

2. QUESTÕES CRÍTICAS

Pois bem, agora que todos estão convencidos, do oriente ao ocidente, de que o assunto é realmente importante, precisamos destacar duas questões estratégicas para o futuro do *e-government*:

Primeira questão: *Quais são os principais pontos críticos do egov ?*

Segunda questão: *Quem vai ganhar com seu crescimento ?*

Primeira questão: Ao mesmo tempo em que tem enorme potencial de integração, o egov também tem o efeito de evidenciar os desequilíbrios mundiais. Boa parte da população mundial nunca utilizou um telefone, e este dado fala por si só. Obviamente que aqueles que têm mais acesso à educação e à tecnologia estarão em vantagem, sempre. Será que a evolução tecnológica não vai aumentar a disparidade social entre pessoas e países ?

Segunda questão: Obviamente que as empresas mundiais de tecnologia ganharão muito. Grandes bancos de dados, milhares de sistemas operacionais, muitos cabos, computadores, linhas digitais, sinais de rádios, satélites, e etc precisam estar em perfeito funcionamento para que o egov exista e seja realidade. Outro ponto significativo é que as nações líderes, já estabelecidas, não pretendem deixar de ocupar a liderança. A legislação japonesa sobre egov é bastante clara

neste aspecto, e as lideranças *regional* e *mundial*, como objetivos estratégicos, estão escritas, com todas as letras, nas leis do Japão.

O futuro do *egov* passa pela adequada identificação e solução dessas questões, e de outras que virão. Porém, é importante não deixar que estas questões invalidem o cenário evolutivo que está se apresentando.

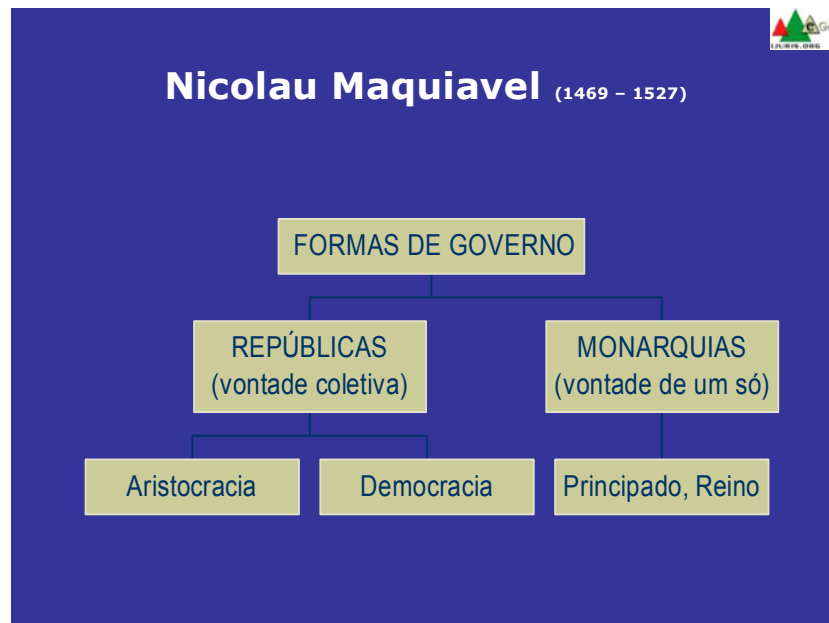
No momento, o maior de todos os riscos, e que mais deve ser observado, é a utilização internacional do *Governo Eletrônico* como instrumento de perpetuação do cenário mundial de dominação que vige atualmente. Para isto, devemos ficar extremamente atentos aos protocolos e padrões internacionais que estão sendo fixados exatamente agora, enquanto você está lendo este texto, pois, como já advertiu Rousseau, “*o mais forte nunca é suficientemente forte para ser sempre o senhor, senão transformando sua força em direito e a obediência em dever*”.

