

# Dados e participação:

## pensando apps de dados públicos como mídia cidadã

**Marcelo Crispim da Fontoura\***

### **Resumo**

*Neste artigo, exploram-se as semelhanças e diferenças entre os aplicativos digitais de dados públicos e produções de mídia cidadã. Baseando-se na ideia de cidadania de Mouffe e Rodriguez, bem como no resgate da noção de mídia cidadã e mídia participativa de diferentes autores, estabeleceram-se critérios qualitativos que foram aplicados a uma amostragem de 17 aplicativos brasileiros, oriundos de competições de dados abertos promovidas por governos. A contraposição dos critérios (relacionados ao caráter conversacional, contextualização/comentário da informação, monetização, âmbito dos aplicativos, etc.) demonstra uma adoção parcial, o que traz diferenças quanto à relação dos dois fenômenos. Embora possuam formatações diferentes, ambos envolvem lógicas subjacentes próximas. Esta é uma pesquisa exploratória, com o objetivo de contribuir para os estudos de hacking de dados abertos no Brasil.*

**Palavras-chave:** *Aplicativos. Dados abertos. Participação. Mídia cidadã. Mídia digital.*

\*Jornalista. Mestre em Comunicação Social pela PUCRS.  
E-mail: [marcelocfontoura@gmail.com](mailto:marcelocfontoura@gmail.com).



## Introdução

Com o passar do tempo e a apropriação contínua da sociedade das ferramentas digitais, surgem cada vez mais expressões do uso desses recursos e formas de participação *online*. O objeto deste estudo se configura dessa forma porque relaciona a lógica de participação dos *hackers* (LEVY, 2010; COLEMAN, 2012), uma das formadoras da internet; a participação *online*, na ideia de mídia cidadã, como abordada, mesmo com outras nomenclaturas, por autores como Jenkins (2009), Bruns (2009), Benkler (2006) e Shirky (2011); e a transparência governamental, preocupação cada vez maior nas sociedades democráticas e executada por meio de mecanismos como a Lei de Transparência brasileira. (BRASIL, 2009)

Assim, são estudados aplicativos digitais criados por meio de bases de dados públicos, escolhidos aqui os produzidos em competições de dados abertos promovidos por órgãos governamentais. Essas construções são feitas por *hackers*, aplicando suas lógicas de atuação à ideia de transparência, “brincando” com os dados e criando visualizações. A interseção com a mídia cidadã acontece à medida que os aplicativos também são discursos midiáticos feitos por atores sem envolvimento profissional à parte de veículos estabelecidos. À primeira vista, parecem semelhantes. Mas fica a pergunta: os apps de dados públicos investigados são exemplos diretos de mídia cidadã? Vinculam-se precisamente ao mesmo fenômeno ou possuem particularidades? Para isso, foram estabelecidos critérios para a produção de mídia cidadã, que foram então aplicados a uma amostragem de 17 apps brasileiros. Verificou-se que a adesão aos critérios de mídia cidadã é parcial, com intensões semelhantes, mas formatações diversas, o que traz consequências para o fenômeno dos aplicativos. Alguns dos aplicativos pesquisados não existem mais, uma demonstração da efemeridade das manifestações, mas o tom do artigo foi mantido no presente.

## Mídia cidadã

Antes de abordar a mídia cidadã, faz-se um breve resgate do que se entende por cidadania. Seguem-se os preceitos de Mouffe (1992), que, diferentemente de acepções essencialistas anteriores, faz uma abordagem da cidadania como algo mais ligado à atuação das pessoas. A visão da cidadania como identificação com a ideia de *respublica* abrange uma adequação às regras comuns, não a interesses particulares ou à defesa dos próprios direitos. Uma união de lealdade. A atuação e a participação

em âmbito público de acordo com esses preceitos forma a ideia de cidadania (MOUFFE, 1992). Trazendo essa ideia para a esfera de mídia, Rodriguez (2001) coloca que entre as formas de manusear esse poder estão a transformação de códigos simbólicos, as identidades e as relações sociais. Com esse entendimento de cidadania e cidadão, considera-se que existe um potencial cidadão na mídia produzida pelos membros da audiência. Oriunda das pessoas, não sendo centrada no Estado ou empresas, ela pode dar origem a práticas que manuseiam poder e, assim, produzem novas visões de mundo. Mas esse tipo de comportamento deve ser analisado, e não presumido.

Tem-se então a noção de mídia cidadã ou participativa: discursos midiáticos criados por membros da audiência, externamente a veículos de comunicação estabelecidos, inseridos em uma cultura da convergência (JENKINS, 2009). As materializações do conceito são amplas, o que resulta no uso de um referencial teórico relativo a expressões como jornalismo cidadão e jornalismo participativo, por se julgar que são práticas afins.

Primeiramente, Bowman e Willis (2003) destacam que a mídia participativa envolve uma gama de práticas diferentes, com atos de analisar e disseminar a informação, muito além de apenas coletar e trabalhar com “furos”.

As coberturas de mídia cidadã ocorrem em formatações colaborativas, um trabalho coletivo. Há um estímulo para a contribuição constante do público, mediante comentários ou adições mais complexas. A perspectiva é de que conversação em torno de temas pode ser mais frutífera do que uma narração em si. Para Bowman e Willis (2003), a importância reside no caráter conversacional da prática. Bruns (2009) argumenta que o jornalismo participativo está muito ligado a ambientes nos quais as linhas entre produção e audiência de material noticioso são borradas, ou seja, os sujeitos nas duas pontas são praticamente os mesmos.

