



Colab: Formas de Engajamento e Participação de Mulheres e Jovens

Colab: Forms of Engagement and Participation of Women and Youth

Jessica Lopes Brito de Castro ¹

Olivia Cristina Perez ²

Resumo: O presente artigo aborda o aplicativo Colab, uma ferramenta digital que permite a exposição e a resolução de problemas sociais por meio da interação dos cidadãos com a Prefeitura Municipal, o que ampliaria a participação social. Para entender alguns avanços e limites dessa ferramenta, investigamos suas técnicas de envolvimento dos cidadãos, a faixa etária e o gênero daqueles que a utilizam em 26 municípios. Os resultados indicam que o Colab adota as estratégias da *gamificação* para motivar e impulsionar o engajamento popular e que os homens adultos são seus principais usuários. Esses resultados são considerados problemáticos para aqueles que acreditam na ampliação da participação como forma de aprimorar a democracia representativa.

Palavras-chave: Participação Social Digital; Democracia Digital; Colab.

¹ Mestre em Ciência Política pela UFPI. E-mail: jessicalopesx@hotmail.com. Orcid <https://orcid.org/0000-0003-4324-7137>

² Doutora em Ciência Política pela USP e professora na UFPI. E-mail: oliviaperez@ufpi.edu.br. Orcid <https://orcid.org/0000-0001-9441-7517>

Abstract: This article focuses the application Colab, a tool allows the exposure and resolution of social problems through the interaction of citizens with the City Hall, which would increase social participation. To understand some advances and limits of this tool, we investigated its techniques for involving citizens, the age group and the gender of those who use it in 26 municipalities. The results indicate that Colab adopts gamification strategies to motivate and boost popular engagement and that adult men are its main users. These results are considered problematic for those who believe in broadening participation as a way to improve representative democracies.

Keywords: Digital Social Participation; Digital Democracy; Colab.

Introdução

Este trabalho investiga o Colab, um aplicativo de celular adotado por mais de cem municípios brasileiros como Niterói/RJ, Pelotas/RS, Teresina/PI, Campinas/RS, Recife/PE, Natal/RN, que chega a ter mais de dezesseis mil participantes em apenas uma cidade. O aplicativo permite a interação do cidadão com a gestão pública municipal, o que lhe permite influir na abordagem de problemas sociais, tais como buracos na via, limpeza urbana, estacionamento irregular, iluminação pública, entre outros. Trata-se de uma iniciativa privada, vendida para as prefeituras com o objetivo de proporcionar a participação social nas decisões públicas.

A participação social acontece quando a sociedade civil organizada decide políticas públicas junto ao poder público em instâncias governamentais como Conselhos Gestores, Orçamentos Participativos ou Conferências de Direitos (PEREZ e SOUZA, 2019). A participação social por meio de ferramentas digitais, como o Colab, é também chamada de *cyberparticipação*, *cyberdemocracia*, e-



participação, e-democracia ou uma ferramenta de democracia digital. Neste trabalho adotamos o termo participação social digital por entendermos que se trata de uma discussão articulada a uma prática que ocorre dentro do campo da participação social.

Os trabalhos sobre participação social ressaltam a importância da ampliação dos canais e possibilidades de participação da população nas decisões públicas (AVRITZER, 2003; PEREZ e SOUZA, 2019). Conforme essa literatura, a participação social permitiria que grupos com menos acesso às arenas parlamentares influenciassem as decisões públicas, aprimorando assim a representação política e a própria democracia. No entanto, os trabalhos sobre as chamadas Instituições de Participação (IPs), como é o caso dos Orçamentos Participativos, também apontam certos problemas, como sua incapacidade de mobilizar os segmentos mais vulneráveis da sociedade (TRANJAN, 2016). Esse não é um problema exclusivo das IPs: a dificuldade de participação nas decisões públicas de grupos com menos acesso a direitos, tais como mulheres e jovens, ocorre em várias das nossas instituições, inclusive no Parlamento (MIGUEL, 2014; OKADO; RIBEIRO, 2015; BIROLI, 2018).

O campo da democracia digital tem produzido muitos trabalhos que destacam os alcances e os limites das experiências que utilizam a *internet* para ampliar a participação política (PAPACHARISSI, 2002; GOMES, 2005, 2010, 2016; MACHADO, 2007, 2015; SILVA; SAMPAIO; BRAGATTO, 2016). Conforme o professor Wilson Gome (20210), referência na área, o discurso público entende a democracia digital como extensão dos regimes democráticos reais para o universo digital ou como uma forma de correção de déficits democráticos.

Machado (2007), por exemplo, defende que a *internet* seria o principal meio de articulação e comunicação das organizações da sociedade civil, pois ela

implementou uma forma de comunicação rápida, de grande alcance, aumentou com isso seu grau de influência e tornou possível o desenvolvimento de estratégias de mobilização social mais eficazes. Em trabalho mais recente, o autor explica que: “a *internet* não apenas possibilitou novas formas de comunicação mais eficazes, de baixo custo e de grande alcance, como também constituiu em si um novo espaço público para o debate político” (MACHADO, 2015, p.7). Os recursos da comunicação digital poderiam “ser empregados para formar governos e Legislativos [...] mais pluralistas, com uma oferta mais inclusiva de proteções para minorias e grupos vulneráveis e, enfim, com maior participação dos cidadãos nos assuntos da comunidade política.” (GOMES, 2016, p. 39). Nesse sentido a *internet* poderia permitir o alargamento da participação e deliberação sobre assuntos públicos, incluindo grupos com menos acesso a direitos, tais como mulheres, jovens e negros.

Os efeitos práticos da nova relação entre Estado e sociedade civil propiciada pela rede já se faz sentir há alguns anos. Alguns estudos mostram que a *internet* potencializou inclusive grandes protestos que eclodiram depois de 2010 em diversas partes do mundo, como Egito, Espanha, Tunísia, Estados Unidos e América Latina, destacando o papel da *Web* e em particular o das plataformas sociais (especialmente *blogs*, *Twitter* e *Facebook*) no nascimento e no crescimento de tais movimentos (CASTELLS, 2013; TURNER, 2013).

Os estudiosos que ressaltam a capacidade da democracia digital e das IPs em incluir os cidadãos nas decisões públicas, aprimorando assim a democracia representativa, geralmente tem como inspiração os ideais da democracia participativa. Referência nesse campo, Pateman (1992) considera que a participação dos cidadãos nas decisões públicas tem função educativa, além de



psicológica e como aprimoramento dos governos. Tais concepções têm relação com as ideias rousseauianas segundo os quais a soberania não poderia ser representada. É nesse campo que se situa o presente trabalho.

Embora haja uma aposta no potencial da *internet* no sentido de incluir os cidadãos nas decisões públicas, parte dos trabalhos do campo da democracia digital apresenta reflexões sobre os limites dessas experiências (PAPACHARISSI, 2002; GOMES, 2005, 2010, 2016; SILVA; SAMPAIO; BRAGATTO, 2016).

Conforme os estudos da área, o desenvolvimento dos meios eletrônicos não equivale por si só a uma participação social emancipadora, por isso: “O conteúdo, a diversidade e o impacto da discussão política necessitam ser analisados com cautela antes de considerar que o discurso online fortalece a democracia” (PAPACHARISSI, 2002, p. 18). Pesquisas demonstram que apesar de permitir ampla participação, as discussões políticas on-line são dominadas por poucos, do mesmo modo que as discussões políticas em geral (GOMES, 2005).

