



## MOVIMENTO MINAS: A PARTICIPAÇÃO CIDADÃ VIA INTERNET NO ESTADO DE MINAS GERAIS

### **Kleomara Gomes Cerquinho**

Doutoranda em Administração pela Universidade Federal de Minas Gerais,  
Brasil. Professora da Universidade Federal do Amazonas, Brasil.

E-mail: [kleomara@gmail.com](mailto:kleomara@gmail.com)

### **Wellington Tavares**

Doutorando em Administração pela Universidade Federal de Minas Gerais,  
Brasil. Professor da Universidade Federal de Ouro Preto, Brasil.

E-mail: [emailldotom12@yahoo.com.br](mailto:emailldotom12@yahoo.com.br)

### **Ana Paula Paes de Paula**

Doutora em Ciências Sociais pela Universidade Estadual de Campinas,  
Brasil. Professora da Universidade Federal de Minas Gerais, Brasil.

E-mail: [appp.ufmg@gmail.com](mailto:appp.ufmg@gmail.com)

### **Resumo**

O objetivo deste artigo foi observar e analisar o fórum eletrônico do Estado de Minas Gerais, intitulado “Movimento Minas”, para verificar quais principais “Conversas” haviam sido propostas pelos cidadãos e se o governo tornou real essas proposições virtuais. Por se tratar de um trabalho com foco nas interações entre os usuários, bem como no conteúdo das informações que sustenta tais relações, realizou-se uma pesquisa qualitativa por meio da netnografia. Os resultados encontrados sugerem que as ações provenientes deste movimento e concretizadas pelo Estado de Minas Gerais não estão relacionadas às propostas e sugestões indicadas pelos cidadãos, usuários e proponentes na plataforma do “Movimento Minas”.

**Palavras-chave:** ciberdemocracia. Participação cidadã. *E-government*. *I-government*.

### **MOVIMENTO MINAS: CITIZEN PARTICIPATION THROUGH THE INTERNET IN THE MINAS GERAIS STATE**

### **Abstract**

*The objective of this article was observe and analyze the electronic forum of the State of Minas Gerais, titled “Movimento Minas” to check which main “Conversations” have been proposed by the citizens and if the government has made real these propositions virtual. As this is a job focusing on the interactions between users and the content of the information that sustains such relations, it became necessary to conduct qualitative research through netnography. The results suggest that the actions from this movement and implemented by the State of Minas Gerais are not related to proposals and suggestions given by the citizens, users and proponents on the platform of “Movimento Minas”.*

**Keywords:** Cyberdemocracy. Citizen participation. *E-government*. *I-government*.

## 1 INTRODUÇÃO

O desenvolvimento da *Internet*, em especial da *Web 2.0*, possibilitou o surgimento de um novo espaço de relações e convivência: o ciberespaço. Neste estão surgindo ações da sociedade, bem como ações governamentais, no sentido de criar condições e fóruns de discussão para democratizar ações de interesse público. Um exemplo desta realidade, ou pelo menos deste interesse, pode ser encontrado no *site* “Movimento Minas”, desenvolvido e mantido pelo governo do Estado de Minas Gerais, definido como uma plataforma na qual governo e sociedade resolvem desafios com vistas a realizar a construção coletiva do futuro.

A finalidade deste artigo se pauta na observação e análise deste fórum eletrônico do Estado de Minas Gerais, o “Movimento Minas”, para verificar as principais discussões propostas pelos cidadãos no ambiente/ferramenta *Conversas*, a forma pela qual o governo tem tornado real essas proposições e a abrangência das ações estatais nos municípios dos cidadãos participantes. O propósito principal é observar se há efetiva aproximação entre a sociedade e o Estado por meio deste fórum eletrônico, respondendo as seguintes perguntas: Quais as principais ações demandadas pelos cidadãos que participam dos fóruns do *site* em questão? Qual a abrangência das propostas e das ações do governo nos municípios dos cidadãos requerentes de tais ações? Como o governo utiliza as proposições dos cidadãos e como realiza as ações no atendimento às demandas advindas dos fóruns de discussão?

No que se refere à metodologia, o estudo recorre à pesquisa qualitativa, fazendo uso da netnografia, uma vez que envolve a utilização da *Internet*, configurando um novo espaço de pesquisa, a partir de *sites* de redes sociais, *blogs*, fóruns, *podcast*, *videocast*, comunidades de *photosharing* entre outros (BOWLER JR, 2010).

Na parte teórica, tem-se no primeiro tópico a apresentação de alguns fatos importantes sobre o desenvolvimento da *Internet* e sua evolução até o surgimento da *Web 2.0*, que possibilitou a participação dos usuários na criação e compartilhamento de informações e resultou no surgimento de conceitos como o da ciberdemocracia. Para complementar a discussão teórica sobre o tema, no segundo tópico são apresentadas as características do governo eletrônico segundo a dicotomia *e-government* e *I-government*, definições que são utilizadas para dimensionar a participação do cidadão no espaço cibernético do governo.

A realização do estudo trouxe evidências de como tem ocorrido a relação entre a sociedade e o governo no Estado de Minas Gerais por meio do fórum “Movimento Minas”, pois os dados obtidos colocam em questão se o governo está de fato trabalhando em conjunto com as pessoas que participam do *Conversas*, ou se a plataforma está cercada de um discurso de participação, sem efeitos práticos no que se refere à formulação e à implementação de políticas públicas a partir das propostas e sugestões feitas por estes cidadãos no referido fórum.

## 2 DESENVOLVIMENTO DA INTERNET E A CIBERDEMOCRACIA

A *Internet* impactou a sociedade ao constituir-se como um espaço de interação social e econômica criados pela Comunicação Mediada por Computador (CMC), denominado de ciberespaço. Este ciberespaço apresenta-se como um ambiente virtual originado por uma rede de computadores que não tem dimensões palpáveis e perceptíveis, sendo um espaço não-físico (LEMOS, 2004). Tal espaço pode ser compreendido também como o resultado de uma conexão estabelecida por computadores e suas memórias (LÉVY, 2000) e que permite, entre outras possibilidades, que se desenvolvam processos relacionados à inteligência coletiva e, por sua vez, o surgimento e estabelecimento de uma democracia no ambiente virtual, denominada de ciberdemocracia (LEMOS; LÉVY, 2010). Outros autores também chamam a atenção para as

possibilidades de ação social, a exemplo de Rheingold (1996) que discute a possibilidade de ativismo a partir dos espaços criados pela CMC.

Mais do que novos comportamentos, a *Internet* tem estabelecido um diferente conceito de cultura no espaço proporcionado na *Internet*, a 'Cultura *Internet*'. A cultura de *Internet* advinda do ciberespaço, denominada de cibercultura, iniciou seu desenvolvimento a partir do surgimento da microinformática<sup>1</sup> na metade dos anos 1970. Contudo, o desenvolvimento da microinformática reporta aos anos de 1940 com a criação do "Memex", uma meta máquina inventada por Vannevar Bush ao coordenar pesquisas nas forças armadas dos EUA.

Após isso, vários pioneiros podem ser apontados, tais como Engelbart e Licklider, desenvolvedores de interface e ambiente de resposta. Nos anos 1960 Ivan Sutherland cria o *Sketchpad* que permitia ao usuário atuar diretamente sobre a tela do monitor com uma *light pen*. Entre outras importantes invenções que permitiram a criação de comunidades eletrônicas, destaca-se, no ano de 1968, o surgimento da ARPANET, encorajado por Licklider e outros pesquisadores, e que viria a ser a origem da atual *Internet* (LEMOS, 2004).

O contexto atual da rede mundial de computadores, se observado o desenvolvimento desta nos vários países, se encontra ainda fragmentado, mas representa uma importante evolução se comparada à "pré-história" da cibercultura da segunda metade do século passado. Rheingold (1996) considera que a *Internet* atual também se baseou no desenvolvimento dos BBS (*Bulletin Board Systems*), um sistema de quadros de mensagens eletrônicas criado de forma amadora por pessoas que interligavam seus computadores pessoais por meio de linhas telefônicas e que levaram a tecnologia às massas por meio da 'parte caseira' da rede (LEMOS; LÉVY, 2010).