Outro ponto central da mídia cidadã é situar as práticas em uma comunidade, destacando seus valores (RODRIGUEZ, 2001). Schaffer (2007) argumenta que o diferencial destas iniciativas está em fortalecer os laços das comunidades e fornecer um ponto de vista não disponível alhures, colocando em evidência seus valores. Os dois maiores valores mencionados na pesquisa de Schaffer (2007) são a criação de oportunidades para o diálogo e a fiscalização sobre o governo local.

Essas iniciativas não estão vinculadas obrigatoriamente à etnia, à nacionalidade, à religião ou à sexualidade, podendo, de acordo com a noção

fluida de poder (RODRIGUEZ, 2001), ser verificadas em grupos de diferentes naturezas, inclusive *online*.

Finalmente, a mídia cidadã tem seu início de forma não profissional, sem acarretar lucros. Isso ainda acontece, mas também existem negócios formados de iniciativas participativas. Schaffer (2007) e Rodriguez (2001) argumentam, assim, que é difícil auferir o sucesso desses projetos, uma vez que apenas alcance e receita não contam toda a história. Schaffer (2007), em entrevistas com protagonistas dos projetos, afirma que construção da comunidade e os valores aparecem como requisitos de sucesso, mais do que o financeiro.

Não se vê o fenômeno simplesmente como “alternativo” à comunicação tradicional, pois, conforme Rodriguez (2001), isso o define com base no que não é, colocando-o simplesmente como alternativo a algo e deixando em segundo plano suas propriedades. Além disso, essas práticas acontecem muitas vezes de acordo com lógicas relacionadas à mídia profissional, como expõe Bruns (2009). Ademais, muitas coberturas cidadãs partem de comentários ou análises da mídia profissional, adicionando-lhe uma camada colaborativa.

## Metodologia

Investigou-se o cenário brasileiro de aplicativos para entender o estado de desenvolvimento deles no contexto nacional. Todos foram selecionados de competições de dados abertos, pois julgou-se essa uma forma adequada de reunir aplicativos em uma amostragem, uma vez que o cenário de aplicativos de dados públicos é, como é habitual na participação *online*, totalmente distribuído e com uma efemeridade intrínseca.

As competições selecionadas foram a 1ª Maratona Hacker da Câmara de São Paulo (DESAFIOS..., 2012) (todos os apps inscritos), Rio Apps (RIO..., 2013) (vencedores e menções honrosas) e Prêmio Mário Covas 8ª (PRÊMIO..., 2011) e 9ª PRÊMIO..., 2012) edições (vencedores e menções da categoria Governo Aberto). Foram desconsiderados aplicativos não disponíveis no momento de análise (outubro de 2013). Essas competições foram escolhidas, também, por terem sido todas realizadas em épocas próximas, homogeneizando o conjunto. Foram 17 aplicativos. Optou-se por mais aplicativos da Maratona, pois assim se equilibrariam programas de uma *hackathon*, mais breve, e de competições mais extensas.

Com base no resgate teórico, foram definidos cinco pontos principais para confrontar os aplicativos e compreender sua relação com a mídia cidadã:

- Envolve contextualização e/ou comentário?
- Permite interação conversacional com o público?
- Envolve resgate de informações do passado?
- Envolve alguma monetização aparente?
- Âmbito: local, estadual ou nacional?

A questão de envolver um resgate de informações do passado não é uma *condição sine qua non* de mídia cidadã. O objetivo foi verificar se houve uma preocupação em contrapor os dados com momentos anteriores, possibilitando uma análise mais ampla.

### **Aplicativos de dados públicos e mídia cidadã**

De modo geral, a adoção dos critérios na amostragem ocorre de forma parcial. As três primeiras questões listadas foram identificadas em cerca de metade da amostragem, com pouca variação. Quando se observa a classificação de aplicativos de acordo com quais preenchem todos ou nenhum desses três critérios, a distribuição permanece. Quatro aplicativos não se enquadraram em nenhum quesito e três apresentaram apenas respostas positivas. Combinações intermediárias mantiveram números parecidos.

Nota-se que os dois fenômenos estão relacionados, mais do que um ser um braço do outro. Os aplicativos de dados públicos encarnam algumas preocupações também encontradas na mídia cidadã, como a de gerar um discurso sobre um tema corrente e de importância social. Além disso, ambos se dão, na maioria das vezes, em nível local, provocados por questões que tocam as pessoas diretamente. No entanto, a forma como isso é materializado ainda difere. É possível pensar nos aplicativos de dados públicos, neste enquadramento relativo, como uma nova fronteira para a mídia cidadã.

O incentivo ao diálogo e às contribuições de outros usuários não está presente em pouco mais da metade dos aplicativos estudados: dez acento como um canal unidirecional. As situações em que colaborações são promovidas, no entanto, sugerem caminhos frutíferos para a combinação de informação pública e participação.

Quanto a envolver ou não uma contextualização ou comentário, a distribuição ocorre em cerca da metade. Alguns exemplos trazem uma contextualização relevante para situar os dados, tornando-os mais eficazes, enquanto outros acabam focando apenas nos dados em si, sem detalhar seu significado mais amplo ou, às vezes, alguma informação não muito clara.