Inclusive alguns teóricos destacam perspectivas negativas na utilização da *internet*, como a possibilidade de ampliação das desigualdades com a estratificação e a exclusão digital, acesso desigual e comercialização da *internet* (BAUDRILLARD, 2005; BUCHSTEIN, 1997; VIRILIO, 2000). Estudo recente (VON BÜLOW, 2018) mostra que as assimetrias de poder dentro de um movimento social podem não apenas ser reproduzidas, mas também reforçadas através do uso de mídias sociais.

O presente trabalho contribui com essa literatura descrevendo alguns aspectos de uma experiência de participação social por meio da *internet*, o aplicativo Colab. O objetivo é descrever as estratégias acionadas pela ferramenta digital para engajamento do público, bem como o perfil dos seus usuários quanto ao gênero e à faixa etária. Para tanto, o trabalho responde às seguintes

perguntas: quais as táticas para o envolvimento dos cidadãos em uma experiência de participação social digital? Quais as características da participação popular no Colab referentes à faixa etária e ao gênero? Mostramos que para engajar mais seguidores o Colab utiliza táticas semelhantes a outras redes sociais e que a maioria daqueles que utilizam a ferramenta são homens adultos.

Destacamos que a área sobre democracia digital tem produzido muitos trabalhos sobre os limites e os avanços do campo (cf GOMES, 2005, 2010, 2016; SILVA; SAMPAIO; BRAGATTO, 2016; VON BÜLOW, 2018). O presente trabalho contribui com esses estudos ao descrever e problematizar o uso do Colab – uma ferramenta ainda pouco explorada. Acreditamos que é necessário atentar para certos limites e potenciais das experiências da democracia digital com vistas ao seu próprio aprimoramento. Também esperamos que as reflexões sobre as experiências de participação social alarguem a reflexão sobre a nossa democracia.

Dividimos este trabalho em três seções, além da conclusão. Na primeira, apresentamos os percursos metodológicos. Na segunda seção, analisamos as funcionalidades e estratégias do Colab para atrair e manter seguidores. Na terceira, realizamos uma discussão acerca da participação de mulheres e jovens no aplicativo. Ao final, apresentamos as contribuições dessa pesquisa para o avanço desse campo de estudos, assim como as possíveis agendas de estudo que se abrem.

Metodologia

Para analisar alguns aspectos do aplicativo Colab, a metodologia adotada



foi quantitativa e descritiva. Foram estudadas: 1) as funcionalidades do Colab; 2) o público que usa o Colab (percentual de participação por faixa etária e gênero); 3) características da população, quanto ao gênero e à faixa etária, dos 26 municípios selecionados.

Não examinamos todos os municípios que implementaram o aplicativo, pois em muitos deles não há utilização de fato. Escolhemos analisar as cidades mais participativas dentre os 108 municípios que utilizavam o Colab em 2018. Para captar as cidades com maior engajamento, criamos um índice participativo, que consistiu na divisão do percentual de utilização do aplicativo nas 108 cidades que o implementaram por seu número de habitantes. Com base nesse cálculo escolhemos 26 municípios em que ao menos 0,19% da população havia interagido com a prefeitura por meio do aplicativo no ano da pesquisa (2018).

A fim de examinar especificamente a participação popular quanto ao gênero e à faixa etária, foram extraídos do site do Colab o percentual de participação dos homens e das mulheres em cada cidade estudada e foi coletado o percentual de participação por faixa etária prevista no Colab: i) menor de 19 anos; ii) de 20 anos a 29 anos; iii) de 30 a 39 anos; iv) de 40 a 49 anos; e v) maior de 50 anos. Os dados sobre o número de seguidores foram levantados em maio de 2018, diretamente do *site* do Colab (<https://www.colab.re/>), por meio do acesso ao perfil de cada cidade.

Para ajustar os cálculos ao tamanho e perfil da população em cada município, foram coletados dados estatísticos referentes às estimativas populacionais (2010) disponibilizadas no *site* do Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística (IBGE): <https://cidades.ibge.gov.br>.

Adicionalmente, com vistas à compreensão dos dados, foram sistematizadas e apresentadas informações do IBGE a respeito dos grupos que

acessam a *internet* no Brasil (IBGE, 2016) e da presença de mulheres nas arenas parlamentares (IBGE, 2018).

Finalidade e Estratégias do Colab

O Colab é uma plataforma digital que funciona de forma semelhante a uma rede social e tem por objetivo permitir a interação dos cidadãos com o poder executivo municipal, a fim de solucionar problemas sociais. O acesso a essa ferramenta pode ser feito no próprio *site* (www.colab.re) ou pelo aplicativo que pode ser executado em *smartphones* com sistema IOS ou *Android*.

Para atrair mais participantes, o aplicativo adota formas de interação já popularizadas nas redes sociais, como *Facebook* e *Instagram*. Para mostrar essas semelhanças reproduzimos nas Figuras 1 e 2 os *layouts* desses aplicativos:

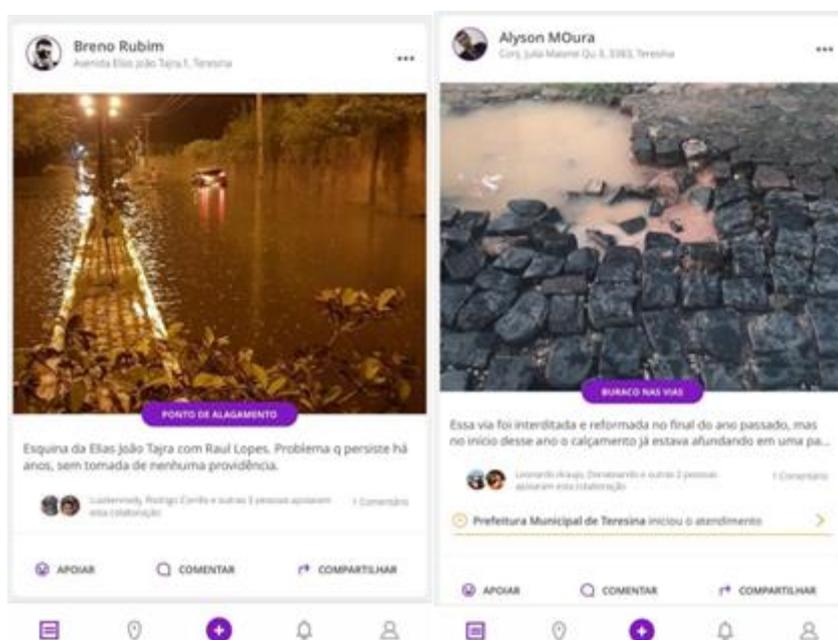
Figura 1 - *Layouts* das plataformas do *Instagram* e *Facebook* respectivamente





Fonte: *Instagram e Facebook* (2019).

Figura 2 - Layouts da plataforma do Colab



Fonte: Colab (2019).

Observa-se nas Figuras 1 e 2, que tanto o Colab como o *Instagram* e o *Facebook* possuem uma barra inferior que possibilita que as pessoas publiquem conteúdos, verifiquem as notificações, vejam/configurem seu perfil e acompanhem a *timeline* (linha do tempo) com a ordem das publicações realizadas na plataforma social, ajudando o cidadão a ficar atualizado quanto às publicações mais recentes. Além disso, o *Instagram* e o *Facebook* permitem que outros usuários interajam com as publicações, podendo curtir, comentar ou

compartilhar. De modo semelhante, o Colab também permite as mesmas interações, utilizando as seguintes nomenclaturas: apoiar, comentar ou compartilhar.

