

**PARTICIPAÇÃO SOCIAL
NO SOFTWARE
NOOSFERO**



PRESIDÊNCIA DA REPÚBLICA

Secretaria de Governo

Secretaria Nacional de Juventude

PARTICIPAÇÃO SOCIAL NO SOFTWARE

NOOSFERO

Luana Melody Brasil

Janinne Barcelos

Joenio Costa

Estela Monteiro

Milton Shintaku

Brasília

2018

Expediente Institucional

PRESIDÊNCIA DA REPÚBLICA

Michel Temer

Presidente da República

SECRETARIA DE GOVERNO

Carlos Eduardo Xavier Marun

Ministro Chefe da Secretaria de Governo

Ivani dos Santos

Secretária-Executiva

SECRETARIA NACIONAL DE JUVENTUDE

Francisco de Assis Costa Filho

Secretário Nacional de Juventude

Instituto Brasileiro de Informação em Ciência e Tecnologia (Ibict)

DIRETORIA

Cecília Leite Oliveira

COORDENAÇÃO DE ADMINISTRAÇÃO - COADM

Reginaldo de Araújo Silva

COORDENAÇÃO DE ENSINO E PESQUISA, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DA INFORMAÇÃO - COEPPE

Lena Vania Ribeiro Pinheiro

COORDENAÇÃO DE PLANEJAMENTO, ACOMPANHAMENTO E AVALIAÇÃO - COPAV

José Luis dos Santos Nascimento

COORDENAÇÃO GERAL DE PESQUISA E DESENVOLVIMENTO DE NOVOS PRODUTOS - CGNP

Arthur Fernando Costa

Coordenação de Articulação, Geração e Aplicação de Tecnologia - COTEC

Milton Shintaku

COORDENAÇÃO GERAL DE PESQUISA E MANUTENÇÃO DE PRODUTOS CONSOLIDADOS - CGPC

Bianca Amaro de Melo

COORDENAÇÃO GERAL DE TECNOLOGIAS DE INFORMAÇÃO E INFORMÁTICA - CGTI

Marcos Pereira de Novais



PRESIDÊNCIA DA REPÚBLICA
Secretaria de Governo
Secretaria Nacional de Juventude

PARTICIPAÇÃO SOCIAL NO SOFTWARE

NOOSFERO

Luana Melody Brasil
Janinne Barcelos
Joenio Costa
Estela Monteiro
Milton Shintaku

Brasília
2018

© 2018 Ibict

Esta obra é licenciada sob uma licença Creative Commons - Atribuição CC BY 4.0, sendo permitida a reprodução parcial ou total desde que mencionada a fonte.



Editores Executivo

Luana Melody Brasil
Milton Shintaku

Revisão de Conteúdo

Milton Shintaku
Janinne Barcelos

Assistentes de Editoração

Janinne Barcelos
Frederico Oliveira

Revisão Gramatical

Estela Monteiro
Frederico Oliveira

Design Gráfico, Diagramação e Ilustrações

Rafael Fernandez Gomez
Nuielle Cristine de Medeiros da Silva

Impresso no Brasil

Dados Internacionais de Catalogação-na-Publicação (CIP)

P273 Participação social no software Noosfero / Luana Melody Brasil [et. al]. – Brasília: Ibict; SNJ, 2018.

112 p.

ISBN 978-85-7013-152-2

<http://dx.doi.org/10.18225/par.2018>

1 Consulta pública. 2. Jovens – Política. 3. Interação social. 4. Democracia representativa. 5. Democracia digital. 6. Esfera pública – Internet. I. Barcelos, Janinne. II. Costa, Joenio. III. Monteiro, Estela. IV. Shintaku, Milton. V. Título.

CDD 302.14981

Ficha catalográfica elaborada pelo Centro de Documentação e Pesquisa em Políticas Públicas de Juventude (Cedoc PPI) da Secretaria Nacional de Juventude (SNJ)

É permitida a reprodução deste texto e dos dados nele contidos, desde que citada a fonte. Reproduções para fins comerciais são proibidas.

Distribuidora

Secretaria Nacional de Juventude

Endereço: Pavilhão das Metas, Via VN1 - Leste - s/nº Praça dos Três Poderes - Zona Cívico Administrativa

CEP: 70150-908

Telefone: (61) 3411.4366

E-mail: juventude@presidencia.gov.br

Site: www.juventude.gov.br

**VAMOS
LÁ!**

SUMÁRIO

PARTICIPAÇÃO SOCIAL NO SOFTWARE NOOSFERO	1
AGRADECIMENTOS	9
PREFÁCIO	11
INTRODUÇÃO	13
1ª PARTE	16
1.1 PLATAFORMA DE INTERAÇÃO SOCIAL: ESFERA PÚBLICA NA INTERNET	17
1.2 COMUNIDADES VIRTUAIS: UMA NOVA ÁGORA PARA A PARTICIPAÇÃO SOCIAL	20
1.3 ESFERA PÚBLICA E DEMOCRACIA DIGITAIS	24
1.4 JUVENTUDE POLITIZADA EM TEMPOS DE INTERNET	26
1.5 DEMOCRACIA REPRESENTATIVA E O CONCEITO DE ESFERA PÚBLICA NA ERA DIGITAL	28
2ª PARTE	
PARTICIPAÇÃO E OBSERVATÓRIO NO PORTAL DA JUVENTUDE	32
2.1 O QUE É O PARTICIPATÓRIO?	33
2.2 HISTÓRICO DO PARTICIPATÓRIO	35
2.2.1 Espaços, ferramentas e funcionalidades do Participatório	39
2.3 COMUNIDADES VIRTUAIS NO PORTAL DA JUVENTUDE	44
2.4 TRAJETÓRIA DE REATIVAÇÃO DO PARTICIPATÓRIO	45
2.4.1 Página inicial	46

2.4.2	Página Eventos	47
2.4.3	Página Iniciativas em Destaque	48
2.4.4	Página Programas da Juventude	49
2.4.5	Bloco Assuntos	50
2.4.6	Bloco Participatório	51
2.4.7	Bloco Centrais de Conteúdo	57
2.4.8	Funções de conteúdo	61
	2.4.8.1 Bloco Minha Rede	61
2.4.9	Funções de painel de controle	70
3ª PARTE		
INFORMAÇÕES TECNOLÓGICAS		76
3.1	PLATAFORMA NOOSFERO	77
3.1.1	Arquitetura do Noosfero	79
3.1.2	Plug-ins: Uma Arquitetura Extensível no Noosfero	81
3.1.3	Orientações gerais para uso do Noosfero em participação social	81
3.2	ORIENTAÇÕES PARA USO E MANUTENÇÃO DO PARTICIPATÓRIO	83
3.2.1	Perfil dos usuários do Participatório	83
	3.2.1.1 Perfil da juventude brasileira	85
	3.2.1.2 Considerações sobre o perfil da juventude brasileira	88
3.2.2	Conteúdo multimídia	91
	3.2.2.1 Temas da juventude brasileira	94
3.2.3	Mobilização e divulgação	95
3.2.4	Moderação de conteúdo	97
3.2.5	Rede de parcerias para produção de conhecimento no Participatório	99
3.3	CONCLUSÃO	101
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS		105
SOBRE OS AUTORES		111

**MUITO
OBRIGADO!**

AGRADECIMENTOS

Uma obra não é feita exclusivamente pelos seus autores. São várias as pessoas que apoiam sua execução em diversas ações: desde um sorriso animador, à uma crítica que resulta em melhoria, o incentivo diário que nos impulsionam a prosseguir e, claro, todo o suporte técnico. Por esta razão, nós gostaríamos de agradecer profundamente a todos que colaboraram direta ou indiretamente para a conclusão desta obra.

Às famílias e amigos que dão conforto aos problemas e ajudam na comemoração, lastro que estabiliza nossas vidas. A todos os conselhos e reflexões que nos orientam e refletem no nosso trabalho.