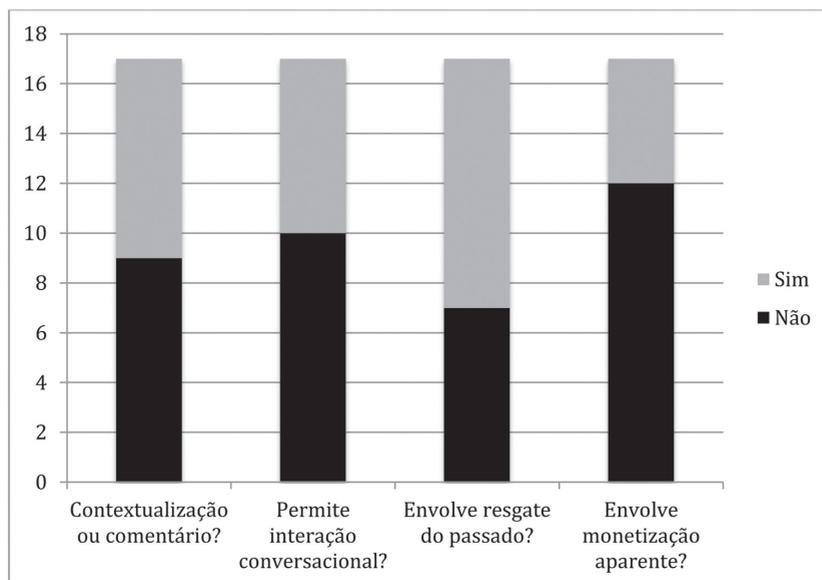


GRÁFICO 1 – Aplicação de critérios na totalidade da amostra.  
Fonte: FONTOURA, 2014.

Os dados completos dos aplicativos se encontram no QUADRO 1.

## QUADRO 1

### Amostragem total de aplicativos

Nome	Competição	Contextualização/ comentário	Diálogo	Resgate do passado	Monetização	Âmbito
Rio_Saúde	Rio Apps	Não	Sim	Não	Não	Local
Obras Rio	Rio Apps	Não	Sim	Sim	Não	Local
Não precisa anotar	Rio Apps	Não	Não	Não	Não	Local
Easy Taxi Beta	Rio Apps	Não	Não	Não	Sim	Local
Alerta Chuva Rio	Rio Apps	Não	Não	Não	Não	Local
Rio de Bicicleta	Rio Apps	Sim	Não	Não	Não	Local
Navegantes da informática Adote um Político	Premio Mario Covas 9ª Edição	Sim	Sim	Sim	Sim	Local
Educação em foco: Notícia já e informação em um só lugar	Premio Mario Covas 9ª Edição	Sim	Não	Sim	Sim	Estadual
Queremos Saber	Premio Mario Covas 9ª Edição	Sim	Sim	Sim	Não	Variável
Governo Eletrônico	Premio Mario Covas 8ª Edição	Sim	Sim	Não	Sim	Variável
Minha Escola	Premio Mario Covas 8ª Edição	Sim	Sim	Sim	Sim	Local
Para onde foi meu Dinheiro	Premio Mario Covas 8ª Edição	Sim	Não	Sim	Não	Variável
CamaraVisual	Maratona Hacker CMSP	Não	Não	Não	Não	Local
Vereadores.org	Maratona Hacker CMSP	Não	Sim	Sim	Não	Local
Fala Câmara	Maratona Hacker CMSP	Não	Não	Sim	Não	Local
Geolocalização de Projetos de Lei	Maratona Hacker CMSP	Não	Não	Sim	Não	Local
Radar Parlamentar	Maratona Hacker CMSP	Sim	Não	Sim	Não	Variável

Fonte: FONTOURA, 2014.

Quanto à monetização, 12 dos 17 projetos não envolvem obtenção de receita aparente, colocando-se como iniciativas gratuitas e voluntárias. Fica claro que os objetivos dos criadores passam por outros incentivos que não a remuneração, algo que encontra base no pensamento *hacker* (SHIRKY, 2011; LEVY, 2010; COLEMAN, 2012).

Ficou evidente, também, a importância do local. Do total, 12 aplicativos estão em nível municipal. Com base na amostragem, normalmente os apps de dados públicos dizem respeito ao município e não envolvem arrecadação de dinheiro. Geralmente, trata-se de um projeto que impacta os usuários de forma mais local e que não aparece até o momento como um negócio, mas como um serviço gratuito. Nesse sentido, algumas das iniciativas destacam seu próprio caráter cidadão e a importância política e social da divulgação da informação pública. Outros, por sua vez, apenas exibem os dados, sem destacar esse valor.

Ressalte-se que alguns aplicativos estão desatualizados em matéria de conteúdo. Eles exibem dados de uma época específica, sem atualização, por vezes coincidindo com o tempo de sua competição. Isso sugere que para alguns criadores não se trata de uma ação contínua, mas mais localizada temporalmente, com um incentivo específico. Nota-se, assim, a importância das competições para a criação e o fomento de aplicativos.

Na amostragem, 10 de 17 aplicativos não apresentaram possibilidade de interação conversacional. Isso significa que eles são formatados como experiências estáticas, no sentido de que é uma exposição em apenas uma via. Claro, é possível compartilhar o que é exibido, o que pode gerar uma conversa nas redes, mas, nesses casos, isso acontece de forma externa ao aplicativo. Pode-se questionar quanto isso tira a força da discussão, uma vez que o usuário compartilha o conteúdo com uma rede que não necessariamente está interessada na discussão.

Os aplicativos GeoLeis da Maratona Hacker da Câmara de São Paulo (PROJETOS..., 2011) e Câmara Visual (não mais disponível) são exemplos de formatação “isolada” da informação. É possível interagir com o conteúdo, ao lidar com filtros, mas não com outros usuários, criando algum tipo de texto relacionado. O conteúdo é organizado em apenas “um sentido”.