Dessa forma, podemos concluir que o Colab adota funcionalidades semelhantes às utilizadas nas redes sociais *Facebook* e do *Instagram*, proporcionando aos cidadãos um ambiente digital mais familiarizado, o que pode otimizar a interação popular.

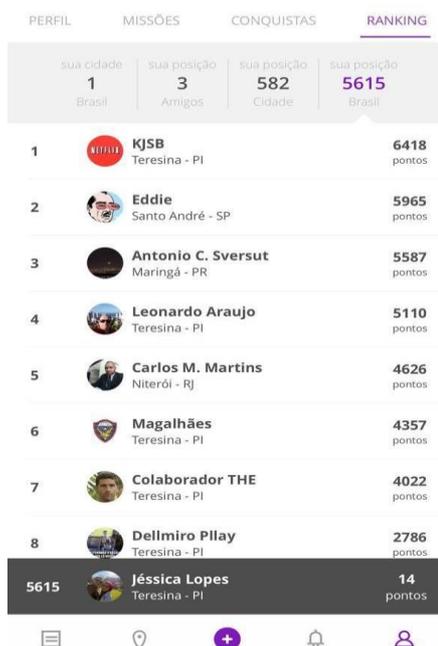
Quanto à finalidade da ferramenta, o Colab é subdividido por iniciativas, de modo que o cidadão pode realizar fiscalizações, propostas e avaliações. Na subdivisão “fiscalize”, o cidadão pode denunciar irregularidades observadas na sua cidade para que a gestão municipal adote medidas corretivas ou preventivas; já na subdivisão “proponha”, ele pode incentivar a realização de obras de infraestrutura ou até mesmo serviços em prol do desenvolvimento social. Por fim, na subdivisão “avaliar”, os espaços públicos ou serviços públicos podem ser avaliados quanto à qualidade dos serviços prestados, à limpeza urbana, à acessibilidade dos locais públicos e ao desempenho dos equipamentos públicos. Ademais, por meio dessas notificações, a gestão municipal consegue dar um *feedback* para a população sobre os serviços e obras que foram ou estão sendo realizados. Nesse sentido o Colab proporciona canais de comunicação bilaterais entre a população e a Prefeitura.

Uma estratégia utilizada pelo Colab para atrair e manter seus usuários é a chamada *gamificação*. A *gamificação* consiste em aplicar técnicas de jogos para incrementar o envolvimento dos usuários e gerar o engajamento dentro do sistema (HAMARI; ERANTI, 2011). Em sua essência, ela consiste em: “[...] encontrar a diversão em coisas que temos que realizar” (WERBACH; HUNTER,

2012, p.13). O uso de elementos inerentes aos jogos como pontos, medalhas, metas, recompensas, *rankings* e prêmios simbólicos motivam os usuários a participarem, transformando-os em jogadores.

No Colab, a dinâmica de jogo procura estimular a competição e a colaboração por meio dos *rankings* (*leaderboards*). Todas as ações feitas pelos cidadãos dentro do aplicativo (como apoiar, publicar, comentar nas publicações, realizar as missões e conquistas) geram pontos (*points*). Os usuários mais engajados ficam em melhores posições no *ranking* geral do Brasil (*ranking* com todos os usuários do Colab), conforme demonstra a Figura 3.

Figura 3 - Ranking geral da participação popular no Colab



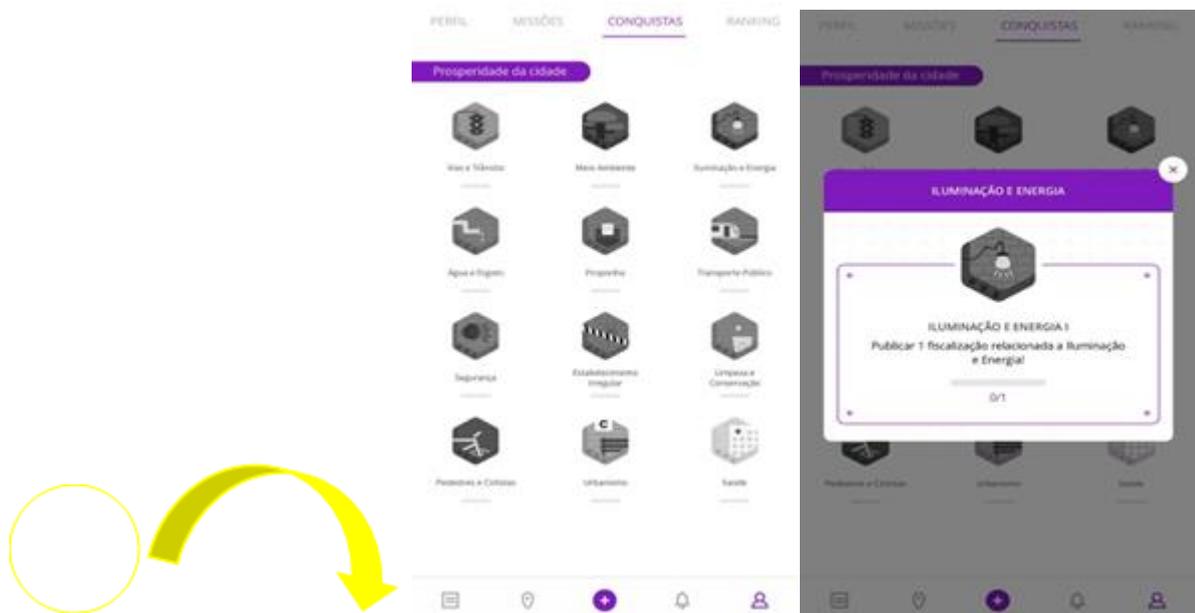
Fonte: Colab (2019).

A Figura 3 revela exatamente a posição da pessoa em relação às outras que utilizam a plataforma no Brasil. Para Werbach e Hunter (2012), a criação de um *ranking* geral traz riscos, visto que a pessoa pode ficar desmotivada a jogar, se verificar que está muito distante dos seus “adversários”. A solução para esse

risco é criar *rankings* com abrangências menores para evitar a desmotivação participativa. Com a aplicação de tais conceitos, além do *ranking* geral, o Colab também possui um *ranking* local, que mostra a posição do cidadão de acordo com a participação em sua cidade. Além disso, o programa apresenta um *ranking* de amigos que compara a participação da pessoa com a de todos os usuários associados à sua página na plataforma.

A Figura 4 apresenta outra técnica da *gamificação* utilizada pelo Colab, denominada de *badges*, que são as conquistas dos usuários na medida em que colaboram com a prosperidade de sua cidade. Ou seja, são recompensas simbólicas em decorrência da realização de tarefas que se acumulam como coleção, sendo um importante símbolo de *status* (WERBACH; HUNTER, 2012).