À equipe de coleta de dados, cujo trabalho nos possibilitou - entre outras contribuições - um resgate e estudo do histórico de criação do Participatório. Nominalmente, agradecemos à Cristiane Mendonça, Cristina Akemi, Helena Lima, Igor Amorim, Kayo Henrique da Silva, Marcelo Barroso, Paula Lorenzi, Rani César Ras, Samyra Boaes, Silvério Costa, Tássilla Cristine, Hyago Antônio e Dandara Balby.

Aos colegas de trabalho pelos estímulos: às arquivistas Laila Guimarães, Maria Carolina Gonçalves e Julia Donato, e às bibliotecárias Jaqueline Rodrigues, Ingrid Schiessl e Priscila Rodrigues. Suas leituras, recomendações, auxílio técnico, companheirismo, incentivo e afeto espontâneos deram mais qualidade, profundidade e leveza ao processo de produção desta obra.

Às meninas do apoio administrativo que tanto fazem, Valéria Paiva, Claudia Franco, Renata Rodrigues e Paloma Magalhães.

Um agradecimento especial à contribuição valiosa da jornalista Mariana Lozzi, por seu empenho e colaboração na construção artística de informações sobre o perfil da juventude brasileira.

E, por fim, à toda a equipe da SNJ e IbiCT pelo apoio recebido.



PREFÁCIO

Elaborar Políticas Públicas para a Juventude (PPJs) é um desafio para muitos países. No Brasil, vivemos um momento único e bastante produtivo neste sentido. O fenômeno denominado de bônus demográfico -- quando a população jovem e apta a trabalhar é proporcionalmente maior que o resto da nação -- nos permite compreender a importância das PPJs para o desenvolvimento do País. Investir em projetos que proporcionem qualidade de vida, inclusão social e acesso ao mercado de trabalho, à educação, à saúde, entre outros aspectos previstos no Estatuto da Juventude é o papel da Secretaria Nacional de Juventude (SNJ).

Entendemos, no entanto, a importância de se priorizar a participação social na elaboração destas PPJs, além de primar por políticas que tenham embasamento nas reais necessidades e que correspondam às expectativas dos jovens. Por isso, a SNJ, em parceria com o Instituto Brasileiro de Informação em Ciência e Tecnologia (Ibict), reativou o projeto Participatório da Juventude.

O Participatório é um ambiente virtual que reúne as funcionalidades de uma rede social, permitindo aos usuários o debate das PPJs, o que proporciona maior participação social. Os internautas podem, ainda, contribuir com conteúdo relevante aos temas relacionados à política e à juventude. Além disso, o Participatório é um espaço que permite a coleta de informações sobre a juventude brasileira, por reunir material de pesquisa e contar com uma comunidade científica.

Finalmente, podemos afirmar que o projeto é um dos pioneiros em unir tecnologia, inclusão digital, participação social e observatório em uma só ferramenta. Tudo isto, utilizando a plataforma Noosfero, um software livre, desenvolvido no Brasil — o que contribui para fomentar a produção tecnológica do País.

COMEÇANDO

INTRODUÇÃO

Em tempos de reflexões sobre conceitos como “democracia digital”, “democracia direta” e “ciberativismo”, em que as comunidades virtuais e redes sociais figuram como protagonistas, tem se mostrado imprescindível que instituições públicas democráticas apresentem soluções tecnológicas para aperfeiçoar o diálogo com os cidadãos. A isso se somam reivindicações da sociedade civil pela transparência e acesso às informações públicas (CARNEIRO et al., 2017; SANTOS et al., 2017).

Nesse cenário, estão inseridos *sites* governamentais para consultas públicas, bem como a construção de programas de governo e de projetos de lei que buscam atrair a participação popular para o processo da administração pública. Este livro apresenta um modelo de ambiente virtual que visa a participação social na esfera das políticas públicas de juventude, administradas pela Secretaria Nacional de Juventude - órgão vinculado à Presidência da República. Trata-se do Participatório, ambiente também conhecido como observatório participativo da juventude, criado na plataforma Noosfero - um *software* livre com características de rede social.

A implementação do Noosfero e a criação do Participatório têm como objetivo principal promover o diálogo entre gestores públicos e cidadãos interessados nas políticas públicas de juventude. A convergência dessas duas tecnologias também funciona como um repositório de pesquisas e dados, servindo de subsídio para a ampliação dos debates e formulação de projetos do Governo Federal.

Nota-se que o desenvolvimento do projeto Participatório no Noosfero tem como pano de fundo a expansão da população jovem do país, as manifestações políticas que marcaram o ano de 2013 e o alto consumo de internet pela juventude para se comunicar e se informar. Vale ressaltar, também, que esta obra foi construída paralelamente ao processo de aperfeiçoamento do *software* Noosfero e do ambiente Participatório, tendo em vista uma ampliação da comunidade de usuários ativos, além da otimização da estrutura de debate e interação entre os usuários.

Nesse sentido, o livro foi dividido em três partes: a primeira é dedicada à discussão e reflexão sobre conceitos que permeiam o contexto de elaboração e melhorias do Participatório - conceitos tais como “comunidade virtual”, “esfera pública”, “democracia digital” e “politização”; a segunda parte apresenta o que é o Participatório, o histórico de sua criação e o registro do atual ambiente para análise e recomendação de melhorias; e, por último, a terceira parte traz um apanhado do que é a ferramenta Noosfero, além de orientações para a manutenção do Participatório.

Os autores desta obra têm como objetivo registrar uma experiência de ampliação da participação social, da informação e da construção do conhecimento em torno das políticas públicas de juventude, por meio de *software* livre implementado em um órgão governamental. Espera-se dessa forma que este livro seja uma contribuição tanto para a comunidade de desenvolvedores da plataforma Noosfero quanto para os cidadãos e cidadãs interessados em participar de modo interativo da construção de políticas públicas.

1ª PARTE

1.1 PLATAFORMA DE INTERAÇÃO SOCIAL: ESFERA PÚBLICA NA INTERNET

A humanidade chegou ao século XXI com um mundo que já não é tão grande como costumava ser, na medida em que a tecnologia diminuiu distâncias com as suas facilidades de comunicação. Aos poucos, o mundo parece ser “um lugar cada vez menor: não mais uma imensidão de territórios desconhecidos, mas um globo completamente explorado, cuidadosamente mapeado e inteiramente vulnerável à ingerência dos seres humanos” (THOMPSON, 2011, p.63). Especialmente a partir dos anos 90, com a consolidação de um modelo de comunicação em rede, as mídias interativas se fortalecem e a concepção de distância muda radicalmente.

Graças às políticas de popularização de seu uso, a internet saiu das restritas operações de guerra e chegou à casa de milhões de pessoas. No ano 2000, os usuários de internet aproximaram-se de 361 milhões. Em 2012, a Internet World States¹ constatou que pelo menos 2,4 bilhões de pessoas se conectam à rede. Na avaliação feita em junho de 2017, este número já havia subido para 3,8 bilhões. Os dispositivos também se ampliaram: dos computadores, passamos para televisões, *tablets* celulares e relógios *touchscreen*.

Em relação ao cenário mundial, o consumo de conteúdos pela internet por parte dos brasileiros é bastante representativo. De acordo com o último levantamento da TIC² Domicílios, feito pelo Comitê Gestor da Internet no Brasil (CGI) em 2015, o país possui 102 milhões de internautas, o que representa 58% da população. Desse total, conforme pesquisa divulgada em 2016 pelo Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística (IBGE), quem lidera o consumo de internet é a população jovem, especialmente aqueles com idade entre 15 e 17 anos. 81,8% dos brasileiros nessa faixa etária acessaram a internet em 2014.

Contudo, não se pode considerar apenas os aspectos técnicos da tecnologia. Tanto quanto multiplicam-se os usuários, também aumentam as possibilidades de desterritorialização, de migração, de interação e trocas simbólicas entre as pessoas de diferentes culturas. Na medida em que as informações fluem

¹ Site disponível em: <http://www.internetworldstats.com/>

² Tecnologia da Informação e Comunicação

em velocidades cada vez maiores, a internet coloca em evidência uma espécie de sociabilidade partilhada por meio das tecnologias digitais (LEMOS, 2002).