O QUADRO 2 ao lado traz três exemplos de aplicativos que possuem recursos de colaboração.

Há um paralelo com Bruns (2009, p. 316), que afirma que “a realidade, e ainda mais a realidade reportada nas notícias, precisa necessariamente permanecer inacabada e aberta à discussão” (tradução nossa). De fato, as experiências com dados abertos possibilitam que a realidade dos dados governamentais não permaneça fechada, mas fique aberta não apenas

## QUADRO 2

### Três aplicativos com colaboração

Aplicativo	Descrição
Vereadores.org	Possibilidade de “seguir” vereadores de São Paulo, acompanhando suas votações; opção de votar em cada ação do parlamentar, além de comentar. Votos são públicos.
Minha Escola	Reúne informações de infraestrutura e desempenho (Ideb e Prova Brasil) de escolas públicas. É possível comentar e avaliar a escola, como pai ou ex-aluno, por exemplo. Complementa-se o dado público, pois possibilita a interação e a adição de conteúdo pelos usuários, potencializando a capacidade informativa. A combinação de informações públicas relevantes com contribuições evidencia os laços e chama a atenção para um bem/serviço público.
Queremos Saber <sup>1</sup>	Plataforma para realizar requisições de acesso à informação. As requisições podem ser acompanhadas publicamente e comentadas, com orientação sobre como o espaço pode ser utilizado para aprimorar a informação buscada e/ou o pedido.

Fonte: FONTOURA, 2014.

ao escrutínio, mas à discussão pelas pessoas. Essa é uma posição importante em uma ideia de cidadania que é construída por meio de ações (RODRIGUEZ, 2001; MOUFFE, 1992).

Mas verificou-se, de modo em geral, que tais recursos de participação não eram muito utilizados. Em aplicativos com espaços para interação entre os usuários, não há muitos comentários nem sinais de muito uso, caso, por exemplo, do Vereadores.org e do Minha Escola. Isso pode ser um sinal de que estes aplicativos ainda não têm acesso suficiente para gerar um fluxo de contribuições mais consistente. Outras hipóteses são de que as estruturas não estão organizadas de modo a proporcionar uma interação constante, ou ainda que o público em geral não possui interesse nisso, denotando um possível hermetismo das informações. Seria esta uma evidência de uma lacuna do público em compreender informações de interesse público, indicando uma necessidade maior dos projetos de dados públicos de explicá-los, mais do que divulgá-los? É difícil divisar o motivo.

Quanto à contextualização, a proporção é similar à anterior: oito trazem algum tipo de contextualização ou comentário, e os nove restantes não envolvem nada além dos dados públicos retrabalhados graficamente, apenas a divulgação da informação.

Há certo paralelo entre a reformatação feita pelos criadores e pelos protagonistas de veículos cidadãos: ambos se dedicam a organizar informação para seu público. Mas no paradigma da mídia cidadã é comum haver contexto e opiniões quanto ao conteúdo.

1 QUEREMOS saber. Disponível em: <<http://queremossaber.org.br/>>. Acesso em: 24 abr. 2015.

GeoLeis e Câmara Visual, por exemplo, não trazem nenhum tipo de contexto. Dependendo do caso, isso pode ser necessário para entender o próprio sentido dos dados. Neles, entender como funcionam as votações no legislativo é importante, tanto quanto o resultado em si. Ficou constatado, também, no aplicativo Obras Rio, que exibe informações sobre obras públicas da cidade, mas que acabam descontextualizadas. Não são abertas as siglas dos departamentos, e não há uma explicação sobre os diferentes tipos de situação dos trabalhos, como “Aceito”, “Concluído”, “Rescindida (amigavelmente)”, etc. A informação pública, nesse caso, é apenas representada e fornece certos subsídios para o usuário buscar mais detalhes por conta própria, mas não o empodera no próprio aplicativo.

Existem alguns casos que trazem contextualizações relevantes, como se pode observar no QUADRO 3:

**QUADRO 3**  
**Exemplos de apps com contextualização**

Aplicativo	Descrição
Para onde foi meu dinheiro <sup>2</sup>	Representa a distribuição do orçamento público (governo federal e Estado de São Paulo). Além da divisão por áreas, explica como funcionam os níveis orçamentários, como Funções, Programas, Valor liquidado, etc. É voltada aos não acostumados com finanças orçamentárias, fornecendo subsídios para compreensão dos agrupamentos e subdivisões das despesas e suas relações. A seção “Entenda como funciona o Orçamento Público” tem vídeos sobre diretrizes do orçamento nacional. O app proporciona um maior entendimento da informação pública.
Queremos saber	Não se coloca apenas como intermediário entre dados e público, mas informa e contextualiza. Possui informações sobre a lei da transparência e guias sobre como fazer requisições, escolher o órgão a encaminhar, dicas para torná-la eficaz, e sobre as respostas do governo e possíveis recursos a interpor. Abrange desde questões simples, como todo cidadão tem direito a exigir informações, até assuntos avançados.
Rio de bicicleta <sup>3</sup>	Guia para ciclistas no Rio de Janeiro, mapeando pontos como bicicletários, estações de aluguel e ciclovias. Informa a um nível técnico, com um glossário (diferença entre ciclovia e ciclofaixa, por exemplo). Contextualização mais simples.
Radar parlamentar <sup>4</sup>	Exibe representações gráficas dos resultados de votações. Demonstra, também, opinião, pois integra uma campanha a favor do voto aberto no legislativo. Inclusive disponibilizam banners de apoio para blogs. Isto evidencia como a participação política dos criadores pode caminhar com os aplicativos. Ele expressa, também, uma ideia: votos parlamentares devem ser abertos.

