

**Interação, participação e deliberação online:
o caso do website Vote na Web*****Interaction, participation and deliberation online:
the case website Vote Web***Lucas Arantes ZANETTI¹
Caroline Kraus LUVIZOTTO²**Resumo**

A internet e as ferramentas da web 2.0 proporcionam um ambiente participativo e interativo, com ferramentas que permitem uma nova relação entre os atores sociais, nova organização e formas de articulação, interação e acesso a informação sobre o debate público e social. A partir do exemplo do *website* Vote na Web, que propõe a participação do cidadão em assuntos de relevância nacional por meio de uma plataforma online, este artigo apresenta uma reflexão sobre a interação, a participação e a deliberação na internet, por meio do uso das ferramentas da web 2.0. Após o estudo pode-se concluir que o *website* possui limitações e que as ferramentas online não são utilizadas em sua potencialidade. Mas, a partir de um contexto de cidadania e de participação online, é possível verificar que a arquitetura do *website* favorece a participação, mesmo sem o engajamento cívico, e que os processos comunicativos e interativos inerentes à essa plataforma online são um passo em direção a uma prática cidadã mais ampla.

Palavras-chave: Interação. Participação. Deliberação. Internet.

Abstract

The internet and web 2.0 tools provides a participatory and interactive environment, with tools that allow a new relationship between social actors, new forms of organization and coordination, interaction and access to information on public and social debate. From the example of Web Vote website, which proposes the participation of citizens in matters of national importance through an online platform, this article presents a reflection on the interaction, participation and deliberation on the Internet, through the use of Web 2.0 tools. After the study it can be concluded that the website has limitations and that online tools are not used in its potential. But from the context of citizenship and participation online, you can check the website architecture favors participation, even without civic engagement, and communicative and interactive processes involved in this online platform is a step toward a broader citizen practice.

Keywords: Interaction. Participation. Deliberation. Internet.

¹ Mestrando no Programa de Pós-graduação em Comunicação da Unesp - Universidade Estadual Paulista Julio de Mesquita Filho, Campus de Bauru. Membro do Grupo de Pesquisa Comunicação Midiática e Movimentos Sociais – ComMov. E-mail: lucaszanetti66@gmail.com

² Doutora em Ciências Sociais. Professora do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Unesp - Universidade Estadual Paulista Julio de Mesquita Filho, Campus de Bauru. Líder do Grupo de Pesquisa Comunicação Midiática e Movimentos Sociais - ComMov. E-mail: carol.luvizotto@hotmail.com

Introdução

A sociedade e sua dinâmica encontra-se tracionada pela participação dos sujeitos em movimentos e projetos político-sociais que configuram-se em fontes de inovação, processos geradores de saberes de caráter democrático e cidadão. O estudo de tais processos torna-se, assim, essencial para compreender os fatores que contribuem para desencadear aprendizagens e o surgimento ou a intensificação de valores de cultura política no processo de interação (LUVIZOTTO, 2016).

Antes da transformação social causada pelas novas tecnologias de informação e comunicação (TIC), a comunicação era concentrada na mídia de massa, tendo como seu expoente principal a televisão, que chega a alcançar 96% das casas dos brasileiros, segundo a Pesquisa Brasileira de Mídia (BRASIL, 2014). A organização unidirecional dos meios de comunicação de massa limita o debate político. Salvo exceções, não existe espaço para contestar a "versão oficial" da imprensa. A "carta do leitor", por exemplo, passa pela linha editorial do veículo, que publica se quiser ou não a resposta do leitor a determinada informação. Na televisão e no rádio, mesmo com a interatividade atual, as entrevistas também passam por edição prévia de acordo com a linha editorial do veículo. Ou seja, a participação nas mídias de massa se limitam a opinião das mídias, conforme afirma Miguel:

[...] num ambiente de acerbo conflito de interesses, é inimaginável que os meios de comunicação sejam os porta-vozes imparciais do debate político, como a imprensa europeia teria sido em seus primórdios, ao menos na descrição edulcorada que Habermas faz dela. Isto não significa que se deva desair para o conformismo, já que a mídia "sempre" defenderá certos segmentos sociais, mas sim que é necessário perceber que a mudança passa pela pressão da sociedade, isto é, dos grupos prejudicados pela forma dominante de gestão da comunicação (MIGUEL, 2002, p. 161).

Além disso, antes da tecnologia da internet e das ferramentas da web 2.0, apenas ONG, movimentos sociais organizados e registrados, associações civis locais, sindicatos, partidos políticos e coletivos possuíam um papel de articulação e agente mobilizador das massas. As decisões eram tomadas em assembleias e reuniões entre os militantes nas sedes das organizações. Assim, a interação e deliberação se limitavam

nos espaços físicos das sedes dessas instituições, se restringindo aos militantes que poderiam se dedicar ativamente nas causas. A comunicação era limitada a jornais e panfletos nada interativos, visto que não possuíam espaço na grande mídia televisiva e radiofônica, o que limitava o alcance desses movimentos.