Interconectada, a humanidade segue se (re)constituindo em um contínuo sem fronteiras, enquanto cria um meio informacional oceânico e mergulha os seres e as coisas num mesmo banho de comunicação interativa (LEVY, 1999). Isso porque, além da possibilidade de acessar informações sobre qualquer aspecto do conhecimento humano com um clique, a World Wide Web (WWW), especialmente a Web 2.0, inovou o conceito de interatividade. Diferentemente da participação ativa, muito restrita nas mídias massivas, a participação “inter-ativa” proporcionada pela web dá ao receptor a possibilidade de ser, também, produtor da informação. De modo que, no ciberespaço, o indivíduo é capaz de amplificar o seu conhecimento (aumento da inteligência) e compartilhar com o grupo uma tecnologia intelectual, uma vez que essas informações tenham sido reedificadas e, novamente, compartilhadas por meio da rede (aumento da inteligência coletiva).

Essa dinâmica facilita a constituição de grupos de pessoas ligadas por vínculos não formalizados no ciberespaço, nos quais a co-atuação dos participantes é pautada pelo compartilhamento de metas, valores e interesses comuns, mas também pela expressão de conflitos e opiniões contrárias. Para Costa (2013, p. 53), a “característica mais importante [do ciberespaço] é a possibilidade de interatividade, do diálogo entre os milhões de terminais espalhados pelo mundo inteiro [...] apesar da ausência física dos interlocutores”. Para as agregações sociais que acontecem no ambiente online, Rheingold (1993) deu o nome de comunidades virtuais.

Com potencial para transformar aspectos culturais, econômicos e políticos de uma sociedade (LEMOS, 2002), a interatividade nas comunidades virtuais tem contribuído sobremaneira para a elaboração e regulamentação das mais diversas políticas públicas. Se, até pouco tempo, a opinião pública era formada com base nas informações veiculadas pelos meios tradicionais de comunicação (como jornal, rádio e televisão), atualmente, as redes sociais (como Twitter, Facebook, Instagram e Google+, por exemplo) têm protagonizado importante função ao provocar discussões sobre projetos, candidatos, partidos e governos.

Diante deste cenário, a Secretaria Nacional de Juventude (SNJ), em parceria com o Instituto Brasileiro de Informação para Ciência e Tecnologia (Ibict), atua no Participatório: um espaço virtual interativo que visa colocar em curso discussões sobre políticas públicas voltadas para brasileiros com idade entre 15 e 29 anos. Inspirado no ambiente colaborativo das mídias sociais, o Participa-

tório busca auxiliar na estruturação de um sistema de informações capaz de subsidiar governos, pesquisadores e usuários em geral com dados consolidados e atuais sobre a juventude brasileira.

Enquanto espaço de participação, interação e mobilização política da juventude, o Participatório mostra elevado potencial para o exercício da chamada democracia digital, além de promover o exercício da esfera pública, como a que foi imaginada pelo filósofo e sociólogo alemão Jürgen Habermas. Contudo, antes de abordar como o Participatório se alinha aos conceitos de “democracia digital” e “esfera pública”, serão feitas algumas considerações sobre o conceito de “comunidade virtual”.

1.2

COMUNIDADES VIRTUAIS: UMA NOVA ÁGORA PARA A PARTICIPAÇÃO SOCIAL

No latim, o termo comunidade (*communis*) define “algo comum”. No entanto, tal acepção muda conforme os períodos de estudo. No intervalo que segue da sociologia clássica à sociologia contemporânea, o conceito de comunidade foi destrinchado por Ferdinand Tönnies, Robert A. Nisbet, Martin Buber e Talcott Parsons. Entre as contribuições mais recentes, Zygmunt Bauman, Manuel Castells, Cicilia Peruzzo e Raquel Paiva, revelando a multiplicidade de conceitos de comunidade e o esforço da comunidade acadêmica para defini-lo de acordo com os mais variados contextos.

A partir de Durkheim (1967), por exemplo, a formação de comunidades baseia-se na ideia da solidariedade social e suas duas formas de expressão na consciência: a solidariedade mecânica e a orgânica. A primeira é característica das sociedades primitivas, em que a coesão social acontece porque todos os indivíduos compartilham das mesmas noções e valores sociais, crenças religiosas e interesses materiais necessários para subsistência do grupo. Já a solidariedade orgânica é característica das sociedades modernas, nas quais a coesão social acontece por códigos e regras de conduta que estabelecem direitos e deveres dos indivíduos.

Já nos escritos weberianos, entende-se “comunidade” como um conceito amplo, que envolve situações heterogêneas. No entanto, se apoiam em fundamentos afetivos, emotivos e tradicionais. Para alguns autores, a definição do termo “comunidade” tem relação geográfica, como aponta Bendix (1993). Esses casos estão alinhados, em muitos pontos, aos que denominam como “comunidades” as áreas urbanas delimitadas e habitadas por pessoas. Com isso, o conceito expande-se não apenas às pessoas, mas à área física também.

Contudo, essa visão de comunidade como espaço físico apresenta alguns desafios, visto que em um mesmo local podem habitar pessoas com diferentes perfis como, por exemplo, o idioma materno, as crenças religiosas e o poder aquisitivo. Importa destacar ainda que é possível ter inúmeras comunidades dentro de um mesmo espaço físico, dependendo dos critérios de agregação a serem utilizados.

Ao se basear na língua como critério, como proposto por Labov (1972), uma comunidade pode se expandir ou restringir-se, a depender do foco. A comuni-

dade anglófona, por exemplo, possui países membros em todos os continentes do mundo, com milhares de pessoas. Por outro lado, a comunidade usuária da Língua Brasileira de Sinais (Libras) restringe-se a pessoas que utilizam esse meio de comunicação e expressão no Brasil. Sob um viés mais cognitivo, Cohen (1985) afirma que uma comunidade é formada por membros que compartilham símbolos, que são construções mentais repletas de significados, abrangendo questões religiosas, políticas, linguísticas e culturais.

De forma complementar, Sussman (1959) advoga que a comunidade é formada por membros que possuem interesses comuns, mesmo sendo estes diferentes entre si. Com isso, tem-se o conceito que comunidade pode abrigar pessoas em espaço geográfico diferente, possuir línguas, crenças, culturas, classes sociais distintas, desde que compartilhem interesses. Essa última definição alinha-se às comunidades envolvidas em participação social, visto que estas podem diferir em questões políticas, crenças e tantos outros pontos ligados ao compartilhamento de símbolos, mas os membros possuem objetivos comuns.

Com os avanços tecnológicos e o novo modelo de sociedade, cuja estrutura está diretamente ligada às teias de informação e ao desenvolvimento de tecnologias microeletrônicas que conectam o mundo todo, o conceito de comunidade amplia-se ainda mais. Como enfatiza Recuero (2000), “a mudança de paradigmas que o surgimento da rede trouxe para o mundo acabou por trair os conceitos de comunidades tradicionais. Não há interação física. Não há proximidade geográfica”. O corpo social está passando por um intenso e radical processo de mudança, no qual “o espaço global passa a ser virtual [e] o lugar das práticas sociais passa a poder acontecer – ter o potencial de ocorrer – em qualquer espaço no globo” (FRAGA, 2011).

Como ambiente de troca de informações, o ciberespaço tem reinventado as estruturas socioculturais e suas formas de agregação (RHEINGOLD, 1993). Nesse novo espaço antropológico, as comunidades se constituem a partir das afinidades de conhecimentos, de projetos em comum, do processo de cooperação ou de troca, independente das proximidades geográficas e das filiações institucionais (LÉVY, 1998). Essencialmente, essas agregações sociais estruturam-se sobre um único aspecto: o interesse comum de seus membros.

Ao descrever os elementos formadores de uma comunidade virtual, Recuero (2005) pontua as discussões públicas; as pessoas que se “encontram” e “reencontram” utilizando a Internet; o tempo; e o sentimento. Desse modo, uma comunidade virtual pode ser definida “como um grupo de pessoas que estabelecem entre si relações sociais, que permaneçam um tempo suficiente para

que elas possam constituir um corpo organizado, através da comunicação mediada por computador” (RECUERO, 2005, p.13).