2 PARA onde foi meu dinheiro. <<http://www.paraondefoimeudinheiro.org.br/>>. Acesso em: 23 abr. 2015. Disponível apenas o código-fonte.

3 RIO de bicicleta. Disponível em: <<https://play.google.com/store/apps/details?id=serrao.rio.de.bike/>>. Acesso em: 20 abr. 2015

4 RADAR parlamentar. Disponível em: <<http://radarparlamentar.polignu.org/>>. Acesso em: 23 abr. 2015.



FIGURA 1 – Aplicativo Radar parlamentar.

Fonte: RADAR parlamentar. Disponível em: <<http://radarparlamentar.polignu.org/sim-voto-aberto/>>. Acesso em: 23 abr. 2015.

Quando a participação na Web ainda se organizava, Bowman e Willis (2003, p. 40) já ressaltavam a importância de pensar a colaboração como um espaço para a criação de sentido e entendimento junto aos pares, diante da atual avalanche de informações.

Diante de um fluxo enorme de informação a partir de um grande número de fontes de mídia, as pessoas estão cada vez mais indo para as comunidades online para aprender como tirar um sentido das coisas. Além disso, a conglomeração e corporativização da mídia e os sofisticados meios pelos quais fontes (tais como políticos e empresários) “giram” a mídia deixam o público muitas vezes tentando entender as notícias e imaginando em quais informações confiar. (Tradução nossa)

Os aplicativos aparecem como uma forma de retratar um assunto em voga. Ele se torna uma fonte para a qual se recorrer para digerir a informação, formar opiniões e compreender temas e a atuação do Estado.

Há, ainda, a questão de se os aplicativos envolvem um resgate de informações passadas ou se somente exibem informações correntes. Apresentam esse tipo de recuperação 10 dos 17 aplicativos.

A facilidade em lidar digitalmente com dados anteriores permite que se criem retratos mais fidedignos, como no caso do Fala Câmara, da *hackathon* de São Paulo. Ele resgata projetos de lei discutidos na Câmara de São Paulo de 1948 a 2013, buscando por palavras-chave, período e autor. Consultando o vereador Ushitaro Kamia, por exemplo, tem-se que as palavras mais comuns foram “rua”, “denominação”, dentre outras.

Da mesma forma, Radar parlamentar e Para onde foi meu dinheiro permitem verificar as informações conforme o passar do tempo. O Queremos saber mantém as requisições de informação antigas, servindo como um repositório de pedidos de acesso à informação e destacando órgãos mais procurados, assuntos visados e órgãos que respondem.

O Câmara Visual é um exemplo contrário. Ele exhibe gráficos das votações municipais, mas com dados apenas de maio de 2012. Ver padrões anteriores poderia levar ao maior conhecimento sobre a trajetória de os votos colocarem o atual em perspectiva. No entanto, período tão exíguo sugere que foi formatado apenas para os fins da competição.

O requisito analisado era âmbito: local, estadual ou variável. Eram 12 programas, a maioria tratando da esfera local, ou seja, a nível de município. Quatro desses aplicativos foram classificados como de âmbito variável. Significa que eles aplicavam a mesma visualização a conjuntos de dados de esferas diferentes. Somente um se dava a nível estadual.

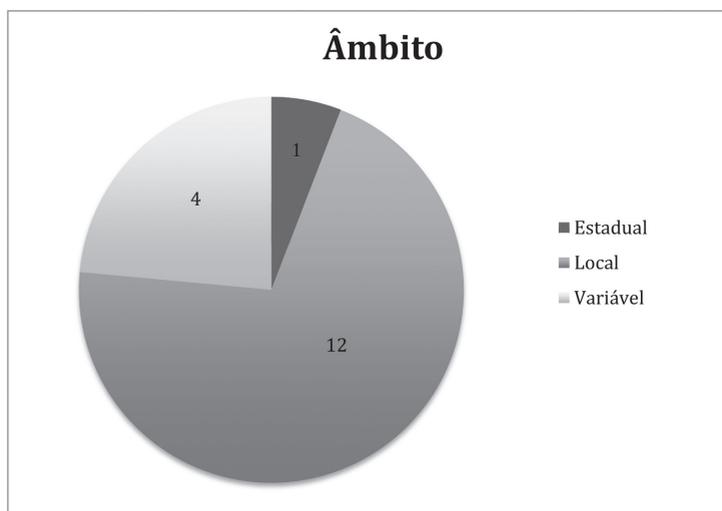


GRÁFICO 2 – Âmbito dos apps.  
Fonte: FONTOURA, 2014.

Isso acontece também dada a ênfase das competições nas próprias cidades, o que se nota, principalmente, na Maratona Hacker da CMSP e no Rio apps. No entanto, não era obrigatório que se tratasse do âmbito municipal, como alguns de fato não o fizeram. Esse padrão sugere uma preocupação com o governo local. Os dados públicos preferidos para uso costumam envolver algum tipo de aplicação mais próxima da vida dos usuários – não necessariamente prática, mas cujo impacto seja mais visualizado na vida cotidiana, área onde dados municipais possuem maior apelo.