A internet e as ferramentas da web 2.0 proporcionam um ambiente participativo e interativo, com ferramentas que permitem uma nova relação entre os atores sociais, nova organização e formas de articulação, interação e acesso a informação sobre o debate público e social. Hoje, por exemplo, é muito mais fácil ter acesso a um projeto de lei na íntegra, sem utilizar a mediação dos veículos midiáticos e discutir isso com pessoas das mais variadas localidades, idades e posicionamentos, como identificado no exemplo do website Vote na Web. As ferramentas da Web também permitem, ao contrário do passado, a criação de canais comunicativos e interativos entre os integrantes e simpatizantes de uma causa, movimentos sociais ou partidos políticos.

Desde o final do século XX, a partir do advento da internet, pesquisadores de grande relevância como Lévy, Jenkins, Castells, buscam delinear o impacto que a comunicação em rede traz para as organizações e atores sociais e políticos.

Dada a importância do tema, faz-se necessário fomentar debates e reflexões acerca das plataformas e conteúdos de caráter participativo, deliberativo e interativo, bem como entender como esses processos ocorrem com a mediação das novas TIC e os impactos sociais dessa nova realidade.

A partir do exemplo do website Vote na Web, que propõe a participação do cidadão em assuntos de relevância nacional por meio de uma plataforma online, este artigo apresenta uma reflexão sobre a interação, a participação e a deliberação na internet, por meio do uso das ferramentas da web 2.0.

Ferramentas web 2.0 e interação

A internet é uma estrutura capaz de facilitar a propagação de informação e colaboração mundial independentemente da localização geográfica (ALMEIDA, 2005). Com a expansão de usuários online, as demandas por melhorias aumentaram e em 2004, a empresa O'Reilly's Media e CMP lançou uma conferência que mostrava para onde as inovações dessa nova internet apontava. Essa nova era online foi chamada de Web 2.0:

“um conjunto de tendências econômicas, sociais e tecnológicas que coletivamente formam a base para a próxima geração da Internet” e “caracterizado pela participação do usuário, abertura e efeitos de rede” (MUSSER, O'REILLYS, 2007, p. 5).

Segundo Machado (2009), as ferramentas da web 2.0 podem ser caracterizadas pela simplicidade, compartilhamento, publicação, disponibilidade rápida, edição participativa do usuário, opinião e comunidade. A simplicidade é marcada pela intuição e evidência das informações. As ferramentas de compartilhamento permitem qualquer usuário expor suas ideias e se comunicar com os demais. A publicação é acessível e pode ser realizada por qualquer usuário gerando um "ciclo infinito de geração de informação". A disponibilidade rápida permite o acesso à informação de maneira instantânea. A edição participativa do usuário faz com que ele seja ativo, participativo e atuante e ele passa a ser um comunicador. A opinião é livre e pode ser expressada de maneira democrática. A comunidade são os grupos de ideias que surgem entre pessoas de identidade semelhantes.

A interatividade é um dos grandes ganhos proporcionados pelas ferramentas da web 2.0. Um espaço de produção é aberto aos usuários da rede através dos blogs, redes sociais, wikis e nuvens de armazenamento de dados. A informação deixa de ser encarada com o viés unilateral de distribuição e passa a ser tratada como comunicação e troca. Em um blog, por exemplo, é possível reunir textos, imagens, vídeos, áudios, arquivos de livros de maneira que um possa complementar o outro de maneira colaborativa. Todas as informações e suportes estão reunidos em uma única plataforma que independe de localização geográfica para o acesso. Além disso, esta fase da internet permite a troca destes arquivos e informações entre todos seus usuários, em poucos segundos, através do download e upload.

Para maior compreensão da temática dos processos participativos da web 2.0, é necessário primeiro explicar o conceito de interação e depois aplicá-lo à esfera estudada. A interação é um fenômeno que ocorre entre dois ou mais elementos e isso pode inseri-la em vários contextos, de modo que existam inúmeros tipos de interação em diversos meios como o social, comunicacional, biológico, tecnológico, etc. Neste estudo, trabalharemos especialmente os âmbitos social, comunicacional e tecnológico e também a maneira como eles se interligam na esfera da cibercultura.

Dentro do contexto das relações humanas, a interação é um princípio de desenvolvimento do homem justamente pelo fato de ser uma ação mútua e conjunta, de intercâmbio, que tem como reflexo o aprendizado de algo novo ou, pelo menos, diferente para cada ator interagente. Logo, como os seres humanos estão sempre interagindo entre si, sempre há desenvolvimento.