Como explica Costa (2005), o ritmo com que essas comunidades se agregam e se desfazem é, basicamente, o mesmo em todos os grupos humanos. Contudo, essa atividade cotidiana de interação nas comunidades - compreendida na publicação de textos, imagens e conteúdo audiovisual, na indicação de *links*, na produção de discussões e na expectativa de receber uma resposta inesperada de pessoas, por vezes, desconhecidas - cria um contexto próprio de significação. Nesse mundo, povoado por seres virtuais, ideias, conceitos e sentidos particulares, a participação do sujeito está atrelada “à sensação de pertencer a um ambiente que todos constroem e compartilham” (COSTA, 2005, p. 65).

Com uma perspectiva semelhante, Mussoi, Flores e Behar (2007) explicam que a moral implícita em uma comunidade no ciberespaço é a da reciprocidade. Para os autores:

As comunidades virtuais exploram novas formas de opinião pública, nelas ocorrem contatos e interações de todos os tipos. Trata-se de um coletivo mais ou menos permanente que se organiza, interconectado, por meio do novo correio eletrônico mundial.

Isso significa que, sem reciprocidade, as chances de uma comunidade virtual sobreviver são mínimas. Sem uma interação mútua, com trocas caóticas e imprevisíveis, como as que ocorrem em um *chat* ou fórum, é improvável que elas permaneçam ativas (RECUERO, 2005). A interação mútua é a única forma de estabelecer relações sociais capazes de constituir as comunidades virtuais. Além disso, é oportuno ressaltar que, mesmo sendo o ciberespaço um ambiente com potencial para comunicação interativa, este não garante a existência das comunidades. Como explica Recuero (2005), a interação mútua só se faz possível “se o meio permitir, oferecendo as ferramentas necessárias, se o meio possuir a característica aberta, de via de duas mãos, para as trocas comunicativas” (RECUERO, 2001, p. 8).

Ainda nesta discussão sobre as comunidades virtuais, Rheingold (1993) chama atenção para o problema da interação humana e a convivência em grupo, que inquieta tanto psicólogos quanto sociólogos, economistas, antropólogos e historiadores. Dentre as diversas interpretações e critérios que cada campo científico adota para a compreensão do comportamento dos indivíduos nas

comunidades virtuais, o autor destaca o conceito de “benefícios coletivos”³. Segundo esse conceito, os grupos de pessoas existem mesmo em meio a um mundo competitivo porque há, entre os indivíduos, o reconhecimento de vantagens por estarem juntos. Dessa forma, é possível compreender o que leva indivíduos isolados a formar uma comunidade ou a integrar uma já existente.

Rheingold (1993) também observa, nas comunidades virtuais, um potencial para modificar as vidas de cada integrante. Uma das mudanças descritas pelo autor, que muito se alinha aos objetivos deste trabalho, é o incremento das discussões em torno da política, uma vez que “a política é uma combinação entre comunicação e poder físico, e o papel dos meios de comunicação em relação à cidadania é particularmente importante no sentido de uma sociedade democrática” (RHEINGOLD, 1993, p.24).

Nesse sentido, é pertinente observar que o ambiente virtual e seus mecanismos de comunicação têm amplo potencial para estimular discussões, revelar ideias e apresentar a atuação dos partidos e políticos. Como as ágoras onde os gregos realizavam suas assembleias, as comunidades virtuais apresentam-se como verdadeiras praças públicas (LEVY, 1999), um espaço capaz de oferecer novas formas e ferramentas para dialogar, construir, abarcar e integrar as mais variadas formas de expressão, bem como a diversidade de interesses e valores (MUSSOI; FLORES; BEHAR, 2007).

Dessa forma, as comunidades no ambiente virtual são feitas de pessoas, de comentários e de debates. Nelas, os usuários podem discutir temas capazes de influenciar a criação e adequação das mais diversas políticas públicas, o que possibilita e fortalece a participação social na construção democrática de planos de ação, bem como o estabelecimento de prioridades. Também se permite o estreitamento do diálogo com o poder público e a tão almejada democracia digital, como será apresentado na seção a seguir. Assim, é a partir dessas definições de “comunidade” e “comunidades virtuais” que se desenvolve esse Guia.

³ A interpretação adotada por Rheingold baseia-se na pesquisa de Marc Smith, um estudante de graduação em sociologia pela Universidade da Califórnia em Los Angeles.

1.3 ESFERA PÚBLICA E DEMOCRACIA DIGITAIS

Por permitir amplo acesso àqueles que possuem dispositivos conectados à rede, a internet tem provocado reflexões sobre as novas possibilidades de participação social em governos de democracia representativa. De acordo com Gomes (2005, p. 220), “quem tem acesso a um computador e capital cultural para empregá-lo no interior do jogo democrático, tem nos seus dispositivos um repertório de instrumentos para se tornar politicamente ativo”. Assim, a internet torna-se uma ferramenta política, na qual as pessoas podem se representar.

Seguindo esta mesma linha de pensamento, Bimber (1998) salienta a importância da internet no sistema social e chama a atenção para as mudanças que a rede tem introduzido no sistema político:

A internet já alcançou significado político, pois um número crescente de cidadãos a utilizam para aprender sobre as políticas e ações governamentais, discutir assuntos entre si, contatar representantes eleitos, e obter materiais relativos ao voto e outras informações que podem facilitar uma participação mais ativa na política. Todos os observadores da cena corrente concordam que a rede está expandindo dramaticamente o acesso à informação política relevante e oferecendo novas possibilidades para aprendizado e ação (BIMBER, 1998, p. 133-134).

Entre os pensadores que apostam nas vantagens trazidas pela internet para mudar a experiência social e política dos indivíduos, Rheingold (1993) defende que “a tecnologia que torna as comunidades virtuais possíveis tem potencial para elevar, com baixo investimento, os cidadãos ordinários em nível intelectual, social, comercial e, o mais importante, político” (RHEINGOLD, 1993, p. 18). Para além de Rheingold, Smith e Kollock (1999) observam que a grande promessa da internet é a criação de novos espaços e oportunidades para a participação política e contato social.

A participação social na política faz parte de todo governo que se considera democrático, que privilegia os debates sobre políticas públicas e compreenda sua importância para a construção de soluções que compõem um novo ecossistema de acompanhamento e atuação cidadã. A implementação e promoção

destes processos podem significar um avanço importante no aprimoramento dos mecanismos de consulta à cidadania, nas tomadas de decisão e na construção de um diálogo social mais amplo e convidativo. A variedade de canais de participação e deliberação no Brasil é destaque no cenário internacional. Com efeito, são criados novos mecanismos de participação mais diretos e ativos, com intuito de colaborar nos processos de definição de políticas capazes de responder a carências e necessidades sociais (COELHO; NOBRE, 2004).

O próprio conceito de Governo Eletrônico e a Lei de Acesso à Informação (Lei 12.527/2011) têm estreita ligação com a ideia de participação social. Conforme determina a referida lei, todo cidadão tem direito a solicitar informações sobre o governo, sem precisar detalhar motivos. A regra é a transparência e a exceção é o sigilo. Vale ressaltar ainda o Marco Civil da Internet (Lei 12.965/2014) que defende que o uso da internet pelo poder público deve priorizar “o fortalecimento da participação social nas políticas públicas”.

Nesse ambiente está inserido o Portal Federal da Participação Social, que busca incentivar a realização de debates com a opinião pública. Além das tradicionais consultas e audiências públicas, também é enfatizado o aprimoramento de usabilidade nos *sites* governamentais, para que todo cidadão consiga encontrar a informação que deseja sem empecilhos. Essa preocupação se estende, inclusive, às pessoas com algum tipo de deficiência (visual, auditiva, física e temporal, causada por acidente, por exemplo).