Todavia, o desenvolvimento da *Internet* culminou na criação da Web 2.0, uma nova era da informática conhecida também como Computação Social. Esta evolução da *Internet* possibilitou se pensar em escritas coletivas e de colaboração na rede por parte dos usuários, que anteriormente podiam apenas visualizar e ler conteúdos previamente criados e disponibilizados (LEMOS; LÉVY, 2010).

Lai e Turban (2008) discutem o conceito de *Web 2.0* informando a importância desta para o desenvolvimento de um modelo relacional que envolve três aspectos da vida social e de trabalho na *Internet*: tecnologia, pessoas e comunidade. Deste modo, o usuário interage na rede tanto para manter relações quanto para se beneficiar de interesses comuns com outros usuários nas comunidades virtuais. Tais comunidades possibilitam a aproximação de pessoas que não se conhecem pessoalmente, sendo um importante meio para conexões e relações, facilitando a comunicação e compartilhamento de informações diversas (CORRÊA, 2004).

A partir deste entendimento, Corrêa (2004) compara as diferenças entre comunidades reais e virtuais, visto que estas últimas possibilitam criar laços e identificações que o indivíduo seleciona, diferentemente das primeiras nas quais o indivíduo se via na necessidade de aceitar, tal como no caso de símbolos nacionais, tradições, entre outros. Desta forma a cibercultura afeta os laços sociais e origina a chamada "privatização da sociabilidade", já que o indivíduo passa a eleger quais relações farão parte de sua rede social pessoal no ciberespaço (CASTELLS, 1999).

O ciberespaço permite que a democracia seja exercida através do ciberespaço em nível mundial, mas não leva ao entendimento a extinção das formas tradicionais de se fazer democracia. A ciberdemocracia apenas favorece este processo por meio de ferramentas tecnológicas que comportam as ações e mobilizações em escala global. Ou seja, esta forma de democracia está intimamente ligada ao ciberespaço, "pois ambos implicam aquilo que a

---

<sup>1</sup> Em Lemos (2004, p. 101) o lema da microinformática é definido como: computadores para o povo ou "computer to the people".

humanidade tem de mais essencial: a aspiração à liberdade e à potência criativa da inteligência criativa” (LÉVY, 2002, p. 32).

Assim, a ciberdemocracia tende a crescer diante do aumento das possibilidades comunicacionais e de liberdade individual e coletiva, visto que a produção, distribuição e consumo de informações não se enquadram na denominação de ‘mídias de massa’ e têm a possibilidade de não serem controladas pelo Estado (LÉVY, 2002; LEMOS; LÉVY, 2010). Além disso, o crescimento da ciberdemocracia tem permitido o surgimento de distintos projetos relacionados à aproximação entre governo e sociedade, tal como as cidades digitais<sup>2</sup> e os governos eletrônicos ou *e-government*<sup>3</sup> (LEMOS; LÉVY, 2010).

O progresso social relacionado à ciberdemocracia não é um tipo de progresso determinado, mas sim orientado ao desenvolvimento da liberdade, de forma exploratória. Por este motivo, muitas vezes este progresso é confundido com desorganização. Isso pode ser entendido já que “é precisamente porque ele é um progresso da liberdade que ele se aproxima continuamente do caos e da catástrofe. Longe de estar garantido, o progresso da liberdade se alimenta do risco, o que o torna paradoxal e difícil” (LEMOS; LÉVY, 2010, p.40).

A tese da democratização possibilitada pela CMC é apresentada por Rheingold (1996, p.28) ao compreendê-la como resultado da “sua capacidade para desafiar o monopólio dos poderosos meios de comunicação detidos pela hierarquia política e talvez assim revitalizar a democracia dos cidadãos”.

Entendida a influência exercida diante do estabelecimento do ciberespaço, na próxima seção busca-se esclarecer as possibilidades de interação no ciberespaço por meio de conceitos e de *softwares* que permitem a construção de ferramentas úteis para aproximar os cidadãos de seus governos, expondo uma diferente realidade na relação Estado e sociedade.

### 3 CARACTERIZANDO O GOVERNO ELETRÔNICO

Atualmente, as políticas governamentais virtuais desenvolvidas em todas as partes do mundo requerem uma diversificação de atividades e decisões, as quais integram pessoas, tecnologias da informação e comunicação, redefinem princípios organizacionais na tomada de decisão e padrões adequados de gestão da informação, entre outros (RUELAS; ARÁMBURO, 2006; JARDIM, 2007).

O *e-government*, neste contexto, é um conjunto de ferramentas informativas da *Internet* que foram criadas para melhorar a prestação desses serviços governamentais oferecidos ao cidadão (DIAS, 2006; SEIFERT, 2003), o qual dá base para que qualquer governo utilize as ferramentas de forma interativa, inclusive via redes sociais.

Pode-se afirmar, ainda, que os sites do *e-government* possuem os seguintes estágios: a) **informativo** – “consiste na criação de sites para difusão de informações sobre os mais diversos órgãos e departamentos dos vários níveis de governo” (DESBUROCRATIZAÇÃO, 2002, p. 6) uma espécie de portal oficial; b) **interativo** – “passam também a receber informações e dados por parte dos cidadãos, empresas e outros órgãos. (...) Na medida em que disponibiliza ao usuário serviços *on line*, permite que ele de fato interaja com o órgão” (DESBUROCRATIZAÇÃO, 2002, p. 6); c) **transacional** – “Neste estágio, são possíveis trocas de valores que podem ser quantificáveis, como pagamentos de contas e impostos, educação à distância, matrículas na rede pública, marcação de consultas médicas, compra de materiais etc” (DESBUROCRATIZAÇÃO, 2002, p. 6); e, d) **Integrativo**, neste último estágio é desenvolvido um portal que é “uma plataforma de convergência de todos os serviços prestados pelo

---

<sup>2</sup> Lemos e Lévy (2010, p. 125-126), definem o conceito de cidades digitais e apresentam quatro formas por meio das quais estas ações podem se apresentar.

<sup>3</sup> Lemos e Lévy (2010, p. 137-150) apresentam conceituações e exemplos sobre este tipo de ação.

governo (...) disponibilizados por funções ou temas, sem seguir a divisão real do Estado em ministérios, departamentos etc” (DESBUROCRATIZAÇÃO, 2002, p. 6).

O advento da *Internet* nas atividades públicas proporcionou ao Estado uma visibilidade maior diante das pessoas e, em consequência, uma cobrança pela agilidade há muito esquecida. O Governo Brasileiro, já há alguns anos, ao perceber as funcionalidades da *Internet*, permitiu-se atuar na forma eletrônica, como nos casos da Receita Federal brasileira e dos Pregões municipais, bem como na frente de educação à distância instalada pelo MEC e fortalecida pela integração de Universidades Federais no Programa Universidade Aberta do Brasil.

Porém, três impactos têm limitado o advento do *e-government*: governança sem efetividade, falta de rede – relacionada com os recursos investidos e, relutância em concordar que o usuário participe na criação de aplicação e conteúdos. Para sanar esses problemas, os autores sugerem que o Governo crie novos **modelos de governança**, invista no **aumento de recursos da Internet** e adote a **“inovação aberta”** com a participação do usuário. Contudo, a vontade política é fundamental para que essa mudança aconteça (BAUMGARTEN e CHUI, 2009). Aparentemente ela existe, já que o Governo brasileiro tem intensificado suas ações através do instrumento *Internet* (PERSEGONA; ALVES, 2011).

Como o “[...] tema ‘governo eletrônico’ insere-se num universo temático e teórico que expressa configurações político-informacionais emergentes, características da contemporaneidade, plasmadas no desenho de políticas públicas governamentais” (JARDIM, 2007, p. 29), é necessário que os governos também foquem na melhoria da qualidade de vida das cidades que se utilizam da gestão responsável e compartilhada eletronicamente entre governos, organizações e cidadãos, os quais constituem a sociedade municipal, atingindo os níveis estaduais e nacionais (REZENDE; FREY, 2005; PAES DE PAULA, 2010).