Raquel Recuero (2009, p. 31) diz que a interação sempre tem um caráter social e necessariamente ligado ao processo comunicativo, configurando-se como “aquela ação que tem reflexo comunicativo entre o indivíduo e seus pares, como reflexo social”. É possível então dizer que a interação se dá pelo contato entre os agentes, com o objetivo de inserir novos conceitos no contexto social. A partir desse contato, criam-se opiniões, ações, reações, que acabam por gerar novas informações, conhecimentos (empíricos ou não) e visões; e esses conhecimentos serão novamente transmitidos, mudados, debatidos, preservados, ou até mesmo esquecidos, de acordo com o grau das interações que ocorrerão a seguir.

A comunicação está diretamente ligada ao conceito de interação porque ela não acontece sem o mesmo. Para que algo seja comunicado, é necessário que existam dois ou mais agentes que, ao interagirem, vão tornar comum uma informação. Apesar de ser uma parte importantíssima da comunicação, justamente por ser seu objeto, a informação não age sozinha nesse processo, sendo necessário a interação através do diálogo, da escrita, da fala, da gesticulação, etc para que exista um processo de comunicação eficiente através de canais que possibilitem a viabilização do acesso a tais informações. É imprescindível lembrar também que a comunicação e, conseqüentemente, as interações são elementos importantes para a geração de laços sociais entre os agentes (DUARTE, 2012).

Segundo Cardoso (2007), as sociedades necessitam de interação permanente entre zonas espacialmente diferenciadas e de diferentes domínios dos relacionamentos sociais, profissionais e culturais. Para que isso seja possível, a comunicação e seus meios vêm se desenvolvendo constantemente e, com o passar do tempo, fica cada vez mais fácil a realização desse processo através de aparelhos e *gadgets* que, dia após dia, se tornam mais avançados e acessíveis. Dentro desses aparelhos, existem interfaces que são, basicamente, *softwares* que dão forma à interação entre usuários e o ciberespaço em diferentes plataformas.

Na interação dentro das redes, os atores interagentes não precisam necessariamente se conhecer, pois toda a comunicação e interação é mediada pelo computador (e, recentemente, pelos celulares e *tablets*) e existem inúmeras possibilidades de ferramentas comunicacionais a serem utilizadas pelos internautas.

Recuero (2009) também explica a teoria de Reid (1991) sobre os dois tipos de interação, sendo estes a interação síncrona e a assíncrona. Na interação síncrona, a comunicação é feita em tempo real, de modo que o usuário possa obter respostas imediatas, ou quase, e ambos os atores estão presentes no mesmo momento, por exemplo em *chats* de redes sociais. A interação assíncrona, por sua vez, é aquela na qual a resposta não é imediata, como em e-mails. Outro princípio é explicado por Primo (2007), que versa sobre interações mútuas e reativas. As interações mútuas são relações interdependentes, nas quais os atores interagem de maneira cooperativa e se afetam mutuamente; enquanto as interações reativas são relações determinísticas, normalmente unidirecionais, como o *hiperlink*, no qual a única interação possível é a de clicar ou não nele.

Um fator importante a ser considerado é que em muitas interfaces existem opções que, apesar de serem aparentemente unilaterais, como o botão “curtir” nas redes sociais, possuem impacto social e causam algum tipo de reação em ambos os lados das relações ali estabelecidas. Ao mesmo tempo, não deve ser ignorado o fato de que a interação é muito mais do que um contato momentâneo e efêmero que as novas tecnologias permitem. Quando alguém se inscreve em canais e páginas, isso não torna instantaneamente a pessoa parte dessa comunidade, nesse caso é necessário que haja algum tipo de interação mútua após a interação reativa. Independente disso, a complexidade dessas relações é tanta, que chega a ser possível estabelecer laços fortes que são aqueles em que há maior proximidade entre os agentes.

Finalmente, a interação mediada pelo computador é também geradora e mantenedora de relações complexas e tipos de valores que constroem e mantêm as redes sociais na Internet. Mas mais do que isso, a interação mediada pelo computador é geradora de relações sociais que, por sua vez, vão gerar laços sociais (RECUERO, 2011, p. 36).

Tendo em vista os tipos de relações e laços que são influenciados e criados através das redes, pode-se dizer que as mídias e o modo que agimos e interagimos

dentro delas fazem parte da constituição do tecido social no qual vivemos e seguimos aprimorando dia após dia. A partir dos pontos apresentados, vamos analisar como a interação pode servir de propósito a práticas deliberativas, de modo a servir como agente da democracia e cidadania.

