas (2021) aduzem que, especificamente no Brasil, há ainda muita exclusão social e, por conseguinte digital, o que torna a ciberdemocracia um mito.

Em arremate, Wilson Gomes (2005) aponta que as vozes críticas ressaltam o caráter fechado do sistema político tradicional, que ainda enxerga a *internet* não como uma fonte de ideias e sugestões que podem incrementar e aperfeiçoar a construção de leis e políticas públicas, mas sim, como um meio para lançar mão de práticas usuais, como a difusão de propaganda em benefício próprio.

Assentadas as principais críticas e objeções à relação que denomina este item, pontua-se que todas são substanciosas e prudentes, na medida em que, ao fim e ao cabo, o que pretendem é a proteção do cidadão, que passa a atuar, rotineiramente, no ciberespaço, território ainda não conhecido em sua integralidade, extremamente dinâmico e permeado por uma série de interesses, positivos e negativos.

Noutro giro, há autores que exaltam a *internet* e a sua potencialidade de fomentar o regime democrático, como Manuel Castells (2013), em sua obra *Movimentos Sociais na Era da Internet: Redes de Indignação e Esperança*.

Na referida obra, o autor espanhol, a partir de eventos históricos já versados nesta pesquisa, como a emblemática Primavera Árabe, constata que os movimentos sociais da sociedade em rede não prescindem de dois instrumentos: *internet* e telefones celulares. Não obstante, durante a eclosão da revolução, a forma de comunicação pode assumir diferentes formas, sendo, por vezes, *on-line*, outras vezes, *off-line*.

Os movimentos em foco não carecem de um espaço físico delimitado, haja vista que, de forma organizada e coordenada, podem valer-se do ciberespaço, o que traz a reboque diversas vantagens, a saber: a) a prescindibilidade de lideranças ou intermediários responsáveis pelo repasse das coordenadas, já que todos estão

conectados em rede; b) redução do grau de vulnerabilidade do movimento, já que, no lugar de multidões em praças, há multidões agindo no espaço virtual.

Além disso, as revoluções são intrinsecamente dúplices, na medida em que dispõem de um caráter local e um caráter nacional, isto é, começam a partir de um ponto definido e ganham o mundo, a partir da rede mundial de computadores, recebendo, inclusive, por muitas vezes, reconhecimento e apoio internacional, o que tem se revelado decisivo para o êxito destes.

Outrossim, as revoltas populares são virais, ou seja, com a difusão de imagens e/ou mensagens, na *internet*, outros grupos se sentem encorajados, inspirados a saírem da posição de inércia e a lutarem por aquilo que acreditam.

Ainda, as decisões são tomadas em reuniões, assembleias, de forma horizontal, isto é, sem comandantes ou líderes. Destarte, esses movimentos caracterizam-se por um forte espírito de companheirismo, solidariedade e cooperação entre seus partícipes.

À luz das características sobreditas e, repita-se, após profunda reflexão sobre as grandes revoltas populares recentes, Castells salienta que a atuação em rede, via *internet*, é fundamental para o enfrentamento da dominação, na medida em que materializa mecanismo fundamental para reunir, organizar, coordenar e decidir.

Castells conclui que o grande legado deixado pelos movimentos sociais, atuantes por intermédio da rede mundial de computadores, é a democracia, ou melhor, uma nova forma de democracia, mais inclusiva, isto é, que confere maior espaço para participação e deliberação populares, enfim: “(...) O legado dos movimentos sociais em rede terá sido afirmar a possibilidade reaprender a conviver. Na verdadeira democracia.(...)”

Destaca-se ainda que, para além de tudo que foi evidenciado por Castells, aqueles que exaltam a relação entre democracia e *internet* salientam a superação da ideia de tempo e espaço, isto é, a rede mundial de computadores permite que pessoas, de qualquer ponto do globo terrestre, interajam e contribuam, com suas experiências e expertise, na confecção de leis e políticas públicas (GOMES, 2005).

De mais a mais, em centros urbanos cada vez maiores e mais engarrafados, bem como diante do fato de a maioria das pessoas ter jornada dupla ou até tripla de trabalho, a *internet* exsurge como um instrumento promotor de conforto e comodidade, uma vez que, por intermédio de poucos cliques, qualquer pessoa, do aconchego do

seu lar, ou durante a execução de qualquer outra tarefa, pode colaborar com as atividades estatais (GOMES, 2005).

Por derradeiro, assevera-se que a utilização da *internet*, na seara em foco, tem o condão de diminuir custos financeiros, para o Estado e para os cidadãos, que usualmente ocorrem em atividades presenciais, o que é benéfico em um cenário econômico adverso como o ora vivido em todo o mundo (GOMES, 2005).

4 – CONCLUSÃO

A democracia vem passando por grandes transformações. Se, em um primeiro momento, era direta e indelegável, em um segundo momento, consolidou-se, mundialmente, no formato indireto, representativo, com estreitos canais de participação popular sem intermediadores.

Na qualidade de regime político e, portanto, suscetível às alterações da realidade que lhe é subjacente, a democracia tem passado pelo seu mais drástico processo de reconfiguração, o qual tem sido provocado pela quarta revolução industrial.