Percebe-se que as propostas de Baumgarten e Chui (2009) como *e-government*, entram na esfera do *I-government*. Esse outro conceito de governo eletrônico não pode ser entendido apenas como a participação cidadã dirigida pelos organismos públicos como é o anterior, afinal isso é comum em quase todos os países: *sites* de participação induzida (BHATNAGAR, 2006). Ele deve ser acrescido do “empoderamento” do cidadão, um acréscimo que vem sendo impulsionado pelos próprios governos municipais e estaduais, permitindo que se crie valor a partir de um governo mais aberto à cidadania participativa.

Conhecer essa realidade permitirá saber até que ponto os Governos estão permitindo ao cidadão participar das políticas públicas. Eis o grande desafio que se apresenta aos governos, pois nesses últimos 20 anos as mudanças na sociedade em termos sociais, econômicos e políticos vêm proporcionando novos modelos de gestão baseados em instrumentos, procedimentos e formas de ação mais tecnológicas, e os gestores públicos passaram a vivenciar a volatilidade em suas decisões, cada vez mais complexas e transparentes (BARBOSA, 2008; MATSUDA, 2006). A sociedade está pleiteando se incluir nesse processo via redes sociais e, por que não atuar com ela a fim de adquirir legitimidade nas ações democráticas?

O ciclo político da participação pelo *I-government* pode ser praticado via os estágios sugeridos por Klaus (2009): a) **definição do problema** – começo de um novo ciclo de problemas identificado e confirmado pelas pessoas em uma construção coletiva (*wiki*, por exemplo); b) **definição da meta política** – posteriormente uma meta política deve ser definida para o problema correspondente; d) **avaliação de opções e voto eletrônico** – as estratégias políticas devem ser identificadas e uma delas deve ser escolhida para a votação popular; e, e) **implementação e avaliação da política** – o grupo que participou da votação da política pública é chamado a avaliar sua implementação e via votação eletrônica decidem se ela foi bem sucedida ou não, se para ou continua. O estágio do *I-government* ainda é embrionário quanto

ao uso pelos governos mundiais, todavia, alguns países já o estão praticando, a exemplo o Canadá.

O Brasil, por sua vez, tem envidado esforços quanto ao uso das ferramentas eletrônicas via *Internet*, em variados estilos, campos e formas, de modo a chegar ao cidadão e, em alguns casos, suscitar-lhe a participação, como é o caso do Governo de Minas Gerais com seu “Movimento Minas”. No entanto, percebe-se que o país não segue um padrão de utilização das redes em nenhuma das esferas de poder, ou ainda, entre os entes, o que proporciona uma série de *sites* nos quais se encontram desde os adequados para certa participação do usuário até os que só repassam informação estática (DESBUROCRATIZAÇÃO, 2002; VIEIRA, 2003; CARVALHO, 2006; JARDIM, 2007; PINHO, 2008; TORRES, 2010). Nota-se, na literatura sobre o tema, que essa situação observada no Brasil, era considerada como problemas e desafios para o Governo dos Estados Unidos no início da década passada (STOWERS, 2002).

Enfim, os estudos de governo eletrônico caminham a passos largos para o envolvimento do cidadão que, utilizando-se da evolução tecnológica, passa a ter acesso aos governos por meio dos *sites* públicos e a querer atuar de forma mais eficaz, exigindo novas práticas públicas, com resultados mais visíveis e que incluam a todos os que queiram e possam participar.

#### 4 METODOLOGIA

O presente trabalho trata de um trabalho com foco nas interações entre os usuários do Movimento Minas, bem como no conteúdo das informações que sustenta tais relações, tornando-se necessário realizar uma pesquisa qualitativa por meio da netnografia. Esta oferece novas possibilidades de compreensão dos processos vivenciados por grupos sociais e seus comportamentos (RICHARDSON et al., 2011), se mostrando útil para se compreender como os indivíduos pesquisados percebem e veem o mundo (McCRACKEN, 1988), permitindo entender situações e significados de um modo mais aprimorado (RICHARDSON et al., 2011, p. 79).

Desenvolvida na década de 1990 (SANDLIN, 2007), a netnografia surgiu como forma de possibilitar o desdobramento de estudos de diferentes contextos sociais virtuais, inclusive para compreender a formação de comunidades, costumes e socialização (GEBERA, 2008). Ela se apresenta como uma aplicação e adaptação da tradicional etnografia para compreensão de experiências na *Internet*, em especial por meio do estudo dos hábitos dos usuários (GEBERA, 2008; KOZINETS, 1998; 2002). Assim, os pesquisadores podem ampliar suas pesquisas netnográficas a partir da maior utilização de outras modalidades de informações, tais como a análise de figuras, charges, fotos e vídeos como forma de complementar os elementos textuais (GARCIA et al., 2009).

Entretanto, no entendimento de Amaral, Natal e Viana (2008), a netnografia é um método qualitativo, que expandiu o leque epistemológico em estudos de cibercultura e da comunicação a partir de técnicas que possibilitam ao pesquisador efetuar contatos intra-subjetivos com os objetos estudados, sendo, portanto, um método único e não uma mera adaptação. O método também é conhecido como ciber-etnografia (WARD, 1999), etnografia virtual (AMARAL; NATAL; VIANA, 2008), etnografia digital (NOVELLI, 2010), pesquisa baseada na *Web* ou *Web-based research* (MKONO, 2011).

Fato é que, ao adentrar no ambiente *on-line* do Movimento Minas, os pesquisadores ocuparam um espaço contínuo ao ambiente físico, ou *off-line*. Este ambiente propiciou condições aos pesquisadores em compreender aspectos da cibercultura, visto que é um ambiente o qual propicia relações entre as pessoas, relações de comunicação e, como consequência, possibilidades de compreensão de artefatos culturais (AMARAL; NATAL; VIANA,

2008). Ainda, a netnografia apresenta flexibilidade quanto à forma de ser empregada nos estudos e necessidade de constante revisão para acompanhar a dinâmica da sociabilidade nas redes virtuais (AMARAL; NATAL; VIANA, 2008, p. 37).

O objeto de pesquisa definido para este estudo foi a plataforma de interação virtual denominada de “Movimento Minas”, na qual fóruns temáticos são desenvolvidos pelos participantes como forma de reconhecer demandas sociais semelhantes e possibilitar o exercício da participação na definição de ações e políticas públicas no estado mineiro.

Idealizada pelo Governo de Minas desde 2011, a rede social virtual “Movimento Minas” tenta construir a comunicação aberta com o cidadão na *Internet* e tem como objetivo “engajar cidadãos no desenho de soluções para desafios de desenvolvimento no estado” (MOVIMENTO MINAS, 2013).

O Movimento está dividido em dois processos de colaboração: os *Desafios* e as *Conversas*.

O processo *Desafios* se constitui em um espaço para participação com foco em questões/temáticas específicas, as quais tem tempo determinado e podem ser propostas pelo governo de Minas ou por outras instituições de interesse público (MOVIMENTO MINAS, 2013). Eles são de duas espécies: a) quebra-cabeças - espaços colaborativos, baseados em uma pergunta e algumas premissas para sua resolução, o qual propõe compor, no final, um banco de ideias para o governo; e, b) vote e participe - são perguntas que o cidadão responde escolhendo uma das opções sugeridas, marcando a alternativa mais adequada para si (MOVIMENTO MINAS, 2013).

O processo *Conversas* é o ambiente destinado à participação da sociedade sobre temas de interesse público que podem ser indicados e debatidos pelos cidadãos, composto de um fórum de diálogo onde podem surgir temáticas para desafios ou debate sobre políticas e programas existentes. As opiniões e percepções são sobre dez desafios para a gestão da cidadania propostos no site: cidadania, pobreza, emprego, viver bem, economia, saúde, educação e cultura, segurança, meio ambiente e infraestrutura (MOVIMENTO MINAS, 2013).

O ambiente pesquisado pretende, assim, trabalhar a opinião, experiência, criatividade e conhecimento do coletivo de cidadãos no intuito de construir um banco de ideias e analisá-las antes de sua implantação definitiva, como em um laboratório de testes de políticas públicas.

A coleta de dados deste estudo compreendeu duas técnicas que propiciaram o alcance dos dados de que se necessita para a análise pretendida, sendo elas: observação direta e análise de documentos.