A deliberação no contexto da comunicação em rede

Durante muito tempo, o conceito de deliberação foi sinônimo de decisão. Esta linha de pensamento, chamada de decisionística, privilegia o ato da decisão e desvaloriza o poder da argumentação no processo deliberativo. Rousseau, Weber e Shumpeter são os principais autores que contribuíram para essa forma de pensamento. No entanto, conforme novas contribuições foram surgindo, uma linha de ruptura chamada “linha argumentativa” passou a dominar os estudos na área (AVRITZER, 2000).

À reflexão presente, o que interessa é a linha argumentativa de deliberação criada por Habermas. Para o autor, a deliberação é o “ato intersubjetivo de comunicação e argumentação, cujo o objetivo é alcançar um consenso sobre a solução para determinado problema social” (HABERMAS 1997, p. 305).

Para Habermas, ao contrário dos autores decisionísticos, o simples instrumento do voto não é suficiente para legitimar a democracia. Avritzer propõe analisar este princípio sob a perspectiva da legitimidade na política. Este princípio não considera um confronto entre vontades da maioria e minoria, mas sim “uma discussão racional entre indivíduos racionais”, de modo que “não é suficientemente legítimo dizer a minoria que ela possui menos votos, é preciso chegar a uma posição no debate político que a satisfaça” (AVRITZER, 2000).

Assim sendo, Habermas defende a formação de uma esfera criada pelo Estado voltada para argumentação e debate: a esfera pública. A esfera pública é um espaço de interação entre os indivíduos, que debatem tendo em vista a construção e a manifestação de uma opinião pública, que pressupõe a participação da sociedade civil na decisão política (LOSEKANN, 2009; SAMPAIO, BARROS, MORAES, 2012).

A comunicação em rede depende diretamente da colaboração, produção e compartilhamento de conteúdo por seus usuários. O nível de interação está diretamente

ligado ao seu êxito comercial e comunicacional. A razão de ser da web 2.0 é promover esta interação, compartilhamento e colaboração pela construção participativa de conteúdos e de forma integrada (OLIVEIRA, SILVEIRA, 2013). Esta dinâmica também se aplica a iniciativas que visam criar uma esfera pública deliberativa no universo virtual.

Segundo a Pesquisa Brasileira de Mídia de 2013, 51% dos brasileiros afirmam não usar a internet, sendo que 91% dos que utilizam afirmam que nunca expressaram opiniões em fóruns ou consultas públicas em sites relacionados ao governo e 92% nunca participaram de enquetes relacionadas ao governo. Contudo, se em 2013, 26% afirmavam utilizar a internet todos os dias, em apenas um ano este número saltou para 37%. O número de pessoas tende a crescer de acordo com a classe socioeconômica e quanto menor for a idade, sendo a região centro-sul a que mais utiliza a rede (BRASIL, 2014).

Desses dados podemos concluir que os jovens tem uma familiaridade maior com a internet e seu uso tende a um maior crescimento de acordo com o tempo, de forma que em um ano o número de usuários teve um avanço considerável. No entanto, o meio virtual está sendo pouco utilizado para espaço de debate e deliberação entre os brasileiros. É importante ressaltar que a esfera pública não se restringe a órgãos públicos e esta forma de debate pode ocorrer em outros espaços, como as redes sociais.

Alguns dos pressupostos para a deliberação como a pluralidade, o respeito mútuo, a equidade e a inclusividade (HABERMAS, 1997; COHEN, 1989; BOHMANN, 1996) ainda não são abrangidos se levarmos em conta a desigualdade atual entre os usuários do meio virtual. No entanto, esse cenário tende a se mudar em pouco tempo, visto que todos os indicadores relacionados à internet estão em crescente melhora.

O dado que mais chama a atenção é o que mostra que aqueles que utilizam a internet não a estão usando como esfera pública, ou seja, os atores sociais não estão utilizando as ferramentas da Web para deliberação pública. A participação, conceito crucial para a democracia deliberativa, não está acontecendo. Barros e Sampaio defendem que a tecnologia por si só não é capaz de promover o engajamento civil. Para os autores:

Trata-se de uma sobrecarga de exigências às quais a internet isoladamente, como um meio tecnológico provedor de novas ferramentas, não tem demonstrado capacidade de atender. As esperanças depositadas na

participação civil mais direta, orientadas pelas novas possibilidades técnicas, não podem ser desvinculadas de ações de estímulo ao engajamento cidadão. A tecnologia, de qualquer forma, não tem condições de reduzir a apatia política por si só, uma vez que quem não se sente inclinado a atuar politicamente simplesmente não o faz independente de qualquer tecnologia (BARROS; SAMPAIO, 2011, p. 93).