3. DEMOCRACIA TOTAL, A QUARTA INSTÂNCIA

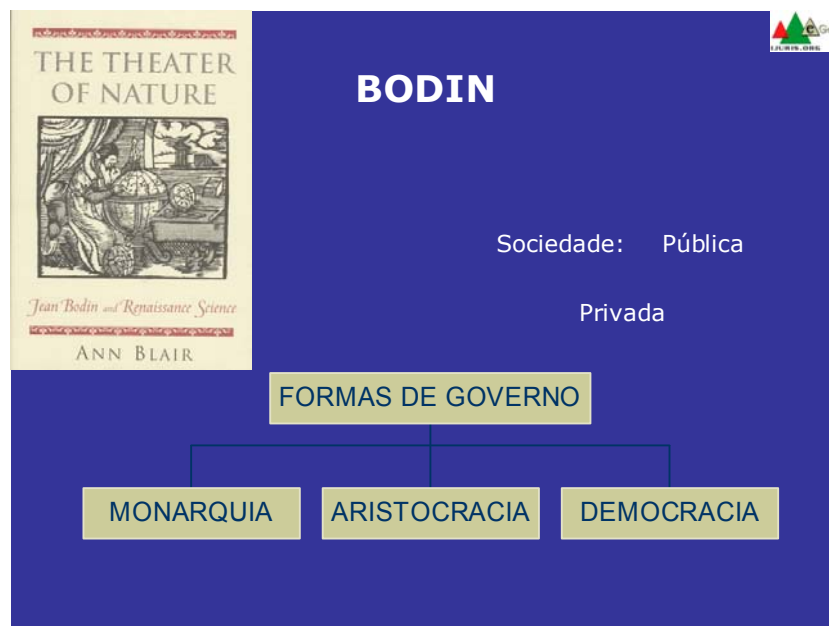
O surgimento do conceito de *Governo Eletrônico* está fazendo emergir uma “quarta instância” como forma de governo.

A grande maioria dos autores divide as formas de governo em três grandes grupos, de acordo com a pluralidade de decisores: UM decisor (ditaduras e tiranias); ALGUNS decisores (tecnocracias e aristocracias); MUITOS decisores, (democracias). Com base em tais referenciais, alguns dos principais autores do pensamento político fazem as seguintes classificações:

-Maquiavel: Monarquias (Reinos e Principados) e Repúblicas (Aristocracia e Democracia);



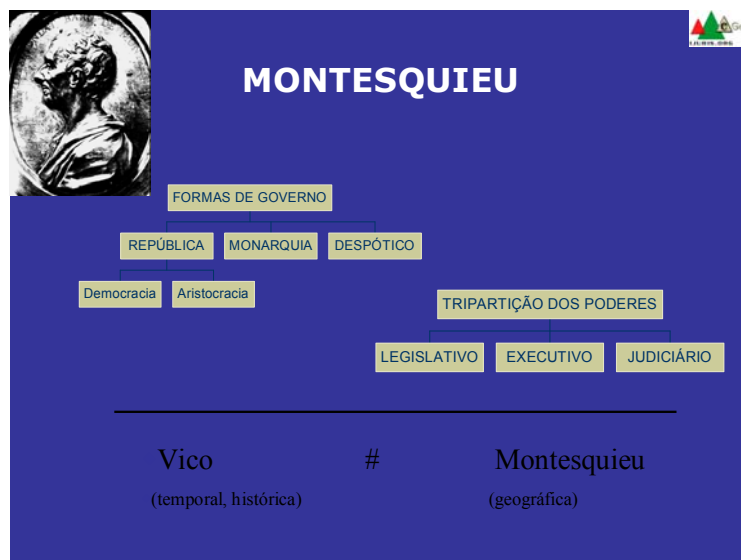
-Bodin: Monarquia, Aristocracia e Democracia;



-Vico: Monarquia, República Aristocrática e República Popular;



-Montesquieu: Despotismo, Monarquia, República Aristocrática, República Popular;



-Bobbio: Monarquia, Aristocracia e Democracia.

A forma mais pluralizada e distributiva que conhecemos vem sendo chamada de "democracia", e tem muitas variantes e características. Ela presume a "vontade da maioria" como diretriz central para as ações de "Governo", e é o ideal perseguido pelas nações ocidentais contemporâneas. Geralmente se materializa pelo voto direto na escolha de representantes e, eventualmente, pela realização de consultas populares.

A busca da democracia parece ser um "lugar comum" no mundo ocidental, e as discussões se dão no tocante à sua "melhor forma". Em países como o Brasil e os

EUA, podemos afirmar que vivemos, atualmente, sob uma forma de governo que mescla "democracia" com "aristocracia", já que as eleições são esporádicas.

Ocorre que temos uma novidade no cenário. Pela primeira vez na história da humanidade estamos tendo a perspectiva de exercício do poder por "todos", o "tempo todo". Agora, "maioria" e "representatividade" passam a ser "coisas do passado", ultrapassadas como referencial teórico (e prático).

Como se dará isso ? Mediante a junção da "teoria política" com as "tecnologias de informação e comunicação". Usando a conectividade plena, TODOS passam a participar do processo, o tempo todo. Esta inovação supera inclusive o clássico exemplo da democracia Grega, tendo em vista que elimina as barreiras de "tempo" e "espaço".