Figura 4 - Conquistas obtidas após a realização de ações participativas no Colab

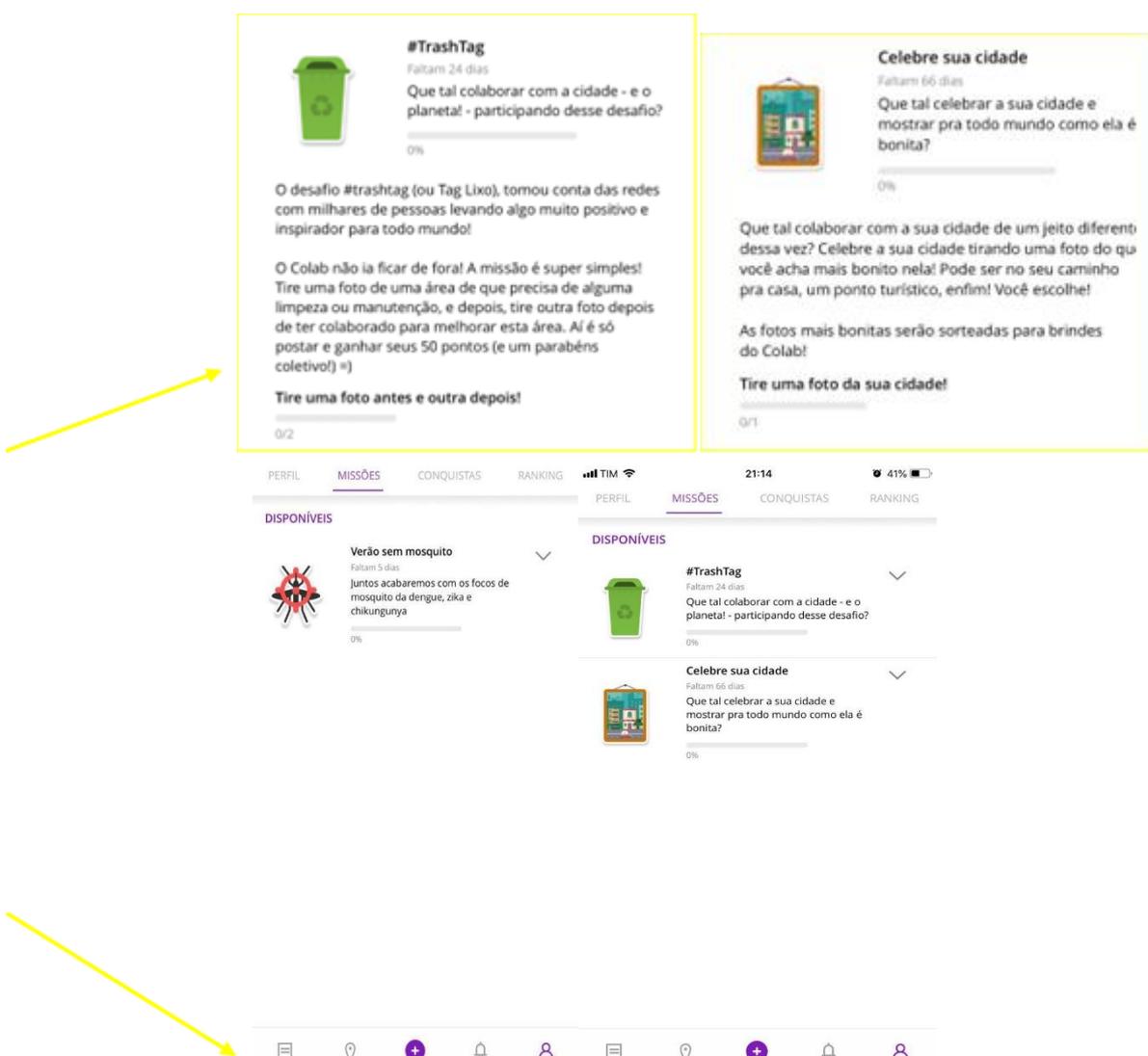


Fonte: Colab (2019).



Por fim, para impulsionar mais ainda a participação, o Colab criou as missões que buscam estimular as pessoas a se envolverem em causas cidadãs e assim ampliar o leque de possibilidades de interação com o poder público, organizações da sociedade civil e a sociedade. A Figura 5 traz um exemplo de missão criada para estimular a participação dos usuários.

Figura 5 - Exemplos de missões presentes no Colab



Fonte: Colab (2019).

O uso da ferramenta de missões pelo Colab tem por objetivo estimular os cidadãos a cumprirem as causas que lá estão, colaborando, não só com a

prefeitura de sua cidade, mas com seu macroambiente como um todo. Um exemplo disso é o estímulo dentro da ferramenta à doação de sangue ou às ações de combate aos mosquitos da dengue, zika e chikungunya, ou ao desenvolvimento de atividades voltadas para a limpeza de sua cidade. Ao cumprir a missão proposta pelo Colab, o cidadão recebe prêmios, que podem ser pontos ou, até mesmo, brindes.

Dessa forma, observa-se que o aplicativo Colab aplicou a *gamificação* como estratégia para envolver as pessoas com as atividades da plataforma, oferecendo uma experiência dinâmica e interativa, já utilizada em vários tipos de negócios como *Nike*, *Facebook* e *Microsoft* (WERBACH; HUNTER, 2012). Logo, a técnica da *gamificação* utilizada em larga escala pelos setores privados está sendo adotada em demandas dos setores públicos, a fim de impulsionar a participação em espaços digitais.

Por fim, o Colab ainda possui a ferramenta da geolocalização das demandas sociais, que identifica a posição geográfica exata das publicações. A geolocalização é uma ferramenta salutar tanto para a população, por fornecer uma visão ampliada dos problemas enfrentados em sua cidade, como também para o gestor público, por ser uma ferramenta estratégica para auxiliar na identificação das áreas mais deficitárias e destinar políticas públicas voltadas para os problemas de cada localidade.

Os resultados aqui apresentados demonstram que a estratégia utilizada pelo aplicativo Colab para atrair e garantir envolvimento do cidadão consiste na reprodução de práticas utilizadas em outras redes sociais, para que os usuários se sintam familiarizados com o aplicativo. Outra estratégia é a chamada *gamificação*, que promove disputas entre os usuários, incentivando assim o



maior uso das ferramentas disponibilizadas pelo aplicativo.

Tais estratégias poderiam atrair os usuários de redes sociais e garantir mais envolvimento da população nas decisões públicas. A popularização da utilização da *web* oportuniza a criação de novas tendências, com uma sociedade mais conectada às redes digitais.

(...) a internet traz consigo a possibilidade de reorganização social e as novas tecnologias abrem as portas de um novo mundo, no qual o modelo de comunicação de massas é revisto, acentuando a democratização do acesso à informação. Elas teriam um enorme potencial emancipatório e serviriam como fonte de criação de inteligentes coletivos e de resgate comunitário (BRAGATTO, 2006, p. 17).

Logo, o uso da *internet* nos problemas e decisões públicas pode possibilitar o exercício da cidadania e o desenvolvimento de espaços mais participativos. Contudo, por si só, isso não garante a formação de consciência política e participação social. Para Gomes (2005, p. 221), “apesar das enormes vantagens aí contidas, a comunicação on-line não garante instantaneamente uma esfera de discussão pública justa, representativa, relevante, efetiva e igualitária”. Daí a necessidade de problematizar essas experiências, perguntando-se, por exemplo, quem dela participa.