Além disso, é considerável notar que a vontade por uma ampliação de canais de participação política dos cidadãos não parte apenas de setores do poder público. No Brasil, as manifestações acontecidas nos últimos anos – com destaque para as chamadas “jornadas de junho” de 2013, os protestos que ocorreram durante o processo de impeachment da ex-presidente da República Dilma Rousseff em 2015 e as ocupações nas escolas da rede pública ocorridas ao longo de 2015 e 2016 – mostram, de forma clara, não apenas a insatisfação da população com as falhas do Estado, mas também uma reivindicação para acompanhar mais de perto e participar, de maneira efetiva, da tomada de decisão sobre questões de interesse público.

Foi justamente durante esse momento de efervescência dos protestos no país que o ambiente virtual Participatório ganhou mais projeção na sociedade. É importante destacar, inclusive, que um exercício democrático que pode ter espaço no Participatório é a politização da juventude por meio da participação. Esse ponto será retomado mais à frente, na seção em que serão apresentadas críticas e soluções ao atual modelo do ambiente virtual. Antes, no entanto, é preciso determinar o conceito de politização adotado nesta obra.

1.4 JUVENTUDE POLITIZADA EM TEMPOS DE INTERNET

Sabe-se que o conceito de politização está em meio a um amálgama de termos que, ao serem aplicados a diversos contextos, muitas vezes de forma aleatória, vão perdendo o sentido. Em geral, a noção de politização é ligada à rede de elementos que formam opiniões e ações de natureza política. Seguindo esse entendimento, a pessoa politizada é aquela que se engaja por uma causa, que se informa e possui uma opinião estabelecida sobre assuntos políticos e que se associa a um partido político, além de participar de sindicatos e outros coletivos comunitários. No lado oposto, “despolitizada”, também chamada de alienada, é aquela pessoa para quem não importa quem toma decisões sobre seus direitos e deveres (ARNAUD; GUIONNET, 2005).

Essa compreensão do termo “politização”, no entanto, é limitada, especialmente em tempos de crise da representatividade. Tomando por exemplo a juventude⁴, que é o grupo em destaque neste trabalho, ainda que não haja engajamento militante em sua totalidade, ou que haja um distanciamento em relação aos partidos políticos, com um número baixo de jovens filiados quando comparado ao número de adultos e idosos, não significa que esse grupo social não se importe com as decisões políticas. Por isso, destaca-se a compreensão oferecida por Arnaud e Guionnet (2005, p.12-15), que chamaram de “novos terrenos de politização” os diversos modos de ação e de engajamento.

Tratam-se de terrenos que se encontram distantes dos objetos tradicionais do ideal democrático de participação, compreendido nas eleições (votar e ser votado), partidos políticos, sindicatos e militância. Os autores observam a participação política não convencional, os “modos de expressão política alternativos”, como produção artística, petições públicas, marchas de protestos e outros.

No Brasil, ainda que boa parte dos jovens não se identifiquem com os partidos políticos, nem às ideologias tradicionais, é possível notar, dentre eles um dis-

⁴ Pensar em juventude de forma simplista pode levar a identificar a ideia como uma grande comunidade etária, na medida em que se pode delimitar a juventude por um grupo de pessoas em uma determinada faixa de idade. Esse ponto ganha embasamento pela Lei nº 12.852 de 5 de agosto de 2013, no qual institui o Estatuto da Juventude e define jovem como as pessoas com idade entre 15 e 29 anos.

curso de crítica e de vontade de transformação da política do país. Na existência de uma opinião política, de uma crítica aos modelos tradicionais da democracia representativa, há elementos de relação da juventude com a sociedade, no sentido em que estão atentos aos problemas locais, à violência, ao desemprego, à educação e à saúde (KRIGER, 2014).

Não significa, por outro lado, que os elementos tradicionais da democracia (partidos, Congresso, militância, sindicatos, sistema de representatividade) devem ser abolidos da sociedade. Trata-se apenas, de observar que há outros elementos consideráveis para se atentar no processo de politização da juventude brasileira nas duas últimas décadas, em que a internet ganha cada vez mais projeção e importância no cotidiano da população.

Nesse contexto, nota-se que é preciso analisar com profundidade as redes sociais, as mobilizações organizadas de forma pulverizada na internet, as petições on-line, o compartilhamento de informações políticas que antes estavam sob domínio apenas da indústria da comunicação e os ambientes virtuais de discussão e interação política, como o Participatório.

Além disso, é importante observar que a pluralidade da juventude revela ser um tema mais complexo, transcendendo a questão etária, visto que o jovem está em todos os segmentos sociais e representa parte significativa da população brasileira. Assim, o Participatório, enquanto observatório da juventude, se apresenta como um espaço no qual se pode estudar a população jovem por diversos focos, com recortes e relações, em que cada faceta apresenta as suas especificidades.

Trata-se de um cenário que apresenta território fértil para a inovação e a construção de ferramentas que favorecem a aproximação de qualquer cidadão com a elaboração, implementação e acompanhamento de políticas públicas, além de ser um contexto que favorece a participação e construção de esferas públicas, como será abordado a seguir.

1.5

DEMOCRACIA REPRESENTATIVA E O CONCEITO DE ESFERA PÚBLICA NA ERA DIGITAL

A democracia representativa, quando foi como sistema de governo pensada pelos clássicos filósofos gregos e aqueles que os sucederam, previa como elemento chave a participação popular na tomada de decisões de interesse público. Como lembra Gomes (2005, p.216):

A premissa é bem conhecida: a democracia constitucional tem como seu fundamento a ideia de soberania popular. Da premissa, passa-se à promessa: a opinião do povo deve prevalecer na condução dos negócios de concernência comum, a vontade pública deve ser servida nas decisões que afetam a coisa pública

Embora as eleições sejam a etapa do exercício democrático representativo que mais se sobressaem nas sociedades modernas, Rheingold (1993) ressalta que essas eleições deveriam ter o suporte de discussões promovidas pelos cidadãos e cidadãs em todos os níveis da sociedade, elencando as questões que são importantes para a nação. Nesse sentido, se um governo exerce seu papel de acordo com o consentimento da população governada, “a eficácia desse governo está profundamente influenciada por quanto os governados conhecem sobre as questões que os afetam” (RHEINGOLD, 1993, p.24).

Para que esse trabalho exercido por governo e população seja efetivo, a democracia representativa necessita, portanto, de uma organização da sociedade para que cidadãos e cidadãs participem debatendo as questões determinantes para o bom funcionamento da nação, do estado, do município e das comunidades locais. Uma forma de realizar essa organização foi proposta por Jürgen Habermas em 1964, e por ele denominada “a esfera pública”.

Segundo Habermas (1964), a esfera pública seria um espaço, que não necessariamente precisa ser físico e fixo em um único local, no qual é formada a opinião pública. No entanto, para que tal espaço exista, é imprescindível garantir acesso a todos os cidadãos. No contexto imaginado pelo autor, estes deveriam ter meios para receber e interpretar as informações que, em geral, chegavam pelos jornais, panfletos, rádio e – mais tarde – pela televisão. A partir do mo-

mento em que acessam esses meios, os cidadãos formam um corpo público. Para Habermas (1964, p. 49):

Os cidadãos se comportam como um corpo público quando debatem de forma irrestrita – isto é, com a garantia de liberdade de reunião e de associação e a liberdade de expressar e publicar suas opiniões – sobre questões de interesse geral.

Como lembra Losekann (2009), a esfera pública imaginada por Habermas é a esfera de legitimação do poder público e, indo além, dos sistemas de governo baseados na democracia representativa. Ou seja, “a esfera pública se constitui como uma ferramenta privilegiada através da qual os cidadãos organizados podem limitar o poder, exercendo oposição explícita e tornando os atores políticos mais responsáveis e transparentes” (LOSEKANN, 2009, p. 46).

Losekann (2009) também chama atenção para o fato de que a esfera pública habermasiana não exclui as desigualdades e as relações de dominação presentes na maioria das sociedades. Dentro desse espaço podem ser identificados esforços de alguns interlocutores, visando interferir na decisão pública ou na expectativa de efetivar alguma influência sobre o sistema político. São os indivíduos que possuem alguma notoriedade na sociedade e que, por esse motivo, podem elaborar com mais facilidade um julgamento ou opinião, influenciando ou reprimindo os demais.