Por ora, vamos chamar este conceito de "Democracia Radical", pensando, desde já, na busca de uma semântica mais descritiva e apropriada.

Obviamente, existem diversos problemas a serem superados, de ordem econômica, política, técnica, sociológica e etc. Também há ressalvas referentes às formulações teóricas sobre anarquismo e autogestão, que já existem há muito tempo. Mas, não tenha dúvida, a "democracia representativa" está com os seus dias contados, e o mesmo vale para o "mandato político", pelo menos aquele compulsório.

Vale lembrar a advertência feita por Rousseau, no seu clássico "Contrato Social", a qual contém uma forte crítica aos sistemas representativos:

"Toda lei não ratificada pelo povo em pessoa é nula".

A principal fundamentação desta crítica está na "Vontade Geral", conceito trabalhado por ele, sendo a vontade de todos no plano público. Rousseau a considera diferente da "soma das vontades", com toda razão.

Os principais conceitos destacados na obra de Rousseau são os seguintes:



CONTRACT SOCIAL;
OU,
PRINCIPES
DU
DROIT POLITIQUE.

PAR J. J. ROUSSEAU,
CITOYEN DE GENÈVE.

— *fauteils neufs* —
Dessiné par. Aline, 21



A AMSTERDAM,
Chez MARC MICHEL REY.
MDCCLXII.

Rousseau (1712 – 1778)

Estado de Natureza	Estado Civil
•Instinto.	•Justiça; •Moral.
•Animal estúpido e limitado.	•Ser inteligente; •Alma se enobrece.

Corpo político	Povo	Liberdade Natural	Liberdade Civil
Estado , quando passivo;	Cidadãos , enquanto participantes da autoridade soberana;	Limitada pela força	Limitada pela Vontade Geral
Soberano , quando ativo;	Súditos , enquanto submetidos às leis do Estado.	Posse (força do primeiro ocupante)	Propriedade (fundada em título positivo)

Prepare-se, pois a maior revolução da história das formas de governo está próxima, gerada pela tecnologia, e seu surgimento ocorrerá a partir da aproximação entre os conceitos de "governo" e "conectividade".

Referências específicas desta unidade (web):

“Quarta instância: *Os principais aspectos do Governo Eletrônico*”

<http://conjur.uol.com.br/view.cfm?id=13942&ad=c>

Hugo Cesar Hoeschl

“Questões críticas: *o futuro do governo eletrônico*”

<http://conjur.uol.com.br/view.cfm?id=14333&ad=c>

Hugo Cesar Hoeschl

III – UNIDADE - ATIVIDADE PRÁTICA

AValiação de Portais Governamentais

Para aprofundar os conceitos e conhecimentos mencionados nas unidades I e II, desenvolvemos uma atividade de caráter prático, na qual você deverá:

- a) -Visitar os portais mencionados (ou outros de sua escolha);
- b) -Realizar uma navegação contextualizada nos mesmos, referenciada pelos objetivos estratégicos do item “4” da unidade “I”;
- c) -Durante a navegação, observe se aquelas proposições estão presentes;

UNIDADE IV
VOCÊ ESTÁ PREPARADO ?