A observação se apresentou como um elemento básico na investigação científica presente e, requereu o uso dos sentidos para coletar dados a partir de contatos diretos com a realidade estudada (MARCONI; LAKATOS, 2007). A técnica pôde ser aplicada neste estudo por sua abrangência nas variadas complexidades científicas, já que se apresenta como uma base para qualquer pesquisa no campo social (RICHARDSON et al., 2011). Desta forma, a observação direta foi escolhida neste estudo por possibilitar o registro de situações que, por mais banais que possam parecer, dão indicações de como os significados são construídos no contexto analisado (BOGDWIC, 1999).

A pesquisa aconteceu mediante as observações feitas pelos pesquisadores nos fóruns do processo *Conversas*, as quais tratam de participação cidadã na formulação de políticas públicas sobre dez assuntos propostos na página do “Movimento Minas”, a saber: 1) Reduzir a pobreza e as desigualdades; 2) Aumentar a empregabilidade e as possibilidades de realização profissional; 3) Garantir o direito de morar dignamente e viver bem; 4) Desenvolver e diversificar a economia mineira e estimular a inovação; 5) Viver e com mais saúde; 6) Transformar a sociedade pela educação e cultura; 7) Aumentar a segurança e a sensação de segurança; 8) Promover e garantir a utilização sustentável dos recursos ambientais; 9) Ampliar

e modernizar a infraestrutura e os serviços públicos; e, 10) Assegurar os direitos fundamentais e fomentar a participação cidadã.

Na definição de como pesquisar o assunto, optou-se por escolher: a) os cinco temas mais discutidos recentemente na plataforma e com o maior número de participantes; e, b) as cinco *Conversas* mais respondidas pelos cidadãos, dos cinco temas escolhidos. Tal inserção teve o intuito de compreender, pela netnografia, o grupo social participante das discussões na rede frente às induções ou provocações provindas do Estado de Minas Gerais.

A apreciação de documentos permitiu verificar, comparativamente, as observações realizadas pelo pesquisador com as informações registradas, que mostraram como os eventos foram construídos. As fontes incluíam documentos históricos, leis, declarações e relatos das pessoas sobre o contexto analisado, como também se considerou fotografias, quando fosse o caso, como documentos para fins de análise, além de outras possibilidades que surgiram ao longo da pesquisa (MAY, 2004). No caso deste estudo, e devido à sua particularidade em termos documentais, as fontes de informações estavam disponíveis na plataforma de interação no ciberespaço e foram obtidas através das ferramentas que o *software* social disponibilizou, permitindo assim que os processos e procedimentos encaminhassem os pesquisadores para uma maior compreensão dos contextos estudados, bem como na análise de dados desta pesquisa qualitativa (FLICK, 2004). Este tipo de apreciação contribuiu com a pesquisa de forma ampla, em especial em explicações e teorias relacionadas ao comportamento social, ressaltando padrões, temas e conceitos (RITCHIE; SPENCER, 1994; MARTINS; THEÓFILO, 2009).

Enfim, a análise qualitativa de dados assemelha-se às técnicas clássicas de análise de conteúdo, e nesta pesquisa serviu para fins estritamente descritivos (MAROY, 1997). Contudo, isso não quer dizer que os relatos dos pesquisados foram tratados como verdadeiros de forma cega, mas o processo se tornou uma tentativa racional de reconstrução de fatos, sobre o que pôde e o que não pôde ser considerado. Dessa forma, as análises deste estudo foram realizadas sobre as postagens e também sobre os comentários dos usuários. Por meio deste tipo de análise foi possível compreender as relações e como elas moldam a ideologia e a cultura política dos membros dos fóruns de discussão, bem como a construção e organização das ações coletivas.

## 5 CASO E DISCUSSÃO

Como anteriormente descrito, o “Movimento Minas” está dividido em dois processos de colaboração: os *Desafios* e as *Conversas*. O foco desta pesquisa foram as *Conversas*, que segundo as informações constantes na plataforma “podem ser indicados e debatidos pelos cidadãos, composto de um fórum de diálogo onde podem surgir temáticas para desafios ou debate sobre políticas e programas existentes” (MOVIMENTO MINAS, 2013).

A plataforma utiliza as ferramentas da Web 2.0, que possibilita a escrita coletiva e de colaboração na rede por parte de seus usuários com definem Lemos e Lévy (2010).

A pesquisa aconteceu durante o mês de junho de 2013, mediante a observação dos pesquisadores nos temas dos fóruns de *Conversas*. Contudo, a análise envolveu o período entre os anos de 2011 até 2013, já que os dados considerados foram gerados a partir de 2011. Ao adentrar em cada tema, percebeu-se que há um texto inicial seguido dos botões de acesso “Converse sobre esse desafio”, “Seguir esse desafio”, “Convide amigos”, “Curtir” (*Facebook*) e “Tuitar” (*Twitter*).

Quando o cidadão clica no botão “Converse sobre esse desafio”, ele pode elaborar uma nova conversa ou participar das já criadas. No acesso aos *links* de *Conversas* já criadas, as pessoas podem escolher o acesso pelas *Conversas* mais recentes, mais apoiadas ou mais respondidas.

Para acessar o *site* o usuário precisa se cadastrar, informando um *e-mail* válido e ganhando um perfil de usuário na plataforma. Na página inicial o cidadão encontra um pequeno filme<sup>4</sup> disponibilizado no *Youtube* explicando como funciona o Movimento. Além disso, há botões de acesso às páginas do *Facebook*, *Twitter*, *Blog*, *Youtube* e *Flickr* do “Movimento Minas”, um espaço de notícias, os *hiperlinks* de acesso para três ambientes (*Desafios*, *Ações* e *Conversas*) e o perfil do usuário cadastrado.

O perfil de usuário permite ao cidadão incluso na plataforma editar um perfil público e inserir uma fotografia sua como identificação para atuar no ambiente virtual. O perfil também identifica de que cidade é o usuário, o setor da sociedade em que atua e também *Web site* e *Twitter*. Nele, também podem ser identificadas as pessoas que apoiam as ideias que foram formadas pelo usuário, assim como suas últimas postagens.

Para atingir o objetivo proposto neste estudo, foram consideradas três análises: os principais desafios propostos pelos cidadãos; as *Ações* do governo em relação às proposições; e, a abrangência das *Conversas* nos municípios dos proponentes.

### a) Principais desafios propostos pelos cidadãos

A proposta do “Movimento Minas” envolve ferramentas de *Web 2.0*, as quais permitem ao cidadão discutir e criar em fóruns novos programas públicos, reforçando a proposta de Klaus (2009) para que o *I-government* seja praticado.

No início de cada *Conversa*, a plataforma permite visualizar a Biblioteca (dividida em assuntos), porém os usuários só podem opinar ou adentrar nelas quando clicam no botão “Converse sobre esse desafio”. Quando o botão é clicado, o cidadão é levado para outra página da plataforma que indica todas as conversas existentes e seus participantes.

Para definir quais os cinco fóruns de *Conversas* seriam pesquisados, foi necessário identificar o número total de participantes de cada um deles, bem como sua utilização mais recente. Para tanto, a Tabela 1 expõe dados gerais de identificação de cada Tema em sua completude de *Conversas*.

**Tabela 1** - Dados gerais de identificação dos temas do “Movimento Minas”

Nº	Tema	Nº Total de Conversas	Nº Total de Participantes	Período inicial e final das Conversas	Última postagem da Conversa*
1	Reduzir a pobreza e as desigualdades.	45	34	2011 a 2013	ABR/2013
2	Aumentar a empregabilidade e as possibilidades de realização profissional.	31	26	2011 a 2013	JAN/2013
3	Garantir o direito de morar dignamente e viver bem.	17	16	2011 a 2012	OUT/2012
4	Desenvolver e diversificar a economia mineira e estimular a inovação.	58	41	2012 a 2013	MAI/2013
5	Viver e com mais saúde.	42	34	2011 a 2013	FEV/2013
6	Transformar a sociedade pela educação e cultura.	66	65	2011 a 2013	MAI/2013
7	Aumentar a segurança e a	45	34	2011 a 2013	NOV/2012

<sup>4</sup> <http://www.youtube.com/watch?v=4XwXqR6-7cU>

	sensação de segurança.				
8	Promover e garantir a utilização sustentável dos recursos ambientais	31	24	2011 a 2013	ABR/2103
9	Ampliar e modernizar a infraestrutura e os serviços públicos.	66	48	2011 a 2013	FEV/2013
10	Assegurar os direitos fundamentais e fomentar a participação cidadã.	24	17	2012 a 2013	SET/2012

\* Datas estimadas pelos pesquisadores mediante informação postada no site.