Transpondo para a chamada “sociedade digital”, Gomes (2005) oferece uma observação semelhante à de Losekann. Para o autor, ter acesso à informação política não torna os cidadãos automaticamente mais informados e mais ativos politicamente. “Quem pode ter acesso à informação online, pode gerenciá-la e eventualmente produzi-la, está equipado com ferramentas adicionais para ser um cidadão mais ativo e um participante da esfera pública” (GOMES, 2005, p. 221).

Na internet, as redes sociais têm sido consideradas uma espécie de esfera pública, uma vez que boa parte da população mundial possui acesso a dispositivos conectados à internet e tem, ao mesmo tempo e de diferentes partes do planeta, recursos para promover discussões e debates. Isso porque nas redes sociais há um fluxo complexo de compartilhamento e de produção de conteúdo – um conteúdo que, vale ressaltar, tem uma parte produzida por robôs, sem o compromisso com a veracidade das informações.

Nesse contexto, acompanhando o vislumbre de uma esfera pública nas redes sociais amparada por todas as possibilidades da internet, surge a ideia da “democracia digital” (também encontrada nos termos *e-democracy* e ciberdemocracia, dentre outros). Nesse tipo de democracia, os cidadãos e cidadãs passam a ter acesso à informação política, que antes era bloqueado pela esfera econômica, política e da informação de massa. Neste sentido, a internet representaria boa oportunidade para que a esfera civil produzisse informação política para o seu próprio consumo, embasando tomadas de decisão – uma decisão que tanto pode ser o voto em representantes políticos, quanto a organização comunitária, sem intermediários (GOMES, 2005).

Com isso, tendo no Participatório uma rede social com potencial para ser uma esfera pública com informação confiável e de qualidade, da qual são membros gestores públicos, atores políticos e cidadãos, faz-se oportuno ressaltar que seu fluxo de comunicação não deve ser unidirecional. É preciso observar que em uma democracia, ainda que representativa, a informação e tomada de decisão política não devem partir exclusivamente do Estado. Sobremaneira, na democracia digital:

A esfera política se mantém, mas o Estado se torna mais poroso à participação popular, permitindo que o público não apenas se mantenha informado sobre a condução dos negócios públicos, mas também que possa intervir deliberativamente na produção da decisão política (GOMES, 2005, p. 219).

Por outro lado, ao pensar o Participatório como uma rede social e, portanto, potencial esfera pública digital da democracia brasileira, é importante levar em conta que existem posições privilegiadas para determinados indivíduos em meio às discussões políticas e que também há o típico fenômeno de redes sociais conhecido por “bolha ideológica” ou “bolha política”. Esse fenômeno ocorre quando os indivíduos se fecham em grupos cujos membros compartilham das mesmas ideias e interesses, ignorando ou mesmo não tendo qualquer contato com aqueles que pensam diferente.

Segundo a definição de Martins (2016), o fenômeno da bolha se forma “quando a arquitetura da discussão desencoraja uma real conversação entre pessoas que não concordam umas com as outras”. De forma complementar, Filho (2016) lembra que a formação de bolhas e a produção de informações falsas por robôs poluem a esfera pública digital, transformando-a em um ambiente

que “não oferece uma possibilidade real para a deliberação política e a tomada de decisões [...], seus efeitos negativos vêm impactando inclusive nos espaços e instrumentos tradicionais de deliberação (eleições, plebiscitos, referendos e outros)” (FILHO, 2016, página web).

Nesse sentido, é relevante pensar de que maneiras o Participatório deve encorajar a participação de cidadãos representantes dos mais diversos grupos da sociedade brasileira, com foco nos temas da juventude, assim como também estimular um debate em que caibam diferentes pontos de vista, escapando à formação da bolha. Na unidade a seguir, serão abordadas com mais detalhes as informações de uso do Participatório para a promoção da participação política, além da descrição do Portal da Juventude, no qual está inserido o ambiente Participatório e o sistema Noosfero.

2^a PARTE

**PARTICIPAÇÃO E OBSERVATÓRIO NO
PORTAL DA JUVENTUDE**

2.1 O QUE É O PARTICIPATÓRIO?

A possibilidade de comunicação sem intermediários e em tempo real na internet viabiliza a criação de um ambiente de interação que incentiva o participante a ir além dos temas sobre os quais está habituado a debater, promovendo um espaço fértil para a ampliação de reflexões e integração das agendas dos colaboradores. Nesse sentido, o Participatório pode ser compreendido como uma rede social de articulação de saberes envolvendo a juventude, instituições de pesquisas, observatórios e grupos de pesquisa, gestores, ativistas, estudiosos, no Brasil e no exterior, ligados a questões, dilemas e políticas de juventude.

A denominação Participatório vem da junção do verbo participar com o sufixo “tório”, que significa local. Assim, Participatório seria o lócus em que ocorre a participação por meio de um *site*. Com isso, tem-se uma tecnologia robusta servindo de apoio à participação social, possibilitando a discussão democrática.

No Participatório, a construção e a produção do conhecimento estão em permanente processo de elaboração, uma vez que a noção de conhecimento adotada nesse ambiente está motivada pela concepção de inteligência coletiva. Isto possibilita a publicação e a produção de pesquisas, indicadores e dados sobre a juventude brasileira. Entre os princípios que fundamentaram a criação do Participatório, está o estabelecimento de um ambiente verdadeiramente público, com a construção coletiva e ampla divulgação do conhecimento. Nesse espaço, cada integrante deve ter acesso livre às informações que compartilha, além de *design* e desenvolvimento estabelecido a partir da metodologia do *software* livre, priorizando a participação social.

O foco do Participatório é a interação, organização e disseminação de informações pertinentes à esfera juvenil brasileira. Para operar dessa maneira, suas atividades estão estruturadas em quatro grandes linhas de atuação:

- a) **Pesquisas e publicações:** nesta linha pode-se coordenar, sistematizar e propor atividades voltadas aos estudos, pesquisas e publicações, como forma de apoio a gestão de pesquisa e publicação;
- b) **Integração com outros espaços de produção do conhecimento:** aqui, pode-se articular a integração do Participatório com outros centros de informação similares, com o intuito de compartilhar conhecimento, estudos e pesquisas;

- c) Organização e disseminação do acervo:** garantia de acesso à produção acadêmica e técnica sobre juventude e políticas públicas produzida pelo Governo Federal, em especial ao acervo da Secretaria Nacional de Juventude (SNJ).
- d) Comunicação e mobilização:** apoio na disseminação virtual das informações produzidas e sistematizadas no ambiente do Participatório, de forma amigável (*user friendly*), em conjunto com as ações de comunicação e mobilização.

O Participatório possui diversas funcionalidades e recursos que fazem desse ambiente um facilitador para a produção e divulgação do conhecimento, com potencial para promover a participação política. Para se ter uma ideia, entre as tecnologias de integração do Participatório está uma API (Application Programming Interface) para o acesso ao conteúdo público do *site* como características dos perfis, publicações por temas, metadados etc. Dessa forma, os participantes contam com um perfil, mural, painel de controle, botões de curtir e compartilhar, agenda e linha do tempo, entre outras ferramentas.

Contudo, muito embora seus recursos se assemelhem aos de redes sociais populares (como o Facebook e Twitter, por exemplo), ao Participatório estão reservadas três características singulares:

- a)** a capacidade de reunir e sistematizar um conjunto de dados sólidos e confiáveis, como indicadores econômicos e sociais sobre juventude;
- b)** a garantia de conservação do acervo, uma vez que seu domínio não está vinculado à uma empresa com interesses privados, mas ao patrimônio público;
- c)** a possibilidade de atrair participantes das mais diversas camadas sociais, motivados especialmente pelo debate público e politizado sobre temas relevantes para verdadeiras transformações na juventude brasileira.

Dessa maneira, segundo seu projeto original, o Participatório visa estimular a participação efetiva da juventude na formulação e no monitoramento das políticas públicas, bem como na reafirmação de valores para a construção de uma sociedade mais justa e igualitária, tendo o jovem como agente estratégico desse processo.