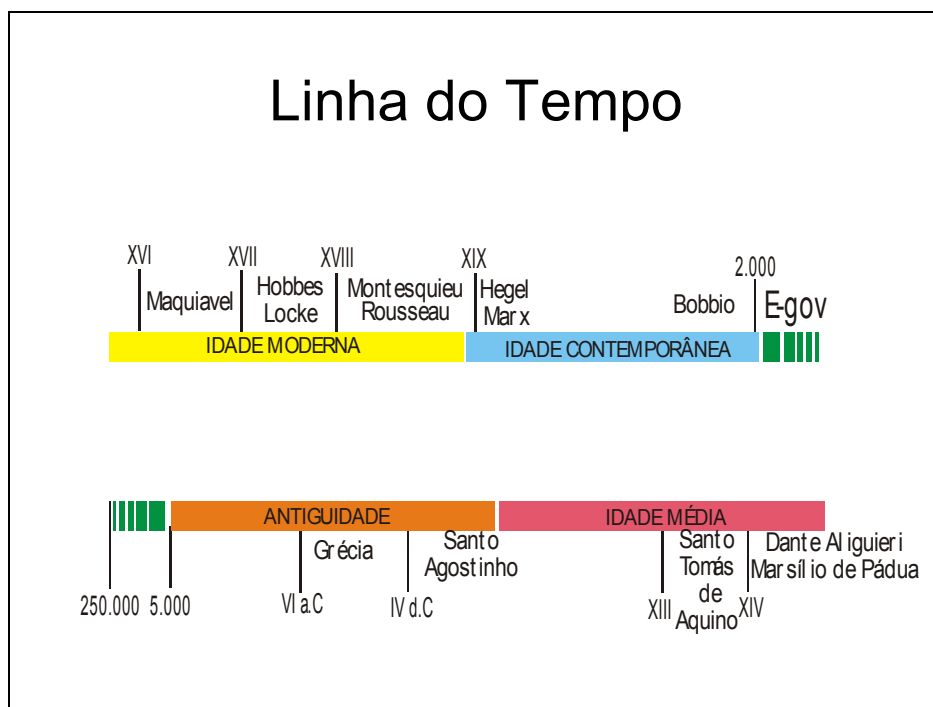


“Depois do Comércio Eletrônico, esteja preparado para o Governo Eletrônico”. Portal Indygov, 2001.

Avaliaremos aqui alguns conceitos e definições pontuais sobre o egov. O primeiro ponto é a importância do surgimento desse instituto no contexto histórico da humanidade. Ao longo da nossa história, conforme vimos anteriormente, surgem pensamentos e aglutinações conceituais que geram mudanças na organização social. Sabe-se que Governo Eletrônico materializa predicados suficientes para se

constituir em um relevante marco temporal e conceitual sobre o pensamento na área de Poder, Política, Governo, Administração e Filosofia.

Se traçarmos uma linha do tempo, na qual posicionamos os grandes momentos do pensamento político, há um lugar destinado ao egov, na virada do segundo para o terceiro milênio:



No caso do Governo Eletrônico pode-se afirmar que sua existência transcende rapidamente os círculos do pensamento e da filosofia, eis que seu impacto no “mundo real” é forte e imediato.

Uma forma de avaliar a amplitude desse impacto é visualizar os modelos de relacionamento desenvolvidos entre os atores envolvidos no cenário, que são os seguintes:

- *Governos*
- *Cidadãos*
- *Empresas*

A partir da referência “Governo”, os modelos de relacionamento são aglutinados em três grandes blocos:

- *Governos ou entidades governamentais interagindo entre si;*
- *O setor privado e negocial (incluindo o terceiro setor) interagindo com a esfera governamental;*
- *As pessoas (físicas ou jurídicas) interagindo com as instituições governamentais.*

Podemos visualizar estes blocos:



Estas aglutinações e modelos de relacionamento orientam desdobramentos conceituais e a formulação de políticas de viabilização de egov.

Brasil, Japão, EUA e Alemanha merecem avaliação mais detalhada de suas posturas estratégicas que objetivam a viabilização dos inovadores conceitos do egov.

No caso do Brasil, a formulação dessas políticas parte de algumas premissas centrais, com destaque para as seguintes:

Políticas de Viabilização (Brasil)

- Contexto sócio-econômico brasileiro:
- 9 milhões de usuários de internet, 5,3% da pop.
- 62,5 milhões de linhas telefônicas, 62% fixas e 38% celulares,
- 39% pop. têm acesso à telefonia,

Tais constatações tornam-se instrumentos de orientação conceitual e propositiva.

Podemos perceber que o Brasil tem um baixo percentual de utilização da Internet, mas um número absoluto de usuários de Internet relativamente alto, visto que, isoladamente, representa uma expressividade populacional significativa na maioria dos países do mundo, com aproximadamente 9 milhões de usuários. Por outro lado, temos um nosso país um número de linhas telefônicas instaladas que é alto diante da média mundial, mais baixo diante dos países desenvolvidos.

Esses dados influenciam diretamente na estruturação da conectividade nacional, que também apresenta um quadro similar:

Políticas de Viabilização (Brasil)

- Provedores concentram-se nos centros urbanos,
- Limitação de acesso e custo de telefonia são barreiras de acesso à internet,
- Custo elevado de equip. informática, principalmente se considerada a RPC,
- Ausência de linhas de crédito adequadas a pessoal de baixa renda e estudantes,

O modelo nacional de desenvolvimento urbano, orientado para atender as demandas dos grandes centros urbanos, influencia de forma direta a expansão da Internet no Brasil, pois os provedores – principais canais de conexão da população com a web – estão concentrados em centros urbanos. As forma alternativas de acesso (escolas, universidades, telecentros, instituições do terceiro setor) tendem a seguir a mesma linha, como regra (obviamente existem importantes exceções). Além disso, custos de conexão e equipamento contribuem fortemente para um cenário que acaba por excluir uma significativa parte da população das iniciativas ligadas ao egov.