Como os apps não são construídos colaborativamente, como visto, como é mais comum na mídia cidadã, os aplicativos não parecem demonstrar um laço entre comunidades e pessoas. Não envolver participação ou uma contextualização para as informações pode torná-las mais impermeáveis para o cidadão comum, que pode não sentir uma ligação.

Como Rodriguez (2001) argumenta, a mídia cidadã pela comunidade acontece quando as pessoas, efetivamente, apropriam-se das ferramentas de mídia e usam-nas como prismas pelos quais passam a ver a si mesmos. Por enquanto, esses aplicativos ainda não têm estimulado experiências dessa natureza, apesar de existirem casos assim em outros contextos<sup>5</sup>. A ênfase destes programas na localidade e na urbanidade pode ser um recurso poderoso para ligar comunidades e governo local. Entretanto, sua formatação, caso se assuma este objetivo, deve dar atenção não apenas ao dado, mas a como ele responde e se relaciona com problemas locais.

Há também o fato de que os exemplos registrados aqui dizem respeito a grandes cidades, metrópoles. É frequente que casos de mídia cidadã local floresçam em cidades ou contextos menores, que não recebem muita atenção midiática (SCHAFFER, 2007). Assim, a conexão dos aplicativos de dados públicos com a mídia cidadã pode ser mais forte quando (e se) esta tendência se estender para esferas menores, funcionando como mais um recurso de interligação e relação das pessoas com seus governos locais.

O último ponto apreciado foi se os aplicativos envolviam alguma espécie de monetização aparente. Apenas cinco de 17 apresentam algum modo de arrecadação de dinheiro. Quatro deles são por meio de publicidade online. O quinto, Easy taxi<sup>6</sup>, aplicativo de táxis, ganha dinheiro por comissão das corridas. De modo em geral, os programas não aparentam possuir espaço dedicado à arrecadação. Alguns destacam em si a ques-

---

5 O aplicativo norte-americano 596 acres é um bom exemplo. Ele mapeia lotes de terra públicos em desuso na cidade de Nova Iorque e orienta a população local sobre como utilizá-los comunitariamente. (LIVING Lots Nyc. Disponível em: <<http://livinglotsnyc.org/>>. Acesso em: 23 abr. 2015)

6 EASY taxi. Disponível em: <<http://www.easytaxi.com.br/>>. Não fica claro no aplicativo ou na competição como ele emprega informações públicas. Acesso em: 23 abr. 2015.

tão da liberdade da informação e participação, como é o caso do Radar parlamentar com sua página de apoio à campanha do voto aberto e do Queremos saber, com suas explicações sobre pedidos de informação. Mas possuir receita não é incoerente com as intenções de transparência e participação, como mostra o discurso engajado do Minha escola, que também emprega publicidade.

Esta ausência pode se dar pelo caráter mais inicial dessas construções no Brasil, talvez ainda levadas como experiências mais passageiras. Essa ocorrência ainda introdutória acontece, também, de acordo com um processo histórico de discrição do governo, que impossibilitava a criação de experiências assim. O cenário subjacente vai se modificar não apenas pela tecnologia para manipular os dados, mas pelo aumento de uma preocupação com a transparência e de um entendimento de sua importância política e social.

Sugere, também, o envolvimento desses atores não por dinheiro, mas por outras formas de atingir sucesso, como reconhecimento pelo público, destaque na comunidade de *hackers* e programadores ou a diversão de criar um projeto com um prazo apertado e concorrer. Há, ainda, a intenção de contribuir para a difusão da informação livre na sociedade, nos moldes do que Levy (2010) coloca como inspirações para os *hackers*. Existem outras motivações além da remuneração em torno da atuação com dados abertos. As motivações intrínsecas (SHIRKY, 2011) constituem um fator importante para entender essa atuação na cultura da participação.

De acordo com o verificado, o enquadramento dos apps de dados públicos na ideia de mídia cidadã acontece de forma relativa. Há uma divisão com apenas alguns critérios sendo preenchidos. No entanto, é possível constatar que há, de toda maneira, uma relação próxima entre as duas manifestações.

Isso pode ser visto por parte dos avaliadores das competições em alguns momentos. O projeto Educação em foco: notícias já<sup>7</sup>, menção honrosa do Prêmio Mario Covas 9ª edição é um exemplo claro de mídia cidadã, com uma professora divulgando informações sobre educação, especialmente pública, no estado de São Paulo. Ela republica notícias de diversas fontes, de assuntos que julga não serem cobertos. Ou seja não lida com bases de dados, mas ainda assim trabalha com informações públicas e as expõe de forma diversa. Esta pode ser, assim, uma formatação brasileira do fenômeno, inserida em um contexto de menos acesso às ferramentas de informática mas com uma preocupação com questões básicas.

---

7 EDUCAÇÃO em foco: notícias já, e informação em um só lugar. Disponível em: <<http://politicaseducacionaisnobrasil.blogspot.com.br/>>. Acesso em: 20 abr. 2015.

Outro projeto que dialoga com esta proposta é o Navegantes da Informação – Adote um político<sup>8</sup>, vencedor do Prêmio Mário Covas, 9ª edição (2012). Trata-se de uma rede de blogs voltada para a fiscalização de vereadores. A iniciativa, incentivada por um jornalista, propõe que qualquer pessoa se junte ao projeto e abra um blog para servir de watchdog de um vereador à escolha dela. Nele, deve publicar informações sobre o político, suas ações, posições, tudo o que for necessário para que o público conheça o parlamentar e saiba o que ele faz. A ideia poderia facilmente ser encontrada em uma reunião de iniciativas de mídia cidadã. É vinculada diretamente às práticas colaborativas de reportar e difundir informações pertinentes, paralelamente à mídia estabelecida. Ao mesmo tempo, eles ainda estão retrabalhando informações públicas para aperfeiçoar o acesso a serviços públicos e ao ente público.