Mesmo assim, é preciso considerar que a internet é um fenômeno relativamente recente e que, apesar das limitações que possui, “nunca cidadãos comuns produziram tanto conteúdo comunicacional, inclusive de caráter político, como ocorreu a partir do advento da comunicação em redes digitais distribuídas” (SILVEIRA, 2009, p. 81-82).

Se considerarmos o que diz Maia, percebemos que a internet ainda não está sendo capaz de fornecer aos atores sociais uma politização em maior nível. “A aquisição de habilidades políticas e deliberativas também está relacionada com a frequência das conversações políticas, com a extensão das redes de discussão e com a heterogeneidade dos participantes” (MAIA, 2008, p.87).

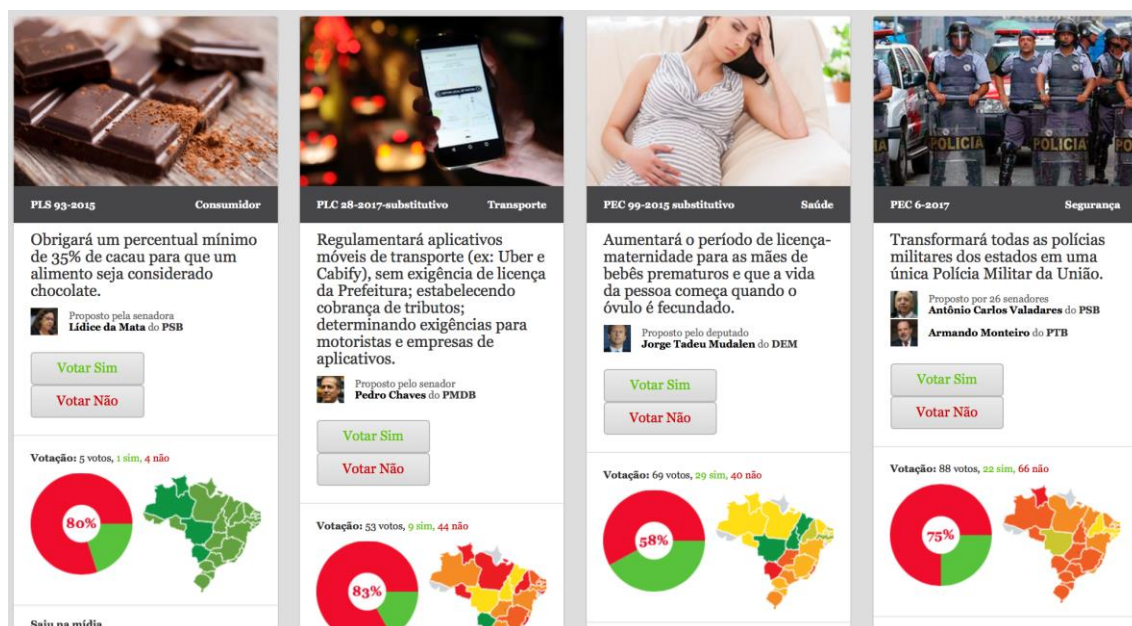
Salter (2004, p. 204) vai criticar as análises otimistas da internet defendendo que a “internet não é capaz de nada sem pessoas fazendo algo com ela”. Com essa afirmação, Salter trata a internet como ferramenta, de modo que, mesmo com enorme potencial deliberativo e democrático, sua forma de utilização depende dos seus usuários. Ela poderá ser utilizada como esfera pública apenas se as instituições, organizações, coletivos e indivíduos assim desejarem. (BARROS; SAMPAIO, 2011).

Um website que parece estar sendo utilizado com fins deliberativos-argumentativos de forma interativa e participativa é o Vote na Web, criado com o intuito de ser uma ponte entre o congresso nacional e os cidadãos.

O potencial do Vote na Web: pontos positivos e negativos

O Vote na Web (<http://www.votenaweb.com.br>) se apresenta como um site de engajamento cívico e apartidário, que tem como objetivo aumentar a politização da sociedade, e se compromete em levar os resultados da participação civil ao Congresso. Foi criado em novembro de 2009 pela *Webcitizen*, empresa que tem como foco a criação de canais de participação cidadã. O site, além de tornar público projetos de lei do Congresso Nacional do Brasil, possibilita que o cidadão vote, simbolicamente, se concorda ou não com as propostas dos parlamentares (Figura 1).

Figura 1: Página inicial do Vote na Web.