Esses dados geram consequências de duas ordens:

a) Certamente precisam ser considerados na formulação de diretivas públicas ou privadas;

b) Os atores (Governos, Pessoas e Instituições) devem se empenhar em alternativas concretas para a redução da massa de excluídos.

No caso do Japão, existe um programa oficial voltado para a consolidação do egov, chamado de *e-Japan*, o qual, entre outros aspectos, apresenta um conceito de Governo Eletrônico bastante completo:



Programa e-Japan 2002

Conceito de e-gov :

Um governo eletrônico é um meio de reforma da administração pública, capacitando transações administrativas entre governos, cidadãos e empresas por meio de documentos disponíveis *on-line*, e a troca e utilização de informações instantaneamente entre governos central e locais, pelas redes de informação.

Nos Estados Unidos, é clara a intenção de posicionar o cidadão no centro dos acontecimentos:

Políticas de Viabilização (EUA)

Proposta: a intenção é promover um e-governo *citizen-centered*. As intenções principais do governo são:

- Facilitar serviços e interação dos cidadãos com o governo,
- Melhorar a eficiência do governo,
- Melhorar a resposta do governo aos anseios da população.

Os objetivos das políticas de viabilização, no caso dos EUA, evidenciam, de forma bastante destacada, uma obviedade em termos de egov, qual seja, facilitar, melhorar e qualificar as atividades governamentais em função do cidadão. Embora pareçam (e sejam) óbvias, qualificam o projeto dos EUA, ao estarem declaradas de forma clara e explícita.

No caso da Alemanha, um importante modo de avaliar a direção do pensamento estratégico é o modelo de consolidação do principal portal de egov do país:



Instituto de Governo Eletrônico, Inteligência Jurídica e Sistemas
Curso de Governo Eletrônico
Prof. Hugo Cesar Hoeschl, *Post Doc*

Análise de sites (Alemanha)

- Política de administração e *links* do deutschland.de:
- É um portal considerado independente
- O governo federal, representado por seu escritório de informações e imprensa, é cliente do prestador dos serviços do portal.

No momento em que se pretende um portal que seja considerado independente, fica clara a positiva intenção de desfragmentar as atividades governamentais, voltando-as ao cenário comunitário, tendo a burocracia governamental como usuário e cliente do serviço.

Os referenciais apresentados nessa unidade são importantes para que as pessoas estejam preparadas para enfrentar o assunto Governo Eletrônico.

UNIDADE V: SIMULADORES

Existe uma série de atividades governamentais que podem ser realizadas com qualificativos digitais e pela via eletrônica. Algumas já foram mencionadas e descritas nas unidades anteriores. Outras serão exemplificadas nas unidades VIII e VIII. Compras, gestão de recursos humanos, emissão de documentos, elaboração legislativa, julgamentos e atividades de fiscalização estão entre as principais. Além delas, os governos também exercem atividades militares, e precisam estar preparados para a *guerra* em ambientes digitais:



Infowar TARGETING PUBLIC SERVICES

- www.infowar.com
 - Electronic Civil Defense
 - Privacidade, Espionagem e terrorismo
- www.futurewar.net
 - Inteligência
 - Militar
 - Tecnológica




Os conflitos militares também estão acontecendo nos ambientes digitais, e *Infowar* é uma das palavras que designam este fenômeno.

Mas como administrar e manter a soberania ao mesmo tempo, com auxílio dos meios eletrônicos ?

Uma possível resposta é o uso de simuladores de atividades governamentais, alguns dos quais contemplam, inclusive, a questão bélica em suas bases de conhecimento.

Esses simuladores também podem ser chamados de *Jogos*, pois eles estão disponíveis para venda no mercado, nesse formato. Mas eles possuem uma dinâmica e um montante acumulado de conhecimentos, dados e informações que os tornam importantes referências para aprendizado interativo na área de egov, sendo secundária a questão semântica da sua nomenclatura.

SimCity®, Caesar® e Civilization® são bons exemplos, e vamos avaliar os três.