Nesses dois casos, as relações com a mídia participativa estão na própria iniciativa. Mas elas podem também estar externas, com papel complementar, como acontece no Rio de Bicicleta (o ciclismo, aliás, possui muitos valores comunitários), que possui e destaca um *blog*<sup>9</sup> do coletivo responsável pelo app. Este blog é uma demonstração não apenas da proximidade entre as abordagens, mas da sua complementariedade. *Apps* de dados abertos podem funcionar, em casos assim, como um recurso para chamar a atenção do público para um tema com o qual pode se envolver mais através de um blog ou fórum, que possui um incentivo à conversa. A semelhança entre ações de mídias cidadã e aplicativos de dados públicos no Brasil demonstra que talvez as mesmas intenções estejam subjacentes em ambas as práticas.

Já com relação a imperfeições e tendências dos aplicativos, diversos programas possuem código fonte aberto e são disponibilizados para a comunidade *hacker*, dentro da ideia de desenvolvimento colaborativo. Então muitos projetos realmente podem não ter sido realizados com o intuito de serem definitivos, mas de serem melhorados conforme o tempo. Existe um desejo de que aquela construção seja levada adiante e aperfeiçoada. Apesar de não estar necessariamente no aplicativo, a produção colaborativa perpassa o trabalho dos *hackers*.

Tem-se, com base na análise, que a relação entre o *hacking* de dados públicos no Brasil e formas mais “tradicionais” de mídia participativa online possuem uma semelhança dialogada, que demonstra que ambos são protagonizados com preocupações diferentes, embora próximas.

---

8 ADOTE um vereador. Disponível em: <<http://www.adoteumvereadorsp.com.br/>>. Acesso em: 20 abr. 2015.

9 TRANSPORTE ativo. Disponível em: <<http://www.blog.transporteativo.org.br/>>. Acesso em: 23 abr. 2015.

## Conclusão

Os aplicativos de dados públicos no Brasil constituem um fenômeno complexo, pois reúnem em uma construção diversos fatores.

A atuação dos criadores dialoga com a ideia de cidadania empregada, de algo que é construído, e não dado. Por meio da interação com as informações públicas, conhece-se como funcionam trâmites públicos e passa-se a estar mais perto do governo, em sentido simbólico. O acesso e a recirculação de informações públicas constituem a materialização de uma cidadania que deve ser sustentada em ações de sujeitos e comunidades. Escrutinar as informações, hierarquizando-as e destacando-as para o público, é uma ação desse gênero, e nessa medida pode-se considerá-las iniciativas cidadãs.

Embora a mídia cidadã possua uma pesquisa mais extensa, o contraste delas com os apps não possuía base acadêmica. Esta pesquisa contribui para uma percepção das particularidades dos aplicativos e serve de base para outros estudos sobre *hacking* de dados públicos.

Como verificado, as duas esferas possuem intersecções, porém uma não é simplesmente um desmembramento da outra, visto que há certas particularidades em jogo. A incorporação do diálogo entre usuários dos aplicativos, bem como a contextualização e/ou discussão das informações expostas, acontece de forma parcial. Cerca de metade dos programas analisados possui tais tipos de estrutura, enquanto outros preferem se concentrar unicamente em expor as informações, uma diferença importante da mídia cidadã mais conhecida. As diferenças entre os aplicativos podem refletir as preocupações dos criadores – por exemplo, gerar um ambiente de discussão e colaboração pode ainda não parecer algo necessário, bem como contextualizar os dados, ao contrário da representação da informação, executada com afinco.

Além disso, muitos projetos são feitos em um período de tempo reduzido, tornando necessário privilegiar funções mais básicas, como as representações e gráficos. O eventual formato inadequado dos dados divulgados pelo governo também pode acarretar perda de tempo pela necessidade de reformatar os dados, adequação da proposta do aplicativo aos dados disponíveis e escolha de um conjunto de informações em lugar de outro, mais bem estruturado. Como Williams (2005) argumenta, a natureza da tecnologia investigada é importante para visualizar a aplicação desse fenômeno.

No que tange ao conteúdo, uma diferença é que na mídia cidadã os atores colocam o foco de sua comunicação em si mesmos, em seus valores.

Já os aplicativos colocam ênfase no que o governo diz ou analisa. No entanto, a informação governamental pode se configurar como um veículo para que a comunidade fale de si mesma, por meio das informações do governo sobre ações realizadas e diagnósticos de problemas. Pode ser um dado inicial em torno do qual se pode estabelecer um diálogo nesse grupo.

As intenções das duas manifestações podem, assim, caminhar próximas. Os *hackers* que se envolvem com dados públicos procuram, por meio desta atuação, integrar-se à sua comunidade de interesse. Baseando-se nas motivações amplas de criar, se entreter e ganhar *status* diante dos seus pares, ele se lançam a essas práticas de reformatação.

As experiências com dados abertos no Brasil ainda possuem caráter inicial. A transparência governamental ainda é muito nova, como a própria democracia brasileira. Reside aí uma história de discrição governamental que é trabalhosa de se romper. Como estas iniciativas se inserem nessa trajetória histórica e social, elas ainda estão em fase de organização, devendo haver, com o tempo, mais ocorrências dessas manifestações.