2.2 HISTÓRICO DO PARTICIPATÓRIO

A criação do ambiente virtual Participatório está inserida em um contexto de entusiasmo com o potencial de comunicação e compartilhamento de informação proporcionado pela Internet - possibilidades que têm sido especialmente exploradas tanto pelo mercado financeiro quanto pelas instituições políticas brasileiras.

Somam-se a esse quadro iniciativas que sinalizam para o interesse da população em participar da política via internet, como a criação de *sites* colaborativos para discutir assuntos comunitários, petições públicas on-line e manifestações coletivas em perfis de políticos nas redes sociais como forma de pressão e demanda.

Desde a criação da Secretaria Nacional de Juventude, em 2005, foi apresentada como um desafio a criação de mecanismos para a elaboração contínua de estudos, pesquisas e indicadores sobre juventude e políticas públicas. São representativos dessa preocupação dois trechos do documento Política Nacional de Juventude: Diretrizes e Perspectivas, do Conselho Nacional de Juventude (CONJUVE). No primeiro, destacado abaixo, é dada atenção ao caráter de mobilização da juventude, uma característica que deve ser considerada pelo poder público:

A juventude é uma dimensão social que articula movimentos de vários tipos e com distintas práticas discursivas e de organização. De acordo com essa realidade, o poder público deve ser criativo no desenvolvimento de metodologias e oportunidades que ampliem as condições de participação de um conjunto cada vez maior de jovens, assegurando a pluralidade de manifestação da juventude. A diversidade de sentidos do conceito de participação pede múltiplas estratégias para garantir o direito de participar. No plano do jogo político formal, é importante considerar a informação e a transparência dos processos de deliberação pública (CONJUVE/FES, 2006, p.37).

O segundo trecho apresenta a necessidade de elaboração de metodologias e diagnósticos governamentais sobre a juventude por meio de pesquisas:

As iniciativas governamentais têm cada vez mais sido construídas a partir de diagnósticos sobre as principais carências da população, suas necessidades mais prementes. Portanto, passa a ser ainda mais relevante atuar sobre a elaboração de pesquisas e diagnósticos, de modo a melhorar continuamente suas metodologias, com o objetivo de afinar a relação entre o olhar das instituições de pesquisa e as necessidades das camadas da população pesquisada (CONJUVE/FES, 2006, p. 39).

Outra demanda que se mostrou cada vez mais necessária foi a construção de um observatório da juventude, no qual deveriam estar concentradas informações qualificadas e confiáveis especificamente sobre a juventude. Além disso, constariam os temas de interesse deste público, como um meio de subsidiar a formulação de políticas para esse grupo social.

Nesse contexto, a Secretaria Nacional de Juventude (SNJ) e o CONJUVE notaram a oportunidade de criar um ambiente virtual que fosse uma fonte de pesquisas, dados e observação da juventude brasileira. Além disso, uma plataforma que funcione como um motor de mobilização, diálogo, debate e interação entre jovens e gestores públicos.

Como desdobramento das discussões promovidas pela SNJ e CONJUVE em parceria com ministérios, academia e centros de pesquisa, verificou-se a importância de criar um órgão especializado na produção de pesquisas sobre juventude. A partir de 2009, com o apoio do Instituto de Pesquisa Econômica Aplicada (IPEA), foi criado um esboço do que seria um Observatório de Políticas Públicas de Juventude.

O debate em torno da criação do Observatório é retomado em 2011, na gestão de Severine Macedo, e inserido no programa temático 2044 - Autonomia e Emancipação da Juventude, do Plano Plurianual (PPA 2012-2015). No documento consta uma proposta de fortalecer a capacidade de coordenação das políticas públicas de juventude por meio da articulação de iniciativas governamentais e do aumento da participação social.

Ao reconhecer que o Brasil vive, atualmente, um momento de expansão da população jovem - 51 milhões de brasileiros têm idade entre 15 e 29 anos, de acordo com o Censo 2010 do IBGE – e, ao perceber que o jovem é o público com mais assiduidade na web, a SNJ estabeleceu metas para a formulação de uma política nacional de comunicação nas redes sociais.

O objetivo estratégico da SNJ e da Secretaria Geral, de participação social como método de governo, convergem na discussão sobre a concepção do Observatório. Entre os objetivos dessa iniciativa, está a ampliação dos canais de diálogo e de construção de políticas públicas para a juventude. Nesse contexto, a SNJ realizou, junto à Secretaria Nacional de Articulação Social (SNAS), uma oficina para jovens desenvolvedores, visando à criação de propostas e soluções do que seria o Observatório da Juventude.

O Participatório foi criado em 2012, com o objetivo de promover a mobilização e participação da juventude, bem como a produção e organização do conhecimento sobre juventude em um observatório. Seu nome é uma fusão das diretrizes que fundamentam o espaço. Trata-se de um mesmo instrumento que tem como finalidade a produção de conhecimento, indicadores, monitoramento, avaliação e gestão da informação das políticas públicas de juventude, mas com foco na mobilização e participação social das redes de jovens, organizações juvenis, gestores, pesquisadores e parceiros das políticas públicas. Inspirado nas mídias sociais digitais, o Participatório é, portanto, um híbrido entre a formalidade acadêmica e a fluidez das redes, e vem permitir que uma ampla gama de políticas públicas voltadas aos jovens seja discutida a partir das percepções da sociedade.

Para que esses objetivos fossem alcançados, o Participatório foi estruturado como uma comunidade virtual, com ferramentas de consulta e interação, comunidades temáticas e banco multimídia, por meio da plataforma Noosfero. A princípio, o Participatório era um ambiente virtual separado do Portal da Juventude, também configurado no Noosfero como uma rede social para interação entre governo e sociedade. No Portal, cada programa do governo federal para a população jovem é apresentado como uma comunidade virtual, pensada como um local de divulgação de notícias e conteúdo específicos sobre cada um.

A fragmentação dos portais da SNJ em diferentes estruturas e plataformas, dentre elas, o Participatório, motivou a iniciativa de concentrar os portais em um mesmo espaço, que ficou conhecido como Portal da Juventude, com a utilização do sistema Noosfero. Dessa forma, ao adotar uma ferramenta em formato de rede social, que já está disseminado entre a população e que os jovens têm maior domínio sobre o uso, pretendia-se ampliar a articulação da juventude, gestores, movimentos sociais, pesquisadores e demais públicos interessados nas temáticas da juventude. A plataforma Noosfero, por sua vez, foi desenvolvida com o apoio do Centro de Computação Científica e *Software Livre* da Universidade Federal do Paraná (UFPR), que ficou responsável pelo desenvolvimento, hospedagem e manutenção da Plataforma da Juventude.

Quanto ao trabalho de comunicação e mobilização de usuários para a Plataforma, foi instituída parceria com a Escola de Comunicação da Universidade Federal do Rio de Janeiro – ECO/UFRJ -, cuja atribuição é a construção da metodologia de mobilização e de comunicação, propondo e executando ações e estratégias de coberturas colaborativas para os eventos da SNJ/SG e demais iniciativas que dialogam com os temas de juventude.

Na parte de pesquisas, monitoramento e publicações que constituem o observatório, foram firmadas parcerias com instituições de produção do conhecimento, tais como Capes, CNPq, IBGE, IPEA e universidades. Além disso, foi estabelecida uma linha de publicações, compreendida em cadernos temáticos (impressos e eletrônicos) e publicações referentes aos programas da SNJ, como Juventude Viva, Estação Juventude, COIJUVE e outros.

Nesse sentido, o Participatório se apresenta como um meio virtual para ampliar o acesso da população a reflexões, estudos e bancos de dados ao mesmo tempo em que promove a comunicação em torno de políticas públicas de juventude. Além de fornecer um ambiente de interação e publicação, o Participatório é, em si, participativo. Nesse espaço de diálogo e troca de experiências, a participação social é colocada em um novo patamar, buscando a garantia de uma escuta recíproca de melhor qualidade entre governantes e cidadãos.