Iniciamos com o SimCity®¹. Neste programa de computador, construído pela empresa Máxis, o usuário tem a tarefa de administrar uma cidade. Praticamente todas as variáveis administrativas estão presentes na simulação (orçamento, opinião pública, tráfego urbano, construção de obras, etc), de forma bastante detalhada. Existem dois endereços onde podem ser encontradas maiores informações sobre o software:

¹ SimCity, SimCity 2000, SimCity 3000, SimCity Urban Renewal Kit, and Maxis are registered trademarks of Maxis, Inc. All

Página oficial do fabricante:

<http://simcity3000unlimited.ea.com/us/guide/>

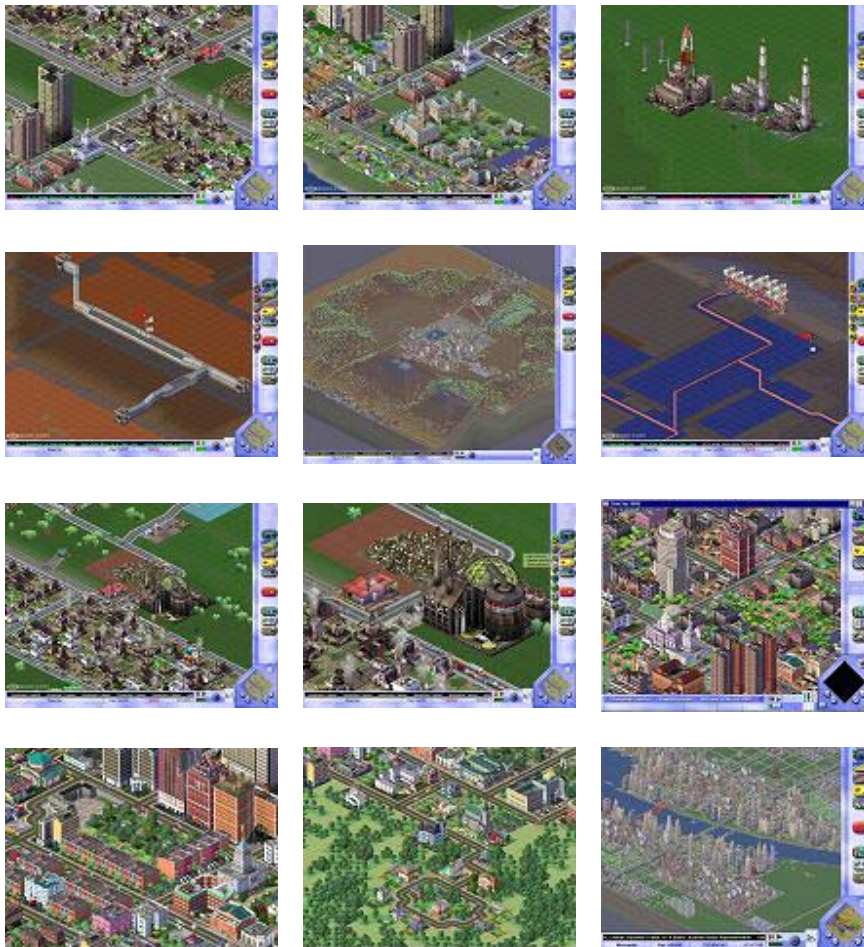
Site construído por Wren M. Weburg:

<http://www.sc3000.com/>

Veja um exemplo da interface geral de administração de uma cidade:



A partir dela você pode visualizar uma série de situações presentes no software, como mapas do trânsito, da produção de energia, da rede de água, e outros, como mostram as telas que seguem:

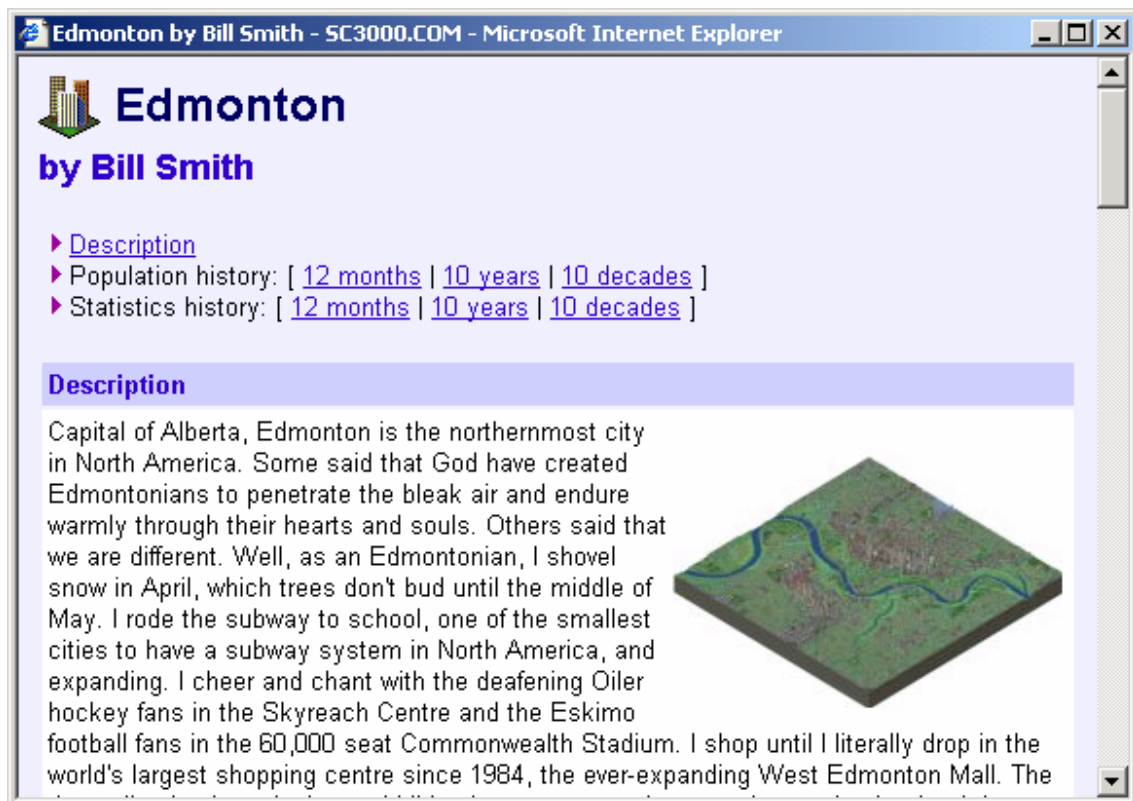




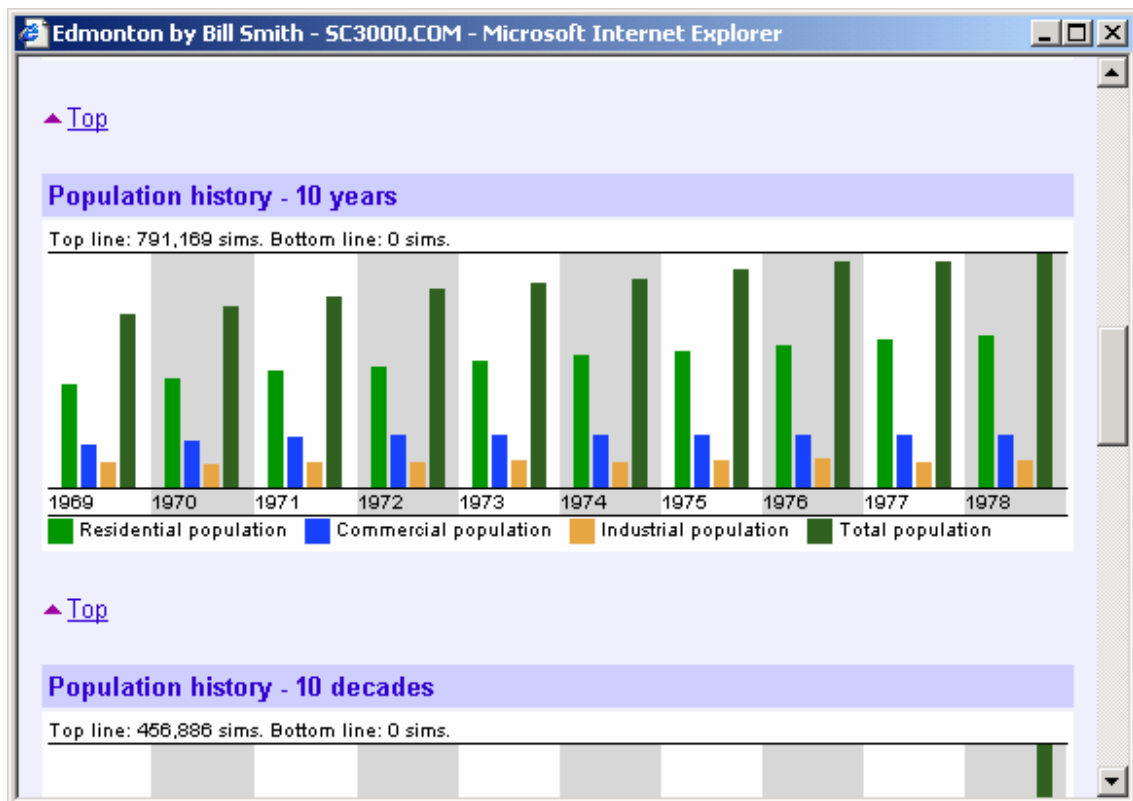
Instituto de Governo Eletrônico, Inteligência Jurídica e Sistemas
Curso de Governo Eletrônico
Prof. Hugo Cesar Hoeschl, *Post Doc*