O indigitado fenômeno caracteriza-se, primordialmente, pelo avanço exponencial da tecnologia e pelo emprego desta nas mais diversas áreas da vida, o que, por certo, inclui a democracia. Com efeito, passa-se a falar em democracia digital ou *cyberdemocracia*, ou seja, a participação e a deliberação popular migram, em grande medida, de um ambiente presencial para uma realidade precipuamente virtual.

Neste contexto de simbiose entre tecnologia, participação e deliberação, há pouco mais de oito anos, fora concebido objeto central deste artigo, qual seja, a ideia de *Crowdlaw*, que consiste, em síntese, no estabelecimento de uma relação cooperativa e permanente, mediada pelas ondas da *internet*, entre representantes e representados, a fim de que atos normativos e políticas públicas mais eficazes sejam formulados.

Embora ainda recentes, as experiências de *Crowdlaw* tem se propagado por todo o mundo e obtido resultados expressivos, como denunciam os portais Mi Senado e Mygoy e, no Brasil, os canais do Senado Federal e da Câmara dos Deputados.

Ainda em território brasileiro, cumpre destacar o papel que vem sendo desempenhado pelo aplicativo LegisAqui, criado no âmbito da Assembleia Legislativa do Estado do Rio de Janeiro (ALERJ). O referido aplicativo tem despertado o senso

de responsabilidade cidadã do povo fluminense e, em curto espaço de tempo, já tem produzido bons resultados, haja vista que, recentemente, houve a sanção e a publicação de lei que se originou de ideia legislativa apresentada por intermédio do instrumento tecnológico em voga.

Com efeito, verifica-se que o modo de governar e o de legislar está passando por um forte processo de ressignificação, sendo imperioso que todos os atores sociais tenham consciência deste novo cenário e, mais do que isso, assumam os papéis que lhes incumbem.

Agora, o povo não se expressa apenas, bienalmente, nos momentos eleitorais. Pelo contrário: o povo passa a interagir permanentemente com aqueles que foram ungidos pelas urnas. E mais do que isso: esta interação ocorre, em ambiente virtual, que ora ganha roupagem de *site*, ora adquire *desing* de aplicativo.

Destarte, cumpre a cada um de nós, representados, dentro das nossas respectivas áreas de expertise e dentro das nossas possibilidades, criar a consciência de que ser cidadão está muito além do cumprimento do dever fundamental de pagar tributos e votar periodicamente. Ser cidadão, em termos contemporâneos, é contribuir, ativa e efetivamente, via participação e deliberação virtualizadas e permanentes, na formação da vontade estatal.

Noutro giro, é indispensável que os poderes constituídos assumam a sua cota de responsabilidade, expandindo o acesso à *internet*, promovendo a literacia digital, incentivando a participação e a deliberação eletrônicas e mais do que isso, é fundamental o amadurecimento do espírito público dos representantes, ou seja, a compreensão que o exercício do poder, hoje, deixou de ser impositivo e unilateral, para tornar-se cooperativo, dialógico e virtual.

REFERÊNCIAS

ALSINA. V; MARTÍ. J. **The Birth of the CrowdLaw Movement**: Tech-Based Citizen Participation, Legitimacy and the Quality of Lawmaking. *Analyse & Kritik: Journal of Philosophy and Social Theory*, v. 40, n.2 p. 337-358, 2018. Disponível em: <https://www.degruyter.com/journal/key/auk/40/2/html>. Acesso em: 19.07.2023.

BRASIL. Supremo Tribunal Federal. **Ações Diretas de Inconstitucionalidade números 6.442, 6.447, 6.450. 6.525**. Relator Ministro Alexandre de Moraes. Disponível em: <https://portal.stf.jus.br/processos/detalhe.asp?incidente=5925873>. Acesso em: 16.07.2023.

CASTELLS, Manuel. **Redes de Indignação e Esperança: Movimentos Sociais na Era da Internet**. Rio de Janeiro: Ed. Zahar, 2013.

CAVALLI, Tassia. *et. al.* O Mito da Democracia Digital no Brasil. **Revista Direito e Desenvolvimento**, v. 12, n.1, p. 112-127, 2021. Disponível em: <https://periodicos.unipe.br/index.php/direitoedesenvolvimento/article/view/1330/740>. Acesso em: 18.07.2023.

CHUDZIJ, Luísa Fófano. **Políticas Públicas sob a ótica da democracia participativa**: a participação popular por meio das redes sociais como mecanismo para maximizar o princípio da eficiência. *Revista Digital de Direito Administrativo da USP*, vol.8, n. 1, p. 227-253, 2021.

GOMES, Wilson. **Internet e participação política em sociedades democráticas**. *Revista FAMECOS*, agosto de 2005.

LEPECK, Gabriel. **Dilemas da Ciberdemocracia**. *Revista de Ciências Humanas*, v. 14, n.2, p. 63-71, 2021. Disponível em: <https://www.rchunitau.com.br/index.php/rch/article/view/732/399>. Acesso em: 19.07.2023.

NOVECK, Beth Simone. **Crowdlaw**: Inteligência Coletiva e Processos Legislativos. *Revista Esferas*, n 14, p. 80-98, 2019. Disponível em: <https://portalrevistas.ucb.br/index.php/esf/article/view/10887>. Acesso em: 15.07.2023.