Participação das mulheres e jovens no Colab

A fim de obter uma análise do perfil de quem participa no Colab, primeiramente verificamos quais as cidades que contam com maior participação geral na ferramenta. Para tanto verificamos o índice participativo em todas as

108 cidades que utilizam o aplicativo, com base na divisão do quantitativo populacional sobre o percentual de participação no Colab. Para fins de análise apresentamos na Tabela 1 só as 26 cidades com maior participação no aplicativo:

Tabela 1 - Índice Participativo: percentual de seguidores por quantitativo de habitantes

1. Niterói	2,11 %	511.786	10.840
2. Pelotas	1,89 %	341.648	6.490
3. Porto Feliz	1,61 %	52.785	854
4. Teresina	0,80 %	861.442	6.900
5. Santo André	0,78%	716.109	5.650
6. Santos	0,78 %	432.957	3.380
7. Campinas	0,77 %	1.194.094	9.300
8. Porto Alegre	0,72 %	1.479.101	10.650
9. Paraopeba	0,68 %	24.375	167
10. Araquari	0,67 %	36.710	248
11. Curitiba	0,64 %	1.917.185	12.440
12. Recife	0,64 %	1.637.834	10.490
13. Juiz de Fora	0,52 %	564.310	2.950
14. Rio do Sul	0,51%	70.100	364
15. Natal	0,38%	877.640	3.350
16. Maringá	0,37%	417.010	1.550



17. Tietê	0,36%	41.622	154
18. Formosa	0,36%	119.506	442
19. Contagem	0,33%	659.070	2.230
20. Bauru	0,32%	374.272	1.230
21. Novo Hamburgo	0,30%	246.452	755
22. Alegrete	0,29%	74.173	220
23. Moreno	0,28%	62.263	176
24. Pirassununga	0,22%	75.930	171
25. Rondonópolis	0,22%	228.857	514
26. São Leopoldo	0,19%	234.947	461

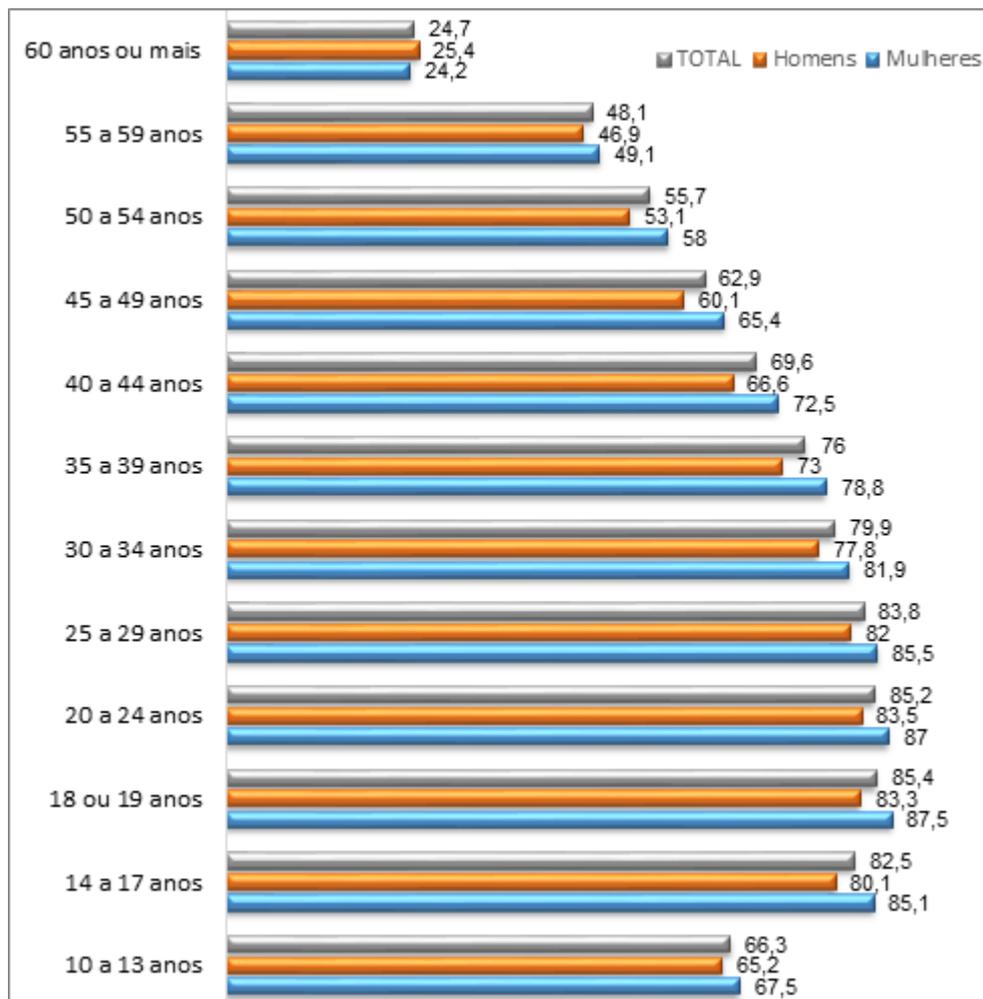
Fonte: Elaborada pelas autoras com base nos dados do Colab (2019)

Analisando a participação geral em tais municípios, observa-se que a cidade de Niterói é a que possui o maior índice participativo, com o percentual de 2,11%, seguida das cidades de Pelotas e Porto Feliz com, respectivamente, 1,89% e 1,61%. A média do índice participativo é de 0,63%. Assim, as cidades de Niterói, Pelotas, Porto Feliz, Teresina, Santo André, Santos, Campinas, Porto Alegre, Paraopeba, Araquari, Curitiba e Recife possuem um índice acima da média, demonstrando um maior envolvimento popular com o espaço digital do Colab.

Em vista do fato de que o Colab exige acesso à *internet*, seria importante identificar em detalhe os grupos que mais utilizam a *web* no Brasil. De acordo com os dados do IBGE (2016), 64,7% da população brasileira utilizam a *internet*, sendo que a utilização é maior entre jovens e mulheres, conforme sistematizado no Gráfico 1:



Gráfico 1 - Percentual de utilização da *internet* por faixa etária e gênero



Fonte: IBGE (2016).

Conforme os dados do Gráfico 1, a utilização da *internet* é maior entre os jovens de 18 a 24 anos de idade: 85,4% dos jovens com 18 ou 19 anos utilizam a rede enquanto 85,2% daqueles que têm entre 20 a 24 anos de idade fazem uso da *web*. O uso da *internet* diminui conforme a idade dos usuários e entre



crianças. Conforme IBGE (2016, p.8), “tais resultados são um indicativo de que, na população adulta, o avanço no uso das tecnologias mais recentes tem impulso mais lento com o aumento da idade”. Quanto ao gênero, são as mulheres que mais acessam a *internet*, embora a diferença entre homens e mulheres seja pouca, oscilando entre 2% à 5%.

O fato de que mulheres e jovens acessam mais a *internet* pode levar a crer que são esses mesmos grupos que mais utilizam as ferramentas de decisão pública. Além disso, a estratégia de *gamificação* e de reprodução de ferramentas das redes sociais poderia atrair mais os jovens para o Colab, considerando a familiaridade desse grupo com a *internet* e com os jogos. Por outro lado, jovens e mulheres têm mais dificuldade de acesso às decisões políticas, inclusive nas esferas parlamentares (MIGUEL, 2014; OKADO; RIBEIRO, 2015; BIROLI, 2018).