O usuário pode escolher entre iniciar a construção e administração de sua própria cidade, a partir do início, ou pode escolher uma cidade que existe no mundo real. Caso escolha a segunda opção, ele terá acesso a informações realista sobre o perfil e a história da cidade:



Também terá acesso a dados estatísticos referentes à evolução da cidade, como, por exemplo, o histórico populacional dividido por categorias (residencial, comercial e industrial), conforme a tela que segue:

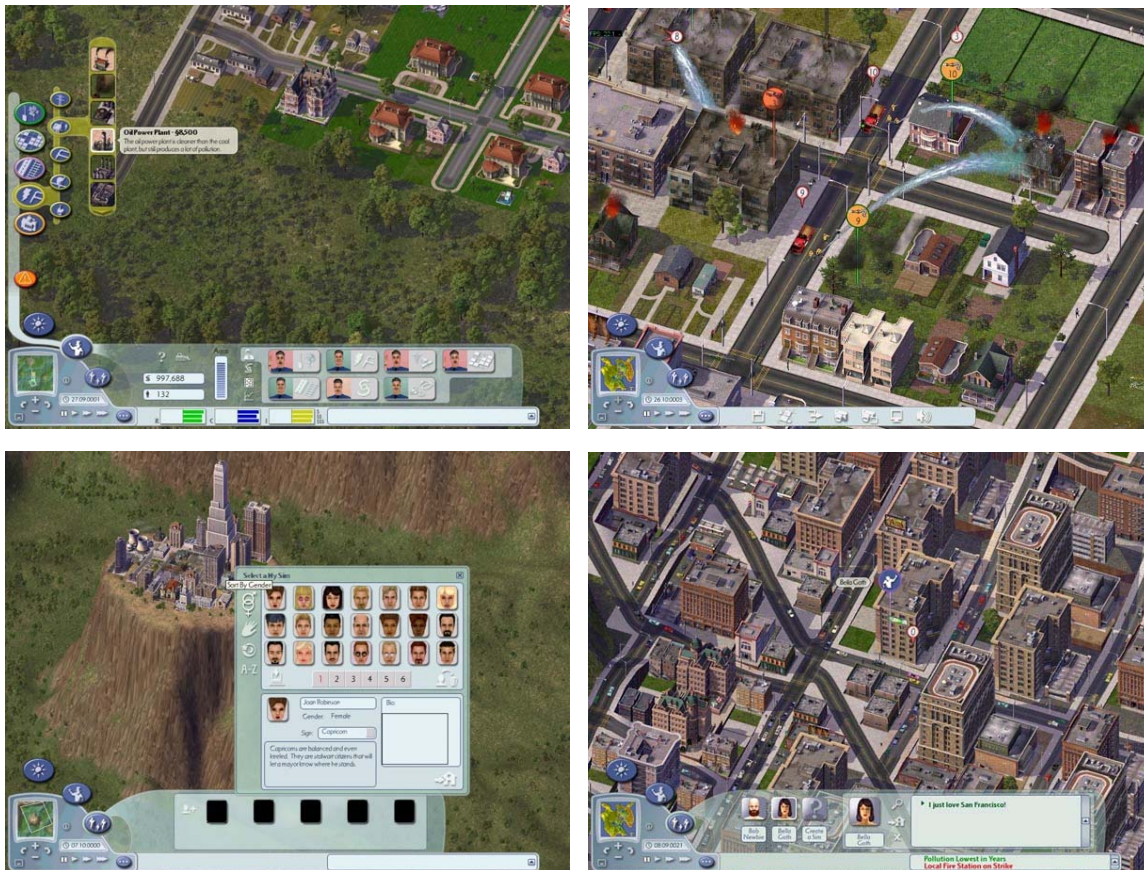


Um dos poderosos e eficientes recursos do software são os mapas de administração de um determinado tipo de serviço urbano essencial, como, por exemplo, a rede de distribuição de água. Através desses mapas, o usuário pode visualizar, em tempo real, a evolução do serviço/atividade em foco.

No caso da rede de fornecimento de água, cada ligação de fornecimento fica registrada em um mapa subterrâneo, e cada modificação na rede - ou implantação de novos dutos de fornecimento -, passa a constar imediatamente do mapa:



A nova versão do software contém também a possibilidade de visualizar os habitantes da cidade:



Apesar de ser um produto eficiente e altamente realista na administração das variáveis, o SimCity®, por estar focado em cidades contemporâneas, não traz alternativas militares.

No caso do próximo software, chamado de Civilization®, esta questão já está presente.