Fonte: Dados da pesquisa, 2013

Cabe informar também que, em cada tema de *Conversas* existem botões de acesso ao *Facebook* e *Twitter* – as redes sociais mais utilizadas na atualidade. Porém, percebeu-se que esses botões não foram acionados em nenhum dos temas, ou seja, a frequência de “*curtidas*” e “*tweetadas*” foi zero, demonstrando que as ações na plataforma de discussão não tiveram interação com as outras redes mais popularizadas.

Observando a Tabela 1 os pesquisadores deste estudo elaboraram a Tabela 2, seguindo a metodologia proposta de escolha dos Temas a serem analisados. Portanto, foram retirados da análise desta pesquisa os Temas 2, 3, 7 e 10 por antiguidade em relação aos demais e o 5, que apesar de estar em mesma situação de atualização que o tema 9, apresentava menor número participantes.

**Tabela 2** - Identificação dos cinco principais Temas do “Movimento Minas”

Nº	Tema	Nº Total de <i>Conversas</i>	Nº Total de Participantes	Período inicial e final das <i>Conversas</i>	Última postagem da <i>Conversa</i> *
1	Reduzir a pobreza e as desigualdades.	45	34	2011 a 2013	ABR/2013
4	Desenvolver e diversificar a economia mineira e estimular a inovação.	58	41	2012 a 2013	MAI/2013
6	Transformar a sociedade pela educação e cultura.	66	65	2011 a 2013	MAI/2013
8	Promover e garantir a utilização sustentável dos recursos ambientais.	31	24	2011 a 2013	ABR/2103
9	Ampliar e modernizar a infraestrutura e os serviços públicos.	66	48	2011 a 2013	FEV/2013

\* Datas estimadas pelos pesquisadores mediante informação postada no site.

Fonte: Dados da pesquisa, 2013

Dessa forma, diante do que se propõe neste estudo, em relação aos temas 1, 4, 6, 8 e 9 foram observadas as suas cinco principais *Conversas* de acordo com o maior número de respostas (TABELA 3).

Tabela 3 - *Conversas* principais dos cinco Temas escolhidos

Temas	Nº Total de Respostas	<i>Conversas</i> principais
<b>1. Reduzir a pobreza e as desigualdades</b>	19	1. Criar um sistema de informações, unificado, com abrangência estadual e participação dos municípios para diagnósticos e priorização de ações.
	09	2. Reduzir os custos da administração pública para investir na sociedade.
	06	3. Criar programas de capacitação profissional para pais receberem o Bolsa Família.
	05	4. Criar programa de orientação sobre a redução na natalidade.
	05	5. Melhorar as condições de saneamento da população.
<b>4. Desenvolver e diversificar a economia mineira e estimular a inovação.</b>	11	1. Você conhece boas iniciativas empreendedoras e <i>startups</i> em Minas?
	10	2. Implementar a metodologia <i>Balanced ScoreCard</i> como ferramenta de planejamento estratégico e gestão no Estado de MG.
	08	3. Incentivar a formação de incubadoras no estado.
	08	4. “Caminho de Minas”. Colocar em prática essa promessa do governador Antônio Anastasia, interligando as mais diversificadas regiões do estado.
	08	5. Incentivo a indústria de <i>games</i> no estado.
<b>6. Transformar a sociedade pela educação e cultura.</b>	14	1. Educação, formação da consciência cidadã das crianças e dos jovens para a valorização do bem público através da gestão do livro didático.
	11	2. Valorização dos professores.
	09	3. Alterar a grade curricular do ensino médio.
	09	4. Inserir no currículo escolar o empreendedorismo.
	06	5. Repensar os livros didáticos e a literatura infanto-juvenil como forma de melhorar a educação.
<b>8. Promover e garantir a utilização sustentável dos recursos ambientais.</b>	05	1. Aplicar e aprimorar a Lei 16.939/07 (bicicletas em MG).
	02	2. Fazer uma campanha global, a fim de educar cidadãos para não jogar óleo de cozinha no ralo da pia.
	02	3. Mais locais de coleta seletiva.
	02	4. Minas Gerais mais uma vez ser exemplo para o país ao inserir desde os anos iniciais do ensino fundamental a disciplina ecologia e meio ambiente.
	02	5. Recomposição de matas ciliares, plantio de árvores em estradas rurais e incentivo á produção de pomares orgânicos.
<b>9. Ampliar e modernizar a infraestrutura e os serviços públicos.</b>	09	1. Desenvolvimento afetivo é uma questão de saúde ou educação?
	07	2. Eliminação do marketing publicitário estadual.
	05	3. Qualidade de vida para servidores da CAMG através de iniciativas simples.
	05	4. Integrar os sistemas modais de transporte na RMBH.
	05	5. Integralizar as linhas de metrô entre as regiões de mais difícil acesso a população.

Fonte: Dados da pesquisa, 2013

Na página inicial das *Conversas*, o “Movimento Minas” explica que as discussões servem para que mudanças aconteçam e para organizar as ideias do Estado, guiando os esforços e ações para resolver os dez temas que considera de longo prazo. São elas, portanto,

que produzem as ações do governo por meio das discussões posteriores que devem ocorrer no espaço virtual *Desafio*, também integrante da plataforma.

#### b) Ações do governo em relação às proposições

Foram também observados na página inicial das *Conversas* os itens descritos na Tabela 4, os quais estão relacionados à ideias numericamente apresentadas na plataforma, mas sem algum *link* ou informação para identificá-las.

**Tabela 4** - Número de ideias que surgiram das *Conversas* (Ordem decrescente)

Ordem	Tema	Nº de ideias
1	5. Viver e com mais saúde.	99
2	4. Desenvolver e diversificar a economia mineira e estimular a inovação.	85
3	9. Ampliar e modernizar a infraestrutura e os serviços públicos.	73
4	6. Transformar a sociedade pela educação e cultura	19
5	2. Aumentar a empregabilidade e as possibilidades de realização profissional.	17

Fonte: Dados da pesquisa, 2013

Em termos de análise das respostas das *Conversas*, os temas 2 e 5 ficaram fora da pesquisa por antiguidade, contudo, nesta parte do estudo foram inseridos por terem provocado ideias ao Governo do Estado de Minas Gerais.

Observou-se o grande número de ideias iniciadas pelos Temas 5, 4 e 9 (Tabela 4), entretanto, não houve indicação visível de como elas se relacionam com cada assunto nesta página da plataforma. Para tanto, investigou-se o Mapa da plataforma, verificando que havia apenas uma citação para a palavra “ideia” e ela indicava um caminho para o Fórum Minas de Ideias. O referido Fórum é uma reunião que conta com a participação do governador do Estado, de mineiros com reconhecimento nacional e dos integrantes do “Movimento Minas”.

O primeiro Fórum foi realizado em julho de 2011, com a apresentação de *ideias para estimular a leitura no estado e o plantio de árvores em estradas*. O segundo aconteceu em maio de 2012 e os temas em destaque foram *saúde social, economia criativa, educação, mobilidade urbana e identidade mineira*. O terceiro foi realizado em novembro de 2012, abordando *a articulação para o fortalecimento de setores da economia criativa no estado como turismo, cultura e os desafios da educação* em Minas Gerais (MOVIMENTO MINAS, 2013).

O evento não aconteceu pelos meios virtuais, mas presencial, e envolveu personalidades dos setores empresarial, ambiental, científico, jurídico, artístico, intelectual, da moda e do esporte, não incluindo o cidadão comum ou o usuário da plataforma em questão. Portanto, não esteve vinculado ao processo *Conversas*, mas como foi a única citação da palavra “ideia” na plataforma, foi investigado por estes pesquisadores.

O mapa da plataforma também indica algumas das Ações Governamentais que foram sintetizadas no documento “Economia Criativa em Minas Gerais”, elaborado em 2012 após as ideias providas do segundo Fórum Minas. O documento indica que 85 ideias sobre empreender com criatividade surgiram da plataforma pelo elemento “Quebra-cabeças”, vinculado à atividade *Desafios*. Segundo as informações encontradas, o processo se deu em três etapas de colaboração adotada pelo “Movimento Minas”: *Desafio, Ideia e Ação*. No entanto, no final do documento (*on line*) explicou-se que pessoas foram convidadas a participar do evento e 87 delas se inscreveram para os encontros presenciais, mas apenas 21 foram selecionadas e se tornaram os atores que construíram em conjunto com os membros do “Movimento Minas” algumas das ações Governamentais sobre empreendedorismo criativo para o ano de 2012.

Podem também ser encontradas, pelo Mapa da plataforma, as informações sobre as ações em andamento. Observá-las, identificá-las e relacioná-las com as *Conversas* foi um dos objetivos deste artigo.

O “Movimento Minas”, no entanto, informa logo na parte superior da identificação das *Ações* que, desde julho de 2012, foi iniciado um novo ciclo, em que cada projeto tem que passar por três etapas: escuta, ideias e ações, mas sem nenhuma explicação mais aparente do que essa afirmativa significa para a parte de *Conversas* e *Desafios* propostos e pertencentes à plataforma.

As *Ações* em andamento até a data da pesquisa eram: Ideação Gravidez na Adolescência (Belo Horizonte), Debate *Plug* de Minas (Belo Horizonte), Universidade Estadual de Minas Gerais (Belo Horizonte), ONG Casa de Mãe (Nova Lima), Secretaria Municipal de Saúde de Vespasiano, Escola da Gestante (Pedro Leopoldo), Escuta Gravidez na Adolescência (Belo Horizonte).

Unindo os temas semelhantes para entendê-los em sua completude, estes pesquisadores descobriram que apenas a Ação “Gravidez na Adolescência” foi replicada e intensificada em todas as *Ações* descritas anteriormente. Pelo que consta expresso na plataforma, esta foi a Ação que gerou 99 ideias por meio das *Conversas* do Tema 5.

Partindo-se para a busca das *Conversas* que geraram as 99 ideias propagadas no *site*, descobriu-se uma única inserida pelos administradores do “Movimento Minas”, mas que não teve nenhum apoio e continha apenas uma resposta, sendo esta de um dos participantes do Movimento, agradecendo a participação das pessoas no encontro presencial e propondo continuar a *Conversa*, a qual não teve adesão virtual.

De acordo com a proposta da plataforma, a *Conversa* não poderia ter gerado uma Ação estatal pela sua não ocorrência dentro das discussões virtuais. Mesmo assim, o “Movimento Minas” desenvolveu essa Ação a revelia de outras *Conversas* que foram geradas no ambiente e que obtiveram maior adesão.

Segundo o que consta na plataforma, foi promovido um encontro no dia 18 de agosto de 2012 para agregar e consolidar as ideias discutidas no Quebra-Cabeça sobre “Como promover o bem estar da gestante adolescente”, que gerou todas as outras ações que estão em andamento.

A plataforma ainda apresenta três *Ações* separadas das que estão em andamento: Estradas Verdes; Mais Leitura Mais Saúde, e; Gravidez na Adolescência (repetido).

A Ação “Gravidez na Adolescência (repetido)” direciona ao mesmo assunto e página, apenas com explicações mais detalhadas da Ação (na parte superior), a qual foi difundida em todas as outras que estão em andamento.

O plantio de mudas feito por detentos em regime semiaberto foi traduzido na Ação “Estradas Verdes”, a qual iniciou em outubro de 2011 no município de Teófilo Otoni e foi ampliado, em abril de 2012, para o município de Ponte Nova. A Ação proveio do projeto “Árvores nas Estradas” que surgiu na 1ª reunião do Fórum Minas de Ideias (presencial), em julho de 2011.

Também surgido no Fórum Minas de Ideias (presencial), a Ação “Mais Leitura, Mais Saúde” tem o objetivo de estimular a leitura por meio de empréstimos de livros, disponibilizados nas Unidades Básicas de Saúde do Estado de Minas Gerais. Dessa forma, o “Movimento Minas” realizou parcerias com a Secretaria de Saúde do Estado, 10 prefeituras municipais e suas respectivas Secretarias de Saúde, aliados também à Fecomércio e ao Instituto Servas com o intuito de instalar bibliotecas e instruir os agentes de saúde a incentivar a leitura em sua comunidade. Para isso o foco se dá na distribuição, por meio de empréstimo, de obras literárias durante as visitas de tais agentes nas residências. Os municípios que foram atingidos por esta Ação são: Pirapora, Fortuna de Minas, Inimutaba, Morada Nova de Minas, Santa Bárbara, Itabira, Guanhães, Betim, Vespasiano e Juatuba.

Essas são as *Ações* descritas na plataforma do “Movimento Minas” como sendo geradas pelas discussões virtuais. No entanto, percebeu-se que todas elas não estão em sintonia com o que foi discutido pela maioria das pessoas nas *Conversas*, já que não suscitaram discussões com respostas na plataforma. Ou seja, as *Ações* implementadas pelo Governo de Minas decorreram de encontros e debates presenciais.

### c) Abrangência das *Conversas* nos municípios dos proponentes

Nesta parte do artigo foram identificados os municípios das pessoas que propuseram as *Conversas* na plataforma virtual analisada, a fim de saber se estes municípios foram beneficiados pelas ações governamentais e, por conseguinte, levantar o número de pessoas que iniciaram os processos (TABELA 9).

**Tabela 5** - Municípios dos proponentes das *Conversas* principais, por tema

Município dos proponentes	Quantidade de proponentes	Temas
Belo Horizonte	12	1, 4, 6, 8 e 9
Contagem	2	1 e 9
Oliveira	2	1 e 6
Campos Altos	1	1
São Paulo	1	4
Entre Folhas	1	4
Botelhos	1	6
Barão de Cocais	1	8
Sete Lagoas	1	8
Itapecerica	1	8
Pouso Alegre	1	9

Fonte: Dados da pesquisa, 2013

Observando a Tabela 5, percebe-se que a maioria dos proponentes de *Conversas* provém de Belo Horizonte (12 pessoas), excluindo-se o “Movimento Minas” que não é uma pessoa, mas um grupo (1). Os municípios que aparecem em segundo lugar no número de pessoas proponentes são Contagem (2) e Oliveira (2). Os demais municípios tiveram um único proponente. Há na pesquisa um município que não pertence a Minas Gerais, pois a pessoa identificou em seu perfil que provém da cidade de São Paulo.

De acordo com o objetivo deste estudo, verificou-se qual foi a abrangência de ações estatais promovidas pelo “Movimento Minas” que atingiram esses municípios.

Ao analisar os dados da Tabela 5 e comparar com os municípios beneficiados pelas *Ações*, organizou-se a Tabela 6.

**Tabela 6** - Municípios beneficiados com as ações provenientes do “Movimento Minas” e número de proponentes de *Conversas* na plataforma

Ação	Município	Nº de proponentes de <i>Conversas</i>
Ideação Gravidez na Adolescência	Belo Horizonte	12
Debate Plug de Minas	Belo Horizonte	12
Universidade Estadual de Minas Gerais	Belo Horizonte	12
Escuta Gravidez na Adolescência	Belo Horizonte	12
Ong Casa de Mãe	Nova Lima	Zero

<b>Secretaria Municipal de Saúde de Vespasiano</b>	Vespasiano	Zero
<b>Escola da Gestante</b>	Pedro Leopoldo	Zero
<b>Estradas Verdes</b>	Teófilo Otoni e Ponte Nova	Zero
<b>Mais Leitura, Mais Saúde</b>	Pirapora, Fortuna de Minas, Inimutaba, Morada Nova de Minas, Santa Bárbara, Itabira, Guanhães, Betim, Vespasiano e Juatuba	Zero

Fonte: Dados da pesquisa, 2013

A Tabela 6 evidencia que apenas a Capital Belo Horizonte teve proponentes beneficiados com as *Ações* provenientes da plataforma virtual de interação. Todavia, mesmo beneficiados, estes usuários da plataforma não receberam *Ações* relativas às suas *Conversas*. Fato marcante foi a desconexão existente entre a origem dos proponentes e o destino das *Ações*.

O resultado apresentado na pesquisa demonstra que as *Ações* não necessariamente consideraram as demandas advindas da plataforma virtual de interação e que diferentes aspectos foram adicionados às demandas virtuais, já que os resultados apontam para um distanciamento das demandas na plataforma e das aplicabilidades reais nos municípios.

## 6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A finalidade deste estudo foi observar e analisar o fórum eletrônico do Estado de Minas Gerais intitulado “Movimento Minas”, para verificar quais principais *Conversas* têm sido propostas pelos cidadãos, a forma pela qual o governo tem tornado reais essas proposições e a abrangência das ações estatais nos municípios do estado.

A pesquisa empírica realizada baseou-se na perspectiva metodológica da pesquisa qualitativa, a partir da netnografia, que é uma metodologia própria para estudos realizados no ciberespaço criado na *Internet*. Para tal, na coleta de dados foi utilizada a observação direta na plataforma mencionada, tendo sido realizada a análise qualitativa de dados para a discussão e entendimento do objeto de pesquisa.

Na análise do fórum identificaram-se cinco *Conversas* principais, a saber: a) Reduzir a pobreza e as desigualdades; b) Desenvolver e diversificar a economia mineira e estimular a inovação; c) Transformar a sociedade pela educação e cultura; d) Promover e garantir a utilização sustentável dos recursos ambientais; e, e) Ampliar e modernizar a infraestrutura e os serviços públicos. De modo geral, as discussões realizadas por meio da ferramenta *Conversas* expõe um grupo de *Ações* sendo demandadas em três grupos essenciais: Economia e combate à pobreza e desigualdade; Serviços públicos com ênfase na saúde, educação e cultura; Meio ambiente e sustentabilidade. Apesar disso, percebe-se que as *Ações* realizadas e divulgadas a partir da plataforma se baseiam quase que exclusivamente no campo da Saúde e feminilidade, relacionadas à gravidez.

A plataforma utiliza as ferramentas da *Web 2.0*, que permitem a escrita coletiva e de colaboração em fóruns por parte de seus usuários (LEMOS; LÉVY, 2010). No entanto, utilizar as ferramentas não indica que a participação cidadã via *I-government* esteja acontecendo, já que para isso a participação do cidadão tem que ser traduzida em ações públicas concretas. Entretanto, o estudo da plataforma indicou que as *Conversas* propostas não estão ligadas a nenhuma das *Ações* propostas pelos usuários/cidadãos da plataforma, ficando um “vácuo” entre o que se discute e é proposto e as ações públicas resultantes. Além disso, a baixa participação, se considerada a facilidade de acesso pro meio da *Internet* e a abrangência do alcance desta, demonstra que a utilização do fórum está aquém das possibilidades de

utilização e apontam para uma necessidade de maior divulgação desta plataforma e da formulação de ações que busquem incentivar e formar cidadãos politizados e atuantes em relação às questões de interesses sociais e políticas públicas.

Percebeu-se no estudo que a abrangência das *Conversas* não atingiu os municípios dos proponentes, com exceção dos participantes da capital, Belo Horizonte. Por mais que a plataforma indique que surgiram ideias das *Conversas* ali apresentadas, não se encontrou no ambiente virtual a materialização delas. Identificou-se, ainda, que as ideias apresentadas na plataforma ou eram provenientes de reuniões presenciais ou não versaram sobre o conteúdo que foi apresentado nas *Conversas*.

A forma pela qual o governo tem tornado real as proposições iniciadas nas *Conversas* não ficou clara, já que o “Movimento Minas” apresenta a realização de fóruns presenciais com “personalidades” para definir o que será feito pelo Estado mineiro.

A ideia de criar essa plataforma é inovadora para o fomento da participação cidadã no processo de criação de ações e políticas públicas para o Estado de Minas Gerais, mas está incipiente em sua demonstração de como o processo ocorre, deixando dúvidas se realmente o governo atual está trabalhando em conjunto com esses cidadãos, ou se a plataforma “Movimento Minas” é uma justificativa para a coletividade de que o Estado permite a participação.

A limitação do estudo está relacionada ao fato de a pesquisa não envolver as discussões internas das *Conversas*, o que limita a análise, discussão e o entendimento da apropriação desta ferramenta *on line* de interação e participação por parte da sociedade.

Pesquisas futuras podem ser realizadas na plataforma virtual com vistas a analisar os conteúdos das *Conversas* principais como forma de se compreender o nível de participação de cada respondente, bem como conhecer o outro espaço destinado à comunicação com a população: os *Desafios*. Neste espaço existem duas ferramentas (“quebra-cabeças” e “vote e participe”) que podem ser identificadas e exploradas por pesquisadores da área de gestão pública e relacionadas ao conteúdo das *Conversas*. Pode-se também criar e aplicar uma pesquisa *survey*, a partir do qual seja possível aos pesquisadores conhecerem a opinião das pessoas inscritas no “Movimento Minas” e, especialmente, as que participam ativamente das discussões e/ou as que são beneficiadas pelas ações resultantes de tais discussões.

O tema aqui apresentado é importante para o estudo da participação cidadã via ferramentas da *Internet*, para que as pessoas não sejam vistas como receptores das informações públicas, mas como participantes da gestão pública por meio do modelo *I-government*.

Em vista dos argumentos apresentados, verificou-se que o Governo de Minas criou uma plataforma incentivando um modelo de governança virtual, investiu em recursos da *Internet* criando o “Movimento Minas” e pretendeu adotar a “inovação aberta” com a participação do usuário como orientado por Baumgarten e Chui (2009). Contudo, o que se nota é que as Ações governamentais resultantes desse processo, assim como a vontade política devem ser coerentes com as demandas cidadãs, a fim de que exista uma mudança real nessa proposta de condução política virtual no estado de Minas Gerais.

## REFERÊNCIAS

AMARAL, A.; NATAL, G.; VIANA, L. Netnografia como aporte metodológico da pesquisa em comunicação digital. **Revista Sessões do Imaginário**, Porto Alegre, ed. 20, p.34-40, dez. 2008.

BARBOSA, A. F. **Governo eletrônico: dimensões da avaliação de desempenho na perspectiva o cidadão**. 2008. 248 f. Tese (Doutorado em Administração de Empresas) - Fundação Getúlio Vargas, São Paulo, 2008.

BAUMGARTEN, J.; CHUI, M. E-government 2.0. **Mckinsey on Government**, [S.l.], n. 4, July 2009, p. 26-31. Disponível em: [http://www.mckinsey.com/client/service/publicsector/pdf/TG\\_MoG\\_Issue4\\_egov.pdf](http://www.mckinsey.com/client/service/publicsector/pdf/TG_MoG_Issue4_egov.pdf). Acesso em: 16 jan. 2010.

BHATNAGAR, S. Paving the road towards pro-poor e-Governance: findings and observations from Asia-Pacific case studies. *Paving the Road towards pro-poor e-governance*, 2006, Bangkok. **Workshop Report...** Bangkok: UNDP, Asia Pacific Development Information Programme, 2006. Disponível em: <http://www.apdip.net/projects/e-government/capblg/casestudies/Overview.pdf>. Acesso em: 19 jan. 2012.

BOGDEWIC, S. P. Participant observation. In: CRABTREE, B.; MILLER, W. L. (Orgs.) **Doing qualitative research**. 2. ed. Thousand Oaks: Sage Publications, 1999. 406p.

BOWLER JR, G. M. Netnography: a method specifically designed to study cultures and communities online. **The Qualitative Report**, v. 15, n. 5, p. 1270-1275, sep. 2010.

CARVALHO, M. S. R. M. **A trajetória da Internet no Brasil: do surgimento das redes de computadores à instituição dos mecanismos de governança**. 2006. 239 f. Dissertação (Mestrado em Ciências de Engenharia de Sistemas de Computação) — Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2006. Disponível em: <http://www.nethistory.info/Resources/Internet-BR-Dissertacao-Mestrado-MSavio-v1.2.pdf>. Acesso em: 25 dez. 2009.

CASTELLS, Manuel. **A sociedade em rede**. São Paulo: Paz e Terra, 1999.

CORRÊA, C. H. W. Comunidades Virtuais gerando identidades na sociedade em rede. **Ciberlegenda**. Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Federal Fluminense. Niterói, n.13, 2004. Disponível em: <http://www.uff.br/ciberlegenda/ojs/index.php/revista/article/view/226/122>. Acesso em: 23 jan. 2012.

DESBUROCRATIZAÇÃO eletrônica nos municípios do Estado do Rio de Janeiro. Rio de Janeiro: FIRJAN, 2002. Disponível em: [http://www.firjan.org.br/downloads/DesburocratizacaoEletronica\\_b.pdf](http://www.firjan.org.br/downloads/DesburocratizacaoEletronica_b.pdf). Acesso em: 16 fev. 2010.

DIAS, C. A. **Método de avaliação de programas de governo eletrônico sob a ótica do cidadão-cliente: uma aplicação no contexto brasileiro**. 2006. 282 f. Tese (Doutorado em Ciência da Informação) — Universidade de Brasília, Brasília, 2006.

FLICK, U. **Uma introdução à pesquisa qualitativa**. 2. ed. Porto Alegre: Bookman, 2004.

GARCIA, A. C. et al. Ethnographic Approaches to the *Internet* and Computer-Mediated Communication. **Journal of Contemporary Ethnography**, v. 38, n. 1, p. 52-84, 2009.

GEBERA, O. W. T. La netnografía: un método de investigación en Internet. **Revista Iberoamericana de Educación**, n. 47/2, p. 1-10, out. 2008.

JARDIM, J. M. Governo eletrônico no Brasil: o portal rede governo. **Arquivística Net**, Rio de Janeiro, v.3, n.1, p.28-37, jan./jun. 2007. Disponível em: <http://www.buscalegis.ufsc.br/revistas/files/journals/2/articles/30773/public/30773-32930-1-PB.pdf>. Acesso em: 02 nov. 2009.

- KLAUS, P. Participation and e-democracy: how to utilize Web 2.0 for policy decision-making. In: CHUN, A. S.; SANDOVAL, R.; REGAN, P (Ed.). ANNUAL INTERNATIONAL CONFERENCE ON DIGITAL GOVERNMENT RESEARCH, 10., 2009, Puebla, Mexico. **Proceedings...** Puebla, Mexico: Digital Government Society of North America, 2009. p. 254-263. Disponível em: <http://eprints.qut.edu.au/41614/>. Acesso em: 20 jan.2012.
- KOZINETS, R. V. The field behind the screen: using netnography for marketing research in online communities. **Journal of Marketing Research**, v. 39, n. 1, p. 61-72, fev. 2002.
- KOZINETS, R. V. On netnography: initial reflections on consumer research investigations of cyberculture. **Advances in Consumer Research**, v. 25, p. 366-371, 1998.
- LAI, L.; TURBAN, E. Groups formation and operations in the Web 2.0 environment and social networks. **Group Decision and Negotiation**, v. 17, n. 5, p. 387-402, 2008.
- LEMOS, A. **Cibercultura: tecnologia e vida social na cultura contemporânea**. 2.ed. Porto Alegre: Sulina, 2004.
- LEMOS, A.; LÉVY, P. **O Futuro da Internet: em direção a uma ciberdemocracia planetária**. São Paulo: Editora Paulus, 2010.
- LÉVY, P. **Cibercultura**. 2.ed. São Paulo: Editora 34, 2000.
- \_\_\_\_\_. **Ciberdemocracia**. Lisboa: Instituto Piaget, 2002.
- MARCONI, M. A.; LAKATOS, E. M. **Metodologia científica**. 5. ed. São Paulo: Atlas, 2007.
- MAROY, C. A análise qualitativa de entrevistas. In: ALBARELLO, L. et al. (Orgs.) **Práticas e métodos de investigação em Ciências Sociais**. Trad. Luísa Batista. Lisboa: Gradiva, 1997.
- MARTINS, G. A.; THEÓFILO, C. R. **Metodologia de investigação científica para ciências sociais aplicadas**. 2. ed. São Paulo: Atlas, 2009.
- MATSUDA, C. T. **Governo eletrônico, a reforma democrática do estado-nação: a prefeitura da cidade de São Paulo**. 2006. 166 p. Tese (Doutorado em Ciências da Comunicação) - Universidade de São Paulo, São Paulo, 2006.
- MAY, T. **Pesquisa social: questões, métodos e processos**. 3. ed. Porto Alegre: Artmed, 2004.
- MCCRACKEN, G. **The long interview**. Newbury Park: Sage Publications, 1988.
- MKONO, M. The othering of food in touristic eatertainment: a netnography. **Tourist Studies**, v. 11, n. 3, p. 253-270, 2011.
- MOVIMENTO MINAS. O que é. Disponível em: <http://movimentominas.mg.gov.br/pagina/o-que-e>. Acesso em 01 jun. 2013.
- NOVELI, M. Do off-line para o online: a netnografia como um método de pesquisa ou o que pode acontecer quando tentamos levar a etnografia para a *Internet*? **Organizações em Contexto**, v. 6, n. 12, p. 107-133, 2010.
- PAES DE PAULA, A. P. Por uma nova gestão pública: reinserindo o debate a partir das práticas possíveis. In: CUNHA, A. S.; MEDEIROS, B. A.; AQUINO, L. C. (Org.). **Estado, Instituições e Democracia**: República. Brasília: IPEA, 2010. p. 505-530.
- PERSEGONA, M. F. M.; ALVES, I. T. G. **História da Internet: origens do e-gov no Brasil**. Disponível em: [http://www.unbcds.pro.br/conteudo\\_arquivo/280606\\_1e4182.pdf](http://www.unbcds.pro.br/conteudo_arquivo/280606_1e4182.pdf). Acesso em: 10 fev. 2011.

- PINHO, J. A. G. de. Investigando portais de governo eletrônico de estados no Brasil: muita tecnologia, pouca democracia. **RAP**, Rio de Janeiro, v. 42, n. 3, p. 471-93, maio/jun. 2008. Disponível em: <http://www.scielo.br/pdf/rap/v42n3/a03v42n3.pdf>. Acesso em: 01 mar. 2010.
- REZENDE, D. A.; FREY, K. Administração estratégica e governança eletrônica na gestão urbana. **Revista Eletrônica de Gestão de Negócios**, v. 1, n. 1, p. 51-59, abr./jun. 2005.
- RHEINGOLD, H. **Comunidade virtual**. Lisboa: Gradiva, 1996.
- RICHARDSON, R. J. et al. **Pesquisa social: métodos e técnicas**. 3. ed. revista e ampliada. São Paulo: Atlas, 2011.
- RITCHIE, J. SPENCER, L. Qualitative data analysis for applied policy research. Developments in qualitative data analysis: an introduction. In: BRYMAN, A.; BURGESS, R. G. (Orgs.) **Analyzing qualitative data**. London: Routledge, 1994. 232p.
- RUELAS, A. L.; ARÁMBURO, P. P. El gobierno electrónico: su estudio y perspectivas de desarrollo. **UniREVISTA**, São Leopoldo, v. 1, n. 3, jul. 2006.
- SANDLIN, J. A. Netnography as a consumer education research tool. **International Journal of Consumer Studies**, v. 31, n. 3, p. 288-294, 2007.
- SEIFERT, J. W. **A primer on e-government: sectors, stages, opportunities, and challenges of online governance**. Washington: The Library of Congress, Congressional Research Service, 2003.
- STOWERS, G. N. L. **The state of federal Websites: the pursuit of excellence**. Arlington: Pricewaterhouse-Coopers Endowment for the Business of Government, 2002.
- TORRES, N. A. **Os papéis estratégicos de processos e tecnologia em governo**. São Paulo: Instituto de Governo Eletrônico, 2010. Disponível em: <http://igov.com.br/tigov/?p=630>. Acesso em: 14 nov. 2011.
- VIEIRA, E. **Os bastidores da Internet no Brasil**. Barueri: Manole, 2003.
- WARD, K. J. The Cyber-Ethnographic (Re)Construction of Two Feminist Online Communities. **Sociological Research Online**, v. 4, n. 1, 1999. Disponível em: <http://www.socresonline.org.uk/4/1/ward.html>. Acesso em: 12 fev. 2013.

---

Artigo recebido em 12/08/2013 e aceito para publicação em 21/04/2014

---