Para analisar essa questão sistematizamos na tabela 2 o gênero daqueles que acessam o aplicativo Colab nos 26 municípios com maior índice participativo. Calculamos também a proporção de homens e mulheres em relação à população dos municípios. Tais resultados estão sistematizados na Tabela 2:

Tabela 2 - Percentual da participação digital por gênero e de habitantes por gênero

CIDADES	PARTICIPAÇÃO NO COLAB POR GÊNERO ³		PERCENTUAIS DE HABITANTES POR GÊNERO	
	HOMENS	MULHERES	HOMENS	MULHERES
1. Moreno/ PE	91,7 %	8,3%	48,8%	51,2%
2. Rondonó	90,9%	9.1%	50,2%	49,8%

polis/MT					
3.	Santos/S P	84,2 %	13%	45,8%	54,2%
4.	Teresina/ PI	82,4 %	16,9%	46,8%	53,3%
5.	São Leopoldo/RS	82,2 %	17%	48,7%	51,3%
6.	Maringá/ PR	82,1 %	17,5%	48,1%	51,9%
7.	Alegrete/ RS	81,7 %	16,7%	49%	51%
8.	Juiz de Fora/MG	81 %	18,9%	47,3%	52,7%
9.	Natal/RN	80,2 %	19,1%	47%	53%
10.	Rio do Sul/SC	79,5 %	19,6%	49%	51%
11.	Niterói/RJ	79,1 %	20,3%	46,3%	53,7%
12.	Contage m/MG	78,9 %	21,1%	48,5%	51,5%
13.	Recife/PE	78,6 %	21,1%	46,2%	53,8%
14.	Curitiba/ PR	77,4%	22,5%	47,7%	52,3%
15.	Campina s/SP	76,1%	23,2%	48,2%	51,8%



16. Porto Alegre/RS	74,8%	24%	46,4%	53,6%
17. Santo André/SP	73,6%	25,9%	47,96%	52,04%
18. Formosa/GO	73,6%	26,4%	49,9%	50,1%
19. Novo Hamburgo/RS	72,5%	27,5%	48,5%	51,6%
20. Pelotas/RS	71,7%	27,8%	47%	53%
21. Bauru/SP	70,7%	29,1%	48,5%	51,6%
22. Araquari/SC	69,9%	30,1%	51%	49%
23. Pirassununga/SP	64%	32,8%	48,9%	51,1%
24. Paraopeba/MG	63,6%	36,4%	49,3%	50,7%
25. Tietê/SP	63,3%	36,7%	49,5%	50,5%
26. Porto Feliz/SP	60,8%	39,2%	50,2%	49,8%

Fonte: Elaborada pelas autoras com base nos dados do Colab (2019) e do IBGE (2010).

Observa-se na Tabela 2 que o envolvimento das mulheres com a participação social digital é baixo. Conforme os dados do IBGE (2010), a cidade de Niterói/RJ, por exemplo, possui a população composta por 53,7% de mulheres

e 46,3% de homens, sendo a cidade que possui o maior índice participativo no Colab (Tabela 1). Contudo, a participação digital não reflete a distribuição local, uma vez que a participação feminina se limita ao percentual de apenas 20,3% (Tabela 2). E tal diferença também se repete na maioria das cidades estudadas, conforme demonstrado na tabela 2. Em alguns casos, como na cidade de Moreno em Pernambuco e Rondonópolis no Mato Grosso, os homens correspondem a cerca de 90% daqueles que participam das decisões públicas por meio do aplicativo Colab.

Em nenhuma cidade o percentual de mulheres que participam do Colab excede os 50% da população, o que indicaria uma proporcionalidade entre homens e mulheres na participação digital. Os maiores percentuais de participação feminina foram entre 30,1% a 39,2%, em apenas cinco cidades: Araquari/SC, Pirassununga/SP, Paraopebas/MG, Tietê/SP e Porto Feliz/SP (Tabela 2). Ganha destaque o município de Porto Feliz em São Paulo, com uma participação feminina acima de 39,2%. No entanto tal percentual ainda não reflete, nas mesmas proporções, a inclusão das mulheres nas discussões públicas por meio do Colab.

Dessa forma, quanto à participação em uma ferramenta de atuação social digital, os resultados da análise quantitativa dos dados do Colab indicam que esta ocorre em maior intensidade entre pessoas do gênero masculino.

Ainda, em tempos modernos, uma das dificuldades encontradas pelas mulheres é sua inclusão em campos que envolvam decisões políticas ou estratégicas. Embora sejam a maioria da população, 51,48% (IBGE, 2010), as mulheres estão sub-representadas nas arenas parlamentares: 10,5% dos assentos da câmara dos deputados são ocupados por mulheres; enquanto



37,8% dos cargos gerenciais públicos são ocupados por mulheres e apenas 7,1% dos cargos ministeriais do governo brasileiro são ocupados por mulheres (IBGE, 2018).

Elas também são a minoria dos usuários no aplicativo Colab. Em que pese certa aposta na participação social e no potencial da *internet* para a participação, tais experiências não conseguem e talvez não possam sozinhas romper com padrões sociais que colocam os homens como responsáveis pelas decisões públicas e estratégicas.

Passando agora a análise para a participação social digital dos jovens, os dados do IBGE (2016) apresentados no Gráfico 1 mostram que esse grupo é o que mais utiliza a *internet*. O próprio Colab utiliza estratégias como a *gamificação*, facilitando assim o engajamento de jovens mais familiarizados pela competição da esfera virtual. Inclusive muitos jovens têm contato com a *internet* desde a infância e por isso são chamados de “nativos digitais”, o que facilitaria o uso das ferramentas digitais. Mas esses pressupostos merecem investigação. Segundo Baquero (2016, p. 12):

é muito cedo para atribuir à *internet* e às suas redes sociais um papel decisivo na socialização política dos jovens e na formação de outra cultura política juvenil. Há de se reconhecer, no entanto, que os movimentos patrocinados pelos jovens, nos últimos anos, têm como característica outra maneira de representar a presença coletiva no espaço público.

Considerando esses apontamentos da literatura, assim como a necessidade de análise das novas ferramentas de participação social digital, sistematizamos na Tabela 3 as faixas etárias que utilizam o Colab comparando

com a presença desses grupos na população do município.

Tabela 3 - Percentual da participação por faixa etária

CIDADE	PERCENTUAL PARTICIPATIVO POR FAIXA ETÁRIA					TOTAL	
	<19	20-29	30-39	40-49	>50	JOVENS	ADULTOS
S						4	
1. Novo Hamburgo	0	24,9	32,2	33,1	9,7	24,9	75,1
2. Paraopeba	0	24,2	72,7	0	3	24,2	75,7
3. Pelotas	1	20	43,7	18,1	17,2	21	79
4. Pirassununga	0	19,1	34,5	28,2	18,2	19,1	80,9
5. Tietê	0	18,3	59,5	19,8	2,4	18,3	81,7
6. Campinas	3	14,7	33,3	26,1	22,8	17,7	82,3
7. Moreno	0	16,7	62,5	18,8	2,1	16,7	83,3
8. Araquari	1	14,8	70	11,4	2,9	15,8	84,2



uari							
9. Port o Feliz	0,6	14,6	15,2	66,3	11,1	7,3	84,8
10. Aleg rete	0	14,9	54,5	15,8	14,9	14,9	85,1
11. For mosa	3,1	10,8	69,2	12,3	4,6	13,9	86,1
12. Nite rói	0,1	13	32	27,8	27,1	13,1	86,9
13. São Leopold o	0,4	11,2	63,4	23,2	1,8	11,6	88,4
14. Nata l	1,5	8,8	41,7	19	29	10,3	89,7
15. Tere sina	0,5	9	9,5	51,4	28,8	10,3	89,7
16. Port o Alegre	0,9	8,9	35,1	32,8	22,2	9,8	90,2
17. Curit iba	0,2	8,6	41,2	34,1	15,9	8,8	91,2
18. Sant o André	3,4	5	42,7	23,1	25,8	8,4	91,6
19. Juiz de Fora	0,3	7,8	8,1	51,5	18,6	8,1	91,9
20. Mari	0,4	7,5	46,1	27,8	18,2	7,9	92,1

ngá							
21. Rio do Sul	3	4,1	44,2	21,3	27,4	7,1	92,9
22. Recife	0,1	6,8	36,6	30,2	26,3	6,9	93,1
23. Contagem	0	5,9	41,2	52,9	0	5,9	94,1
24. Bauru	1	4,8	41,2	32,3	20,7	5,8	94,2
25. Santos	0,3	4,4	61,6	20,6	19,1	4,7	95,3
26. Rondonópolis	0	3,1	75,6	16,9	4,4	3,1	96,9