---

### ***Data and participation: thinking the apps of public data as citizen media***

#### ***Abstract***

*This article, are explored the similarities and differences between the digital applications of public data and citizen media productions. Basing on the idea of citizenship of Mouffe and Rodriguez, as well as the rescue of the notion of citizen media and media participatory of different authors, settled down qualitative criteria that were applied the a sample of 17 Brazilian applications, originating from of competitions of open data promoted by governments. The contrast of the criteria (related to the conversational character, context/comment of the information, monetization, scope of application , etc.) demonstrates a partial adoption, what brings differences as for the relationship of the two phenomena. Although possess different formattings, both involve approximate underlying logics. This is an exploratory research, with the objective of contributing for the studies of hacking of open data in Brazil.*

***Keywords:*** Applications. Open data. Participation. Citizen media. Digital media.

---

## Referências

ADOTE um vereador. Disponível em: <<http://www.adoteumvereadorsp.com.br/>>. Acesso em: 20 abr. 2015.

BENKLER, Yochai. *The wealth of networks*. New Haven: Yale University Press, 2006.

BOWMAN, Shayne; WILLIS, Chris. *We Media: how audiences are shaping the future of news and information*. The Media Center at the American Press Institute, 2003. Disponível em: <[http://www.hypergene.net/wemedia/download/we\\_media.pdf](http://www.hypergene.net/wemedia/download/we_media.pdf)>. Acesso em: 14 abr. 2015.

BRASIL. Presidência da República. Lei Complementar n. 131, de 27 de maio de 2009. Acrescenta dispositivos à Lei Complementar n. 101, de 4 de maio de 2000, que estabelece normas de finanças públicas voltadas para a responsabilidade na gestão fiscal e dá outras providências, a fim de determinar a disponibilização, em tempo real, de informações pormenorizadas sobre a execução orçamentária e financeira da União, dos Estados, do Distrito Federal e dos Municípios. *Diário Oficial da União*, Brasília, 28 maio 2009. Disponível em: <[www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/leis/lcp/lcp131.htm](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/lcp/lcp131.htm)>. Acesso em: 14 abr. 2015.

BRUNS, Axel. *Gatewatching*. Nova York: Peter Lang, 2009.

COLEMAN, E. Gabriella. *Coding freedom*. Princeton: Princeton University Press, 2012.

DESAFIOS de dados abertos: 1ª maratona *hacker* da Câmara Municipal de São Paulo. 2012. Disponível em: <<http://desafiadosabertos.org/sobre/>>. Acesso em: 20 abr. 2015.

EASY taxi. Disponível em: <<http://www.easytaxi.com.br/>>. Acesso em: 23 abr. 2015.

EDUCAÇÃO em foco: notícias já, e informação em um só lugar. Disponível em: <<http://politica-seducacionaisnobrasil.blogspot.com.br/>>. Acesso em: 20 abr. 2015.

JENKINS, Henry. *Cultura da convergência*. São Paulo: Aleph, 2009.

LEVY, Steven. *Hackers*. Sebastopol: O'Reilly Media, 2010.

LIVING Lots Nyc. Disponível em: <<http://livinglotsnyc.org/>>. Acesso em: 23 abr. 2015.

MOUFFE, Chantal. Democratic citizenship and the political community. In: MOUFFE, Chantal (Org.). *Dimensions of radical democracy*. Nova York: Verso, 1992. p. 225-239.

PARA onde foi meu dinheiro. <<http://www.paraondefoimeudinheiro.org.br/>>. Disponível apenas o código-fonte. Acesso em: 23 abr. 2015.

PRÊMIO Mário Covas: projetos vencedores. 2011. Disponível em: <[http://www.premiomariocovas.sp.gov.br/2013/8\\_premiados.asp/](http://www.premiomariocovas.sp.gov.br/2013/8_premiados.asp/)>. Acesso em: 20 abr. 2015.

PRÊMIO Mário Covas: projetos vencedores. 2012. Disponível em: <[http://www.premiomariocovas.sp.gov.br/2013/9\\_premiados.asp/](http://www.premiomariocovas.sp.gov.br/2013/9_premiados.asp/)>. Acesso em: 20 abr. 2015.

PROJETOS de lei promulgados pela Câmara Municipal de São Paulo. Disponível em: <<http://goleis.herokuapp.com/>>. Acesso em: 20 abr. 2015.

QUEREMOS saber. Disponível em: <<http://queremossaber.org.br/>>. Acesso em: 24 abr. 2015.

RADAR parlamentar. Disponível em: <<http://radarparlamentar.polignu.org/>>. Acesso em: 23 abr. 2015.

RIO apps 2013. Disponível em: <<http://rioapps.com.br/>>. Acesso em: 20 abr. 2015.

RIO de bicicleta. Disponível em: <<https://play.google.com/store/apps/details?id=serrao.rio.de.bike/>>. Acesso em: 20 abr. 2015.

RODRIGUEZ, Clemencia. *Fissures in the mediascape*. Nova York: Hampton Press, 2001.

SCHAFFER, Jan. *Citizen media*. Washington, D.C.: J-Lab: The Institute for Interactive Journalism, 2007.

SHIRKY, Clay. *A cultura da participação*. Rio de Janeiro: Zahar, 2011.

TRANSPORTE ativo. Disponível em: <<http://www.blog.transporteativo.org.br/>>. Acesso em: 23 abr. 2015.

WILLIAMS, Raymond. *Television*. Oxford: Routledge, 2005.

Enviado em 14 de abril de 2015.

Aceito em 15 de maio de 2015.