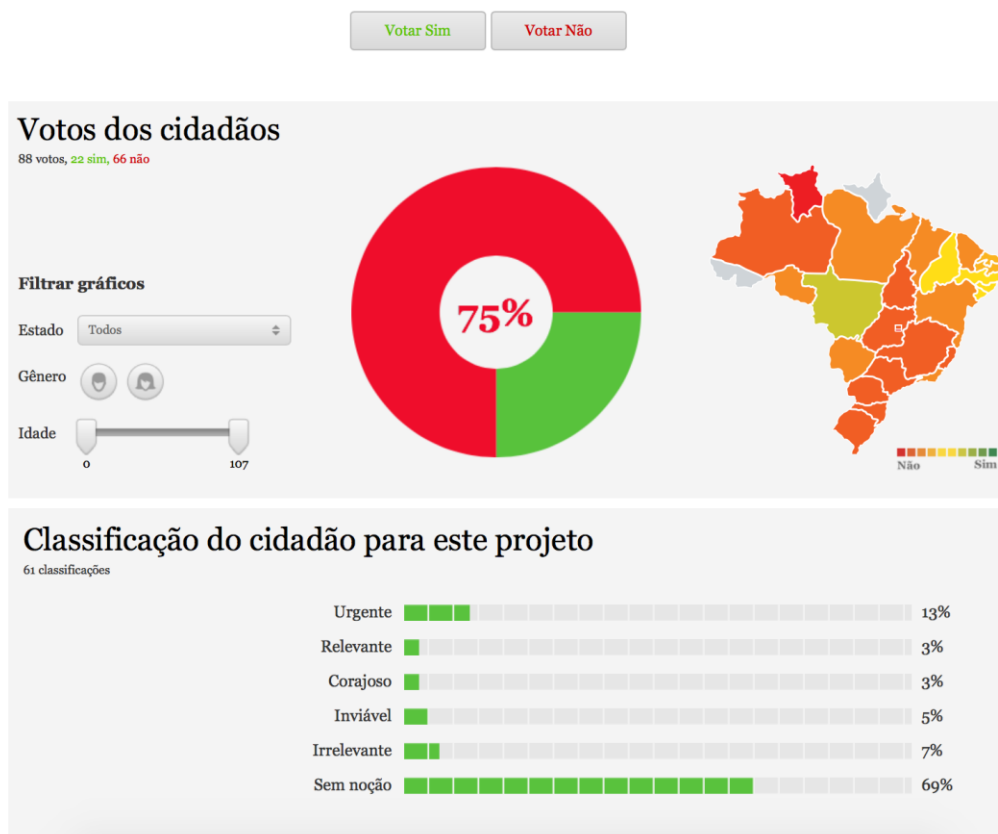


Fonte: <http://www.votenaweb.com.br>. Acesso em: 14/04/2018.

Uma de suas principais características são os resumos apresentados (Figura 1), formulados por analistas – a partir do texto do projeto de lei original – que buscam traduzir os termos utilizados para uma linguagem mais próxima a do público. Quando a lei passa por votação na Câmara e no Senado, o site apresenta uma comparação entre o voto dos legisladores e dos usuários.

Um ponto importante da arquitetura do website Vote na Web é que ele permite que se visualize a computação dos votos em um parâmetro geral dos usuários, mas também divididos em categorias de gênero, idade e estado (Figura 2). Também é possível que o usuário classifique o projeto de lei de acordo com 6 categorias oferecidas: “urgente” “relevante” “corajoso” “inviável” “irrelevante” e “sem noção” (Figura 2). Além dessas possibilidades, há um mapa do Brasil com a divisão de votos por estado que apresenta as diferenças da votação por escala de cores (Figura 2). Outros aspectos da arquitetura do referido site podem ser citados, como por exemplo, a divisão dos projetos de lei apresentados em categorias, como, economia, saúde, trabalho, cidades, cultura, esporte, transporte, entre outras. No site, também há duas ferramentas de busca, por filtros pré-estabelecidos, ou por palavras-chave.

Figura 2: Panorama dos votos dos cidadãos e classificação do projeto pelos usuários.



Fonte: <http://www.votenaweb.com.br/projetos/pec-6-2017>. Acesso em: 14/04/2018.

O Vote na Web requer que o cidadão participe, vote e opine. Para isso, os desenvolvedores apostam na interatividade por meio do uso simplificado das ferramentas da web 2.0 como forma de disseminação de informação, sendo esta a maior virtude do portal.

A plataforma fornece layout objetivo e intuitivo por meio de ferramentas simples e de fácil acesso, muito diferente da maneira que a maior parte dos órgãos públicos tratam o acesso à informação e a participação social, o que faz com que o site seja um importante espaço para a difusão da informação, o debate e a construção de uma identidade política.