Tornou-se, portanto, um canal inédito de observação, escuta e diálogo baseado em um grupo específico da sociedade, que é a população jovem. Em sua concepção, foram adotados os seguintes objetivos:

- a)** Promover a participação em ambientes virtuais, oferecendo um espaço qualificado para o diálogo, o debate e a interação em torno da juventude;
- b)** Mobilizar a juventude por meio da disseminação de campanhas e da absorção de conteúdo relacionado aos temas que já estejam circulando pelas redes sociais e ambientes onde se discute juventude;
- c)** Produzir e publicizar conhecimento em rede, sendo um espaço de articulação de saberes envolvendo jovens, pesquisadores, instituições, observatórios e grupos de pesquisa, gestores e movimentos sociais, no Brasil e no exterior, para refletir sobre questões e políticas públicas

2.2.1 ESPAÇOS, FERRAMENTAS E FUNCIONALIDADES DO PARTICIPATÓRIO

O Participatório tem como princípio incentivar, sem censuras, o diálogo sobre as políticas públicas de juventude em todos os seus aspectos. Desde que estejam em concordância com os Termos de Uso do ambiente, todos os conteúdos postados na Plataforma têm código aberto para livre reprodução e disseminação pelos usuários. Afim de melhorar o trânsito das informações, a SNJ organizou o Participatório em diversos ambientes. Entre eles, estão:

- a)** Comunidades: Neste espaço o usuário pode gerar a maior parte dos conteúdos, como mesas-redondas, troca de arquivos e páginas da wiki, entre outros;
- b)** Debates: espaço reservado para a promoção de debates livres entre os usuários;
- c)** *Blog*: reservado para postagens feitas pela SNJ, este espaço está voltado para a divulgação das últimas pesquisas e dados;
- d)** Eventos: permite que qualquer usuário agende, divulgue e convide para eventos presenciais e/ou online;
- e)** Vídeos: permite que qualquer usuário compartilhe vídeos pertinentes aos debates sobre as políticas de juventude;
- f)** Transmissão on-line: transmissão ao vivo das atividades promovidas pela SNJ, organizações juvenis, outras redes e observatórios

Para que o funcionamento do Participatório fosse efetivo e os objetivos fossem alcançados, ele foi estruturado a partir de três frentes: 1) uma coordenação geral do Participatório; 2) um núcleo de comunicação e mobilização (Participação); 3) e um núcleo de estudos e pesquisas (Observatório). Cada uma das frentes possui as seguintes funções:

I. COORDENAÇÃO GERAL DO PARTICIPATÓRIO:

- a)** Plataforma tecnológica autônoma com participação social: trabalha o desenvolvimento dos artefatos tecnológicos do Participatório enquanto

política pública, baseado nas metodologias de *software* livre, em colaboração com a juventude brasileira;

- b)** Fomentar a formação de comunidades de desenvolvedores e interagentes em torno dos artefatos, trabalhando essa relação como genuína participação social nas políticas públicas da SNJ;
- c)** Permitir a inovação autônoma e distribuída, tanto nos artefatos tecnológicos quanto na metodologia de organização da informação e debates, a partir do fornecimento em tempo real dos dados da plataforma em formatos abertos e a disponibilização de interfaces para construção de aplicativos por terceiros;
- d)** Promover a apropriação das regras de funcionamento e transformação dos artefatos digitais do Participatório a partir de encontros presenciais de desenvolvimento e *design* colaborativo realizados com públicos-alvo da juventude brasileira.

II. NÚCLEO DE ESTUDOS E PESQUISAS:

- a)** Articulação com observatórios e centros de pesquisas;
- b)** Coordenação e proposição de estudos e pesquisas;
- c)** Elaboração de indicadores e monitoramento de políticas públicas;
- d)** Estruturação do Núcleo de Pesquisa em diálogo com os observatórios - com plano de trabalho;
- e)** Banco de dados sobre políticas públicas;
- f)** Banco de dados sobre juventude (dados demográficos, econômicos e sociais);
- g)** Formulação de indicadores (proposta de metodologia para discussão na SNJ, possíveis seminários, grupo de trabalho etc);
- h)** Pesquisas;
- i)** Coordenação das publicações do Participatório;

- j)** Formação de acervo físico e digital da produção, documentos históricos da SNJ e de bibliografia básica para atender à equipe da SNJ;
- k)** O Observatório da Juventude, enquanto estrutura do Conselho Nacional de Juventude, possibilitará aportar capacidade e instrumentos para o acompanhamento das Políticas Públicas de Juventude, ampliando o conhecimento, construindo indicadores e criando oportunidades para a sociedade debater, gerar propostas e avaliar as políticas governamentais existentes. Terá, assim, a finalidade de aportar capacidade e instrumentos ao Conselho e à sociedade brasileira, para que estes acompanhem e intervenham na formulação e avaliação de políticas públicas e ações sociais que promovam à juventude o acesso aos direitos de cidadania;
- l)** Produção e análise de informações e indicadores relativos à juventude no Brasil, bem como o desenvolvimento de metodologia específica para o tratamento deste tema no país.

III. NÚCLEO DE COMUNICAÇÃO E MOBILIZAÇÃO

III.I. COMUNICAÇÃO:

- a)** Estabelecer o fluxo de material temático para as discussões que se realizarão dentro da plataforma do projeto, com temas pré-determinados pela SNJ, de modo a alimentar o ciclo dos debates com os interagentes na rede e a partir dela;
- b)** Desenvolver temas com peças multimídia, tais como infográficos, imagens, vídeos e áudios, visando aquecer os debates e fornecer insumos para as comunidades interagentes internas ao projeto;
- c)** Analisar e desenvolver visualizações para dados recebidos dos interagentes, desenvolvendo um fluxo de *feedback* para os usuários sobre suas ações na plataforma;
- d)** Fazer *uploads* dos conteúdos para a plataforma do Participatório organizando os conteúdos de acordo com as territorialidades ali presentes (físicas e semânticas);
- e)** Construir textos para as redes sociais e *blogs*, bem como indicar materiais para serem referenciados nas redes supracitadas;

- f)** Estabelecer fluxos de material para as redes, bem como analisando sua repercussão por meio de relatórios analíticos de mídias sociais;
- g)** Analisar e construir gráficos e relatórios para análise do alcance dos objetivos citados acima, incluindo análises avançadas de acesso e repercussão de conteúdos postados no ambiente Participatório;
- h)** Monitorar e analisar, em tempo real, o “sentimento” da rede e produzir relatórios diários sobre o comportamento dos internautas em relação aos recortes temáticos propostos, identificando perfis ativos e relevantes;
- i)** Resposta a crises: difusão de respostas para campanhas de desinformação ligadas aos temas presentes no Participatório;
- j)** Oficinas de capacitação e troca de experiências em mídias digitais para os atores governamentais da SNJ, SNAS, SG e demais ministérios envolvidos.

III.II. MOBILIZAÇÃO:

- a)** Construir comunidades em torno dos temas a partir de redes sociais virtuais pré-existentes, principalmente Facebook, Twitter, identi.ca, github e gitorious, provendo um ciclo de informações aberto, colaborativo e ágil, com *feedback* da equipe da SNJ e SNAS em Brasília e identificação/criação de uma rede de apoio;
- b)** Engajamento no debate gerado dentro e fora das plataformas, a fim de estimular a interação entre os usuários;
- c)** Estimular a mobilização social na rede e nas ruas em torno dos temas;
- d)** Estabelecer um canal permanente de estratégias de comunicação tendo em vista ações contínuas;
- e)** Integrar a equipe de comunicação e mobilizadores sociais com a equipe em Brasília (SNJ, SNAS, SG) e com os interagentes da plataforma;
- f)** Realizar cobertura e interação em festivais, seminários, oficinas, conferências e toda a sorte de eventos presenciais em que a rede do Participatório esteja presente - mídias sociais;

- g)** Estimular o debate nas redes durante as ocasiões supracitadas respondendo e alimentando as redes com *feedbacks* em tempo real, criando e alimentando o vínculo desses atores com a Secretaria;
- h)** Aprