

UMA SMART DEMOCRACIA PARA UM SMART CIDADÃO: ANÁLISE DE UMA PLATAFORMA DIGITAL GAMIFICADA PARA O EXERCÍCIO DE DELIBERAÇÃO PÚBLICA E DO CONTROLE SOCIAL

 journal.nuped.com.br/index.php/congressoibda/article/view/tavares2021

Autores

André Afonso Tavares Doutorando em Direito - UNISC

Palavras-chave:

Cidades inteligentes, Controle Social, Deliberação, Democracia digital, Gamificação

Resumo

O presente trabalho buscou discutir de forma teórica, mas especialmente aplicada quanto à temática envolvendo democracia digital, a partir da análise e reflexão acerca de uma plataforma digital que foi desenvolvida durante uma maratona de programação (*hackathon*). A problemática de pesquisa consistiu em analisar criticamente de que forma uma plataforma digital desenvolvida e voltada à participação e ao controle social contribui para o aumento da qualidade democrática. A metodologia de pesquisa empregada consistirá em método hipotético-dedutivo, por meio da hipótese de que a utilização das novas tecnologias no contexto da democracia digital e das cidades inteligentes pode proporcionar maior deliberação e controle social de forma a colaborar com cidadãos igualmente inteligentes. O objetivo geral deste trabalho foi realizar análise crítica de uma plataforma digital que foi desenvolvida com o propósito de possibilitar uma ampla participação, deliberação e controle social de assuntos e demandas públicas. O trabalho restou dividido em duas partes. Na primeira, de caráter mais teórico, buscou-se traçar elementos conceituais necessários à compreensão da temática envolvendo democracia digital e seus graus, cidades e cidadãos inteligentes, os quais envolverão a análise pretendida. Já na segunda, os esforços serão concentrados na análise crítica da plataforma em si, por meio dos módulos e ferramentas atualmente existentes, com o objetivo de responder ao problema de pesquisa, bem como identificar lacunas e possibilidades de melhorias. A pretensão por uma ‘democracia inteligente para um cidadão inteligente’ certamente não consiste apenas no desenvolvimento de uma plataforma digital, mas depende de um ecossistema interconectado (não só digitalmente) e voltado ao aprimoramento da vida em sociedade como um todo. Por outro lado, a existência de ferramentas digitais dessa espécie, idealizadas e pensadas a partir das necessidades de uma cidadania efetivamente participativa, possibilita uma maior integração e discussão racional acerca da complexidade da vida em sociedade.

Downloads

Não há dados estatísticos.

Referências

BERNARDES, Marcele Berger. Cidades Inteligentes: Proposta de modelagem regulatória para a governança participativa, no contexto lusobrasileiro. Tese (Doutorado em Ciências Jurídicas). Portugal: Uminho, 2019.

BITENCOURT, Caroline Müller. Acesso à informação para o exercício do controle social: desafios à construção da cultura da transparência no Brasil e diretrizes operacionais e legais para os portais no âmbito municipal. Relatório de Pesquisa Pós-Doutoral. Curitiba: PPGD-PUCPR, 2019.

BRASIL. Decreto n. 10.332, de 28 de abril de 2020. Estabelece a Estratégia de Governo Digital do Brasil para o período de 2020-2022. Disponível em: <<https://www.in.gov.br/web/dou/-/decreto-n-10.332-de-28-de-abril-de-2020-254430358>>. Acesso em: 26 set. 2021.

BRAVO, Álvaro Sánchez.. A nova sociedade tecnológica: da inclusão ao controle social: a Europ@ é exemplo? Tradução de Clovis Gorczewski. 1 ed. Santa Cruz do Sul: Edunisc, 2010.

CASTELLS, Manuel. A galáxia da Internet: reflexões sobre a Internet, negócios e a sociedade. Edição digital. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2015.

GOMES, Wilson. A democracia no mundo digital: história, problemas e temas. São Paulo: Edições Sesc, 2018.

LÉVY, Pierre. Ciberdemocracia. Tradução de Alexandre Emílio. Lisboa: Instituto Piaget, 2002.

NORRIS, Pippa. Digital Divide: Civic Engagement, Information Poverty, and the Internet Worldwide. New York (EUA): Cambridge University Press, 2001.

O'REILLY, Tim. Government as a platform. In: LATHROP, Daniel; RUMA, Laurel. Open Government: Collaboration, Transparency, and Participation in Practice. Sebastopol: O'Reilly Media, 2010.

SANTOS, Paloma Maria. Framework de apoio à democracia eletrônica em portais de governo com base nas práticas de gestão do conhecimento. Tese (Doutorado). Florianópolis: Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC), 2014.

SCHIEFLER, Eduardo André Carvalho; CRISTÓVAM, José Sérgio da Silva; SOUSA, Thanderson Pereira de. Administração Pública digital e a problemática da desigualdade no acesso à tecnologia. International Journal of Digital Law, Belo Horizonte, ano 1, n. 2, p. 97-116, mai./ago. 2020.

SERVIÇO FEDERAL DE PROCESSAMENTO DE DADOS - SERPRO. Página do evento Hackathon 2021 Rede + Brasil. Disponível em: <<https://www.serpro.gov.br/menu/quem-somos/eventos/hackserpro/hackathon-rede-brasil/#organiza>>. Acesso em: 25 set. 2021.

SERVIÇO FEDERAL DE PROCESSAMENTO DE DADOS - SERPRO. Regulamento do evento Hackathon 2021 Rede + Brasil. Disponível em: <https://www.serpro.gov.br/menu/quem-somos/eventos/hackserpro/hackathon-rede-brasil/copy_of_REGULAMENTOHAACKATHONREDEBRASILn1_20213.pdf>. Acesso em: 25 set. 2021.

SILVA, Fernando Nascimento da. O uso de jogos digitais para o desenvolvimento de gestores públicos: um estudo empírico com um serious game. Tese (Doutorado em Ciências). São Paulo: Universidade de São Paulo (USP), 2017.

SILVA, Sivaldo Pereira da. Graus de participação democrática no uso da internet pelos governos das capitais brasileiras. Revista Opinião Pública. Campinas, v. XI, n. 2, out. 2005, p. 450-468.

TAVARES, André Afonso; VIEIRA, Reginaldo de Souza. A exclusão digital e a cidadania participativa na sociedade em rede.

Revista Meritum, Belo Horizonte, vol. 15, n. 4, p. 283-299, 2020.

TRIBUNAL DE CONTAS DO ESTADO DO RIO GRANDE DO SUL - TCE/RS. Licitacon. Disponível em: <<https://portalnovo.tce.rs.gov.br/sistemas-de-controle-externo/?section=LICITACON>>. Acesso em: 22 set. 2021.

UNITED NATIONS EDUCATIONAL, SCIENTIFIC AND CULTURAL ORGANIZATION - UNESCO. MIL Cities. Disponível em: <<https://en.unesco.org/globalmilweek2018/milcity>>. Acesso em: 24 set. 2021.

YANAZE, Leandro Key Higuchi et al. Trilhas pedagógicas para a cidadania no desenvolvimento de Cidades MIL (Capítulo 6.4). In: YANAZE, Mitsuru; ORTIZ, Felipe Chibás (Orgs.). Das cidades inteligentes às cidades MIL: métricas inspiradas no olhar UNESCO. São Paulo: ECA-USP, 2020.

ZANDIN, Olivia; BJÖRK, Patrick. Gamificação - a solução para uma sociedade sustentável? Um estudo qualitativo sobre o lançamento do City Points Cascais. Helsingborg, 2019.

Como citar na referência:

TAVARES, A. A.. UMA SMART DEMOCRACIA PARA UM SMART CIDADÃO: ANÁLISE DE UMA PLATAFORMA DIGITAL GAMIFICADA PARA O EXERCÍCIO DE DELIBERAÇÃO PÚBLICA E DO CONTROLE SOCIAL. In: SAIKALI, Lucas Bossoni; ANDRADE, Giulia De Rossi; DOTTA, Alexandre Godoy. (Orgs.). Direito Administrativo e Inovação: Crise e Solução - Caderno dos Resumos das Comunicações Científicas do XXXV

Congresso Brasileiro de Direito Administrativo. ISBN 9786599527821, Curitiba: GRD Editora, 2021., p. 59–60, 2021. Disponível em: <https://journal.nuped.com.br/index.php/congressoibda/article/view/tavares2021>. Acesso em: 14 out. 2021.



Downloads

[DOI:10.5281/zenodo.5571385](https://doi.org/10.5281/zenodo.5571385)

Publicado

14.10.2021

Licença

Copyright (c) 2021 André Afonso Tavares



Este trabalho está licenciado sob uma licença [Creative Commons Attribution 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).