As informações disponibilizadas sobre os projetos de lei pelo Vote na web podem parecer, em um primeiro momento, simplistas ou superficiais, pois resumem uma longa proposta em apenas uma linha. Entretanto, existem ferramentas que disponibilizam os projetos na íntegra de maneira completa e aprofundada. Não é possível saber ao certo a quantidade estatística de pessoas que de fato leem por inteiro o

projeto, que discutem e/ou votam e interagem, as pessoas que participam conscientemente e que deixam suas emoções de lado ao comentarem e discutirem, mas isso não é de responsabilidade do Vote na web: a proposta do site é construir a democracia oferecendo meios de informação, expressão e debate, como já dito, se os cidadãos não possuem uma cultura de informação e debate, não será uma plataforma que por si só poderá solucionar o problema.

Se os brasileiros podem ser considerados pouco participativos nas questões político-sociais, visto que no Brasil a democracia é pouco representativa e de difícil acesso aos cidadãos na vida offline, o online tende funcionar da mesma maneira. Neste sentido, iniciativas que ofereçam subsídios para que o debate ocorra de maneira organizada e acessível, devem ser valorizadas.

Segundo o Vote na web, os criadores da plataforma "ficam encarregados de levar ao Congresso os resultados desta participação popular". Entretanto, não há garantia de que isso seja cumprido e, mesmo que seja, não há garantia de que os parlamentares farão algo a partir destes resultados. Em todo caso, não há participação efetiva dos parlamentares por meio da plataforma. Ou seja, há uma participação relevante dos atores sociais no que diz respeito ao uso cidadão das ferramentas disponíveis no portal, mas não há retorno do setor político.

A tentativa de aproximação entre cidadãos e políticos, proposta do Vote na web, acaba sendo unilateral e sua efetividade se restringe no que diz respeito ao acesso à informação e monitoramento das leis que tramitam no congresso por parte apenas dos usuários. Esse ponto negativo do portal é crucial para a motivação à interação e deliberação, pois os cidadãos saberiam que seu esforço em fazer parte da plataforma por meio do engajamento online não teria algum tipo de efetividade prática na configuração política e nas leis propostas e aprovadas. Além disso, a efetividade seria ainda maior caso os políticos utilizassem as informações coletadas por meio da participação no portal em benefício dos cidadãos representados, interagissem, respondessem os comentários e de fato participassem do canal.

Outro ponto de relevância que foi observado é a distorção que a plataforma pode gerar no feedback da informação, expresso nos gráficos e nos recortes que permitem saber a opinião dos internautas. Grupos sociais organizados, ou um determinadas pessoas com demandas em comum podem alterar o resultado de alguma enquete que

dizem respeito às suas demandas, através do voto massivo e combinado em algum projeto. Por exemplo grupos de feministas votando em massa a favor da lei que descriminaliza o aborto, ou grupos de cristão votando em massa contra a proposta.

Conclusão

A partir da expansão e da inerência do ambiente online, que levou as assembleias de praça pública para fóruns online, sites e outras plataformas digitais de interação, surgiu o termo deliberação online e emergiram pesquisadores e estudos que concentram seus esforços em discutir e analisar a qualidade deliberativa dessas arenas online de comunicação, participação e interação.

As plataformas digitais devem ser pensadas e programadas de maneira que auxiliem as interações entre os sujeitos. Portanto, além de permitir a livre conversação entre usuários, elas devem fornecer ferramentas que auxiliem no processo de participação e deliberação. Essas ferramentas relacionam-se intimamente com a arquitetura do site e com a informação disponibilizada para fomentar o debate, já que o participante também precisa ter acesso a informações que permitam a crítica e a tomada de decisão. As tecnologias da web 2.0 auxiliam o processo de participação política-social se forem utilizadas em sua totalidade, usando todo o potencial das ferramentas de interação e construção coletiva do conhecimento.

As tecnologias da web 2.0 são grande atrativo para a articulação de ações individuais ou coletivas, como a dos movimentos sociais, pois a partir dessas tecnologias é possível a interação por intermédio de *websites* e redes formadas em torno de interesses específicos, podendo apoiar causas e discutir temas individuais ou temas de relevância coletiva, levando assim a opinião pública a reflexão e a disseminação de informações políticas e sociais.

Com a internet as formas de comunicação e consumo de informação se modificaram e deixaram de ser unilaterais – marca dos meios de comunicação de massa – sendo mais participativas e democráticas. Devido à interatividade, com a criação das redes sociais, wikis e blogs, por exemplo, a internet proporciona aos seus usuários a capacidade de produzir informação, ao invés de somente consumi-la. Observa-se que as plataformas online da web 2.0 foram tomadas por discussões e debates dos mais

variados temas. Entende-se que, mesmo que de maneira limitada devido à sua infraestrutura de conectividade e a aspectos relativos como a arquitetura da informação do *website*, como por exemplo a acessibilidade e a usabilidade, a internet possibilita participação e interação real entre seus usuários, sendo uma forma de comunicação rápida, prática e sem barreiras geográficas e temporais.