Fonte: Elaborada pelas autoras com base nos dados do Colab (2019)

Conforme a Tabela 3, as cidades apresentam um baixo percentual de participação da população jovem, atingindo o máximo de 24,9% em Novo Hamburgo, seguido de Paraopeba e Pelotas com, respectivamente, 24,2% e 21%. Já nas demais cidades, o percentual dominante de participação digital fica por conta da população adulta, chegando, inclusive, ao máximo de 96,93% em Rondonópolis.

Tais percentuais confirmam que o engajamento digital dos jovens em áreas de temáticas político-sociais é pequeno. Logo, o Colab reproduz desigualdades já observadas em outras arenas no tocante à inserção dos jovens



nas decisões públicas, em que pese as estratégias de *gamificação* e a utilização da *internet*, que atrairia esse público para a ferramenta.

Retomando a literatura sobre o tema, há uma certa esperança de que as ferramentas de participação social digital seriam capazes de incluir mais grupos nas decisões públicas, considerando que são mecanismos de baixo custo e de fácil acesso pela população (PAPACHARISSI, 2002; GOMES, 2005, 2010, 2016; MACHADO, 2007, 2015; SILVA; SAMPAIO; BRAGATTO, 2016). Além disso, dentre os grupos que poderiam acessar mais o Colab, poderíamos apostar nos jovens e nas mulheres, já que são elas que mais acessam a *internet*, conforme dados do IBGE (2016) apresentados no gráfico 1 deste trabalho.

No entanto, os dados apresentados nessa sessão indicam que os usuários dos aplicativos são predominantemente homens e adultos. Os maiores percentuais de participação feminina ficaram entre 30,1% e 39,2% em apenas cinco cidades, quais sejam: Araquari/SC, Pirassununga/SP, Paraopebas/MG, Tietê/SP e Porto Feliz/SP, e mesmo assim ainda estão distantes da proporcionalidade de mulheres nessas cidades. Já quanto à participação dos jovens, com idades de até 29 anos, os maiores percentuais ficaram entre 21% e 24,9% em apenas três cidades: Novo Hamburgo/RS, Paraopeba/MG e Pelotas/RS. Verifica-se, portanto, que, embora exista um nível considerável de participação popular no Colab, o engajamento cívico feminino e dos jovens ocorre de forma mais tímida.

Esses resultados se coadunam com aqueles que problematizam as desigualdades de gênero e de geração e que mostram como mulheres e jovens têm mais dificuldades de participarem das arenas parlamentares, incluindo os partidos políticos (MIGUEL, 2014; OKADO; RIBEIRO, 2015; BIROLI, 2018).

A própria literatura sobre democracia digital aponta os limites dessas

experiências no que tange à inclusão de grupos com menos acesso às decisões públicas, em uma democracia que por si só não é inclusiva (PAPACHARISSI, 2002; GOMES, 2005, 2010, 2016; SILVA; SAMPAIO; BRAGATTO, 2016). Conforme Gomes (2005, p. 221) as “pesquisas sugerem que a esfera política virtual de alguma maneira reflete a política tradicional”. Nesse sentido os limites do aplicativo têm relação com os próprios limites do nosso sistema democrático pouco inclusivo: em ambos os casos, grupos mais vulneráveis têm pouca inserção nas decisões públicas.

É importante pontuar que não é objetivo do aplicativo Colab ser um espaço de inclusão de grupos com menos espaço nas arenas de representação política tradicionais. De fato, não há uma preocupação declarada para que mais mulheres e jovens participem. E mesmo utilizando a *gamificação* – que poderia atrair mais jovens – esses resultados não são alcançados.

O aplicativo tem atraído o perfil considerado ideal – ao menos um uma sociedade excludente como a nossa - para interagir com o poder público: homens adultos. Inclusive são eles com maior possibilidade de rendas mais altas para comprar bons equipamentos e com mais possibilidade de escolaridade necessária para interagir com a ferramenta.

Conforme algumas reflexões da área da democracia digital, a internet também “é atingida pelas blindagens antipúblico do nosso sistema político, o que diminui consideravelmente a real dimensão e o real impacto da opinião pública tanto on-line quanto off-line.” (GOMES, 2005, p. 221). Essa reflexão é importante para pensarmos o ambiente virtual como parte de um contexto maior: vivemos em uma democracia liberal em que a existência de regras para a participação política é considerada suficiente para caracterizar o regime - a



inclusão social não é uma prioridade. As prefeituras que compram o aplicativo Colab devem saber como ele funciona e o fato de que não há uma intenção nas suas interfaces para a inclusão de mais grupos.

Como ensina Gomes (2010), não existem, a rigor, democracias digitais, e sim existem iniciativas e experiências digitais pró-democracia em Estados democráticos reais, limitados pelas suas bases institucionais liberais-democratas. Nesse sentido se estamos em uma democracia liberal com pouca preocupação com a inclusão de grupos mais sujeitos a opressões sociais, como mulheres e jovens, não se deve esperar que suas instituições sejam inclusivas.

O fato de que o Colab atrai mais homens e adultos não deve decepcionar aqueles que não tem como uma das prioridades a inclusão de mais grupos nas decisões públicas. Esse resultado pode ser um problema para aqueles que compartilham dos ideais da democracia participativa (cf. PATEMAN, 1992) e que, portanto, apostam no alargamento da participação para o aprimoramento do regime. Como nos filiamos a essa segunda concepção da democracia, acreditamos que o alargamento da participação, em especial com a inclusão de grupos com menos acesso às esferas parlamentares, deve ser pensada também nas experiências digitais.

Conclusões

Em consonância com parte da literatura sobre participação social e democracia digital, o presente trabalho descreve alguns aspectos de uma importante experiência de participação digital amplamente adotada em diversas regiões brasileiras, o aplicativo Colab. O trabalho acrescenta à área ao mostrar as táticas de envolvimento dos cidadãos e o perfil de quem participa do Colab

quanto ao gênero e à faixa etária.

A pesquisa mostra que a dinâmica de participação popular no Colab ocorre de três formas: por meio da fiscalização pela população, pelo envio de propostas para melhorias sociais e pelas avaliações dos serviços públicos. Uma de suas principais estratégias para atrair e manter a participação é a utilização de ferramentas conhecidas das redes sociais (como o *Facebook* e o *Instagram*), além da *gamificação*, que consiste na reprodução da disputa dos jogos em ambientes virtuais. Quanto ao perfil dos usuários, a maior parte daqueles que se envolvem com o aplicativo são do gênero masculino com idades entre 30 a 49 anos.