É possível concluir a partir da análise que além das limitações do Vote na Web, nem todos os cidadãos estão incluídos nesse cenário virtual de participação. A inclusão digital é um desafio para o Brasil, e não podemos considerar somente a quantidade de acesso, mas as habilidades necessárias para manusear um computador e utilizar a internet como um meio de participação política.

Dessa forma, é concluído-se que o *website* possui limitações e que as ferramentas online não são utilizadas em sua potencialidade. Mas, a partir de um contexto de cidadania e de participação online, é possível verificar que a arquitetura do *website* favorece a participação, mesmo sem o engajamento cívico, e que os processos comunicativos e interativos inerentes à essa plataforma on-line são um passo em direção a uma prática cidadã mais ampla.

Referências

ALMEIDA, J. M. F. de. **Breve história da Internet**. Universidade do Minho. Departamento de Sistemas de Informação. 2005. Disponível em: <<http://repositorium.sdum.uminho.pt/bitstream/1822/3396/1/INTERNET.pdf>> Acesso em 29/03/15.

AVRITZER, L. Teoria democrática e deliberação pública. *In: Lua Nova* n° 49, 2000.

BARROS, C.; SAMPAIO, R. Internet como esfera pública? Análise de usos e repercussões reais das discussões virtuais. **Estudos em Comunicação** n°9, 2011.

BOHMAN, J. **Public deliberation**. Cambridge MIT Press, 1996.

BRASIL. Presidência da República. Secretaria de Comunicação Social. **Pesquisa brasileira de mídia 2015: hábitos de consumo de mídia pela população brasileira**. Brasília: Secom, 2014.

COHEN, J. **Deliberation and Democract Legitimacy**. Hamlin & Petit, 1989

CARDOSO, G. **A mídia na sociedade em rede: filtros, vitrines, notícias**. Rio de Janeiro: Editora FGV, 2007.

- DUARTE, J. **Comunicação Pública**. Disponível em www.jforni.jor.br/forni/files/ComPublicaJDuartevf.pdf - acesso em 05/04/2016
- HABERMAS, J. **Between facts and norms: contributions to a discourse theory of law and democracy**. Cambridge, UK: Polity, 1997.
- LOSEKANN, C. A esfera pública habermasiana, seus principais críticos, e as possibilidades do uso deste conceito no contexto brasileiro. *In: Pensamento Plural*. Pelotas: 37 - 57, 2009.
- LUVIZOTTO, C. K. Cidadania, ativismo e participação na internet: experiências brasileiras. **Comunicação e Sociedade**, vol. 30, 2016, p. 297-312.
- MACHADO, A. C. T. Novas formas de produção de conhecimento: utilização de ferramentas da WEB 2.0 como recurso pedagógico. **Revista Udesc Virtual**, 2009.
- MAIA, R. C. M. A deliberação nos media: apontamentos conceituais. **Comunicação & Sociedade**, São Bernardo do Campo, PósCom-Metodista, a. 29, n. 50, p. 81-101, 2. sem. 2008.
- MIGUEL, L. F. Os meios de comunicação e a prática política. São Pulo: *In: Revista Lua Nova*, Ed. 55-56, 2002.
- MUSSER, J.; O'REILLY, T. **Web 2.0 principles and best practices**. O'Reilly Publishing 2007.
- OLIVEIRA, L. P.; SILVEIRA, C. E. Interação e colaboração via WEB 2.0: estudo de caso de bibliotecas públicas do Município de Goiânia GO. *In: Revista ACB: Biblioteconomia em VEI Santa Catarina, Florianópolis*, v.18, n.2, p. 901-925, jul./dez., 2013.
- PRIMO, A. O aspecto relacional das interações na Web 2.0. **Revista da Associação Nacional dos Programas de Pós-Graduação em Comunicação**, 2007.
- RECUERO, R. **Redes sociais na internet**. Porto Alegre: Editora Meridional, 2009.
- SALTER, L. Structure and forms of use: a contribution to understanding the 'effects' of the internet on deliberative democracy. *In: Information, Communication and Society*, v. 7, n. 2, p. 185-206, 2004.
- SAMPAIO, R.; BARROS, S.; MORAIS, R. Como avaliar a deliberação online? Um mapeamento de critérios relevantes. *In: Opinião Pública* VI. 18 nº2. Campinas, 2012.
- SILVEIRA, S. A. **Esfera pública interconectada, blogosfera e redes sociais**. Esfera pública, redes e jornalismo. Rio de Janeiro: e-papers, 2009