Os dados apresentados tratam-se de uma primeira aproximação com o aplicativo Colab. Como continuação da pesquisa seria necessário investigar os fatores qualitativos que ajudam a explicar por que são os homens adultos que mais acessam o Colab. Também seria importante entender as diferenças institucionais e culturais entre os municípios, explicando assim porque em alguns deles a utilização do Colab é maior.

Além de mostrar as táticas de engajamento, a pesquisa problematiza o fato da pouca participação de jovens e de mulheres por meio do aplicativo. Assim como no caso das arenas parlamentares, no Colab as discussões sobre questões públicas ainda são tomadas por homens e adultos. Esses resultados podem parecer fortuitos ou apenas um detalhe, mas eles têm consequências: as decisões tomadas pelos privilegiados tendem a privilegiá-los ainda mais, alimentando o ciclo de desigualdades sociais.

A adoção dessa posição na presente pesquisa não significa negar as oportunidades participativas e deliberativas que a *internet* proporciona, mas, de



modo contrário, consideramos que verificar a existência desses desafios é essencial para que se encontre caminhos no meio digital que não sejam meros reflexos das políticas tradicionais.

Por isso, sugerimos no plano prático a atenção por parte dos operadores da ferramenta para que se incentive a inclusão de grupos que já dispõem de pouco espaço nas decisões públicas estratégicas. Também sugerimos a combinação da participação social digital com mecanismos aptos a diminuir as desigualdades sociais que obstruem o acesso e a concretização de direitos para alguns grupos, como mulheres e jovens.

No plano acadêmico sugerimos ainda mais pesquisas que verifiquem o quanto as chamadas novas ferramentas de participação social reproduzem a desigualdade ou são capazes de incluir os diversos grupos com dificuldades de acesso a direitos na sociedade brasileira, como é o caso de pobres, mulheres, negros e população LGBT. Sugerimos também que as pesquisas avancem nas explicações sobre os motivos relacionadas às limitações e avanços dessas ferramentas no sentido de ampliação da participação social.

Referências

AVRITZER, L. *Orçamento Participativo e a teoria democrática: um balanço crítico*. In: Avritzer, L.; Navarro, Z. (orgs.). *A inovação democrática no Brasil*. São Paulo: Cortez, 2003.

BAQUERO, M. *Socialização Política e Internet na Construção de uma Cultura Política Juvenil no Sul do Brasil*. *Educ. Soc.*, vol.37, n.137, pp.989-1008. ISSN 0101-7330, 2016.

BIROLI, F. *Gênero e desigualdades: os limites da democracia no Brasil*. São Paulo, Boitempo, 2018.

BRAGATTO, R. *Participação democrática e novas tecnologias de comunicação: mapeando diretrizes políticas e o uso da internet pelos governos do Brasil e da*

Argentina. In: I Congresso Anual da Associação Brasileira de Pesquisadores de Comunicação e Política. Salvador/BA, 2006.

CASTELLS, M. *Redes de indignação e esperança: movimentos sociais na era da internet*. Rio de Janeiro: Zahar, 2013.

COLAB. *Colab.re*. Recuperado de: <https://itunes.apple.com/br/app/colab/> em março de 2019.

GOMES, W. A democracia digital e o problema da participação civil na decisão política. *Revista Fronteiras: estudos midiáticos*, v. 7, n. 3, p. 214-222, set./dez, 2005.

GOMES, W. Democracia digital: Que democracia? In: MIGUEL, L.; BIROLI, F. (org.). *Mídia, representação e democracia*. São Paulo: Hucitec, 2010,

GOMES, W. 20 anos de política, Estado e democracia digitais: uma “cartografia” do campo. In: SILVA, S.; BRAGATTO, R.; SAMPAIO, R. (org.). *Democracia digital, comunicação política e redes: teoria e prática*. Rio de Janeiro: Folio Digital, p. 39-77, 2016.

HAMARI, J.; ERANTI, V. *Framework for designing and evaluating game achievements*. 2011. Recuperado de: <<https://pdfs.semanticscholar.org/4de7/75e4ffb6e1457af1e816baaa8c99cc4a0def.pdf>> em março de 2011.

IBGE. *Censo Demográfico*, 2000. Rio de Janeiro: IBGE. Recuperado de: <<https://sidra.ibge.gov.br/pesquisa/censo-demografico/demografico-2010/inicial>> em março de 2010.

IBGE. *Acesso à internet e à televisão e posse de telefone móvel celular para uso pessoal: 2015*. Rio de Janeiro: IBGE. Recuperado de: <<https://sidra.ibge.gov.br/pesquisa/censo-demografico/demografico-2010/inicial>> em fev. 2016.

IBGE *Pesquisa Nacional por Amostra de Domicílios*. Rio de Janeiro: IBGE. Rio de Janeiro: IBGE. Recuperado de: <https://sidra.ibge.gov.br/pesquisa/censo-demografico/demografico-2010/inicial>, em jan. 2018.

LEE, G.; KWAK, Y. *An Open Government Implementation Model: Moving to Increased Public Engagement*. IBM Center for The Business of Government, 2011.

MACHADO, J. Ativismo em rede e conexões identitárias: novas perspectivas para os movimentos sociais. *Sociologias*, n. 18, p. 248-285, 2007.

MACHADO, J. Das Redes às Ruas. In ZANIRATO, S. (eds.). *Políticas Públicas:*



- Autores e demandas. São Paulo: Annablumme, p. 11-23, 2015.
- MIGUEL, L. *Democracia e Representação: territórios em disputa*. São Paulo: Editora Unesp, 2014.
- OKADO, L.; Ribeiro, E. Condição juvenil e a participação política no Brasil. *Paraná Eleitoral*, n.01, v.04, p.53-78, 2015.
- PAPACHARISSI, Z. *The Virtual Sphere: The Internet as a Public Sphere*. *New Media & Society*, 4(1):9-27, 2002.
- PATEMAN, C. *Participação e teoria democrática*. Rio de Janeiro Paz e Terra, 1992.
- PEREZ, O.; GOMES, C.S.G. A produção acadêmica sobre participação social no Brasil: trajetória e agendas de pesquisa. *BIB - Revista Brasileira De Informação Bibliográfica Em Ciências Sociais*, 2019, (90), 1-22.
- SILVA, S.; BRAGATTO, R.; SAMPAIO, R. Concepções, debates e desafios da democracia digital. In: SILVA, S.; BRAGATTO, R.; SAMPAIO, R. (org.). *Democracia digital, comunicação política e redes: teoria e prática*. Rio de Janeiro: Folio Digital, p. 17-38, 2016.
- TRANJAN, R. *A sociedade civil brasileira pela lente da Participação cidadã*. In: Mesquita, Nuno Coimbra (org.). *Brasil: 25 anos de democracia*. São Paulo, Konrad Adenauer, 2016.
- TURNER, E. *New Movements, Digital Revolution, and Social Movement Theory*. *Peace Review: A Journal of Social Justice*, v. 25, n. 3, p. 376-83, 2013.
- VON BÜLOW, M. *The survival of leaders and organizations in the digital age: lessons from the Chilean Student Movement*. *Mobilization: an international journal*, v. 23, n. 1, p. 45-64, 2018.
- WERBACH, K.; HUNTER, D. *For The Win: How Game Thinking Can Revolutionize Your Business*. Filadélfia, Pensilvânia: Wharton Digital Press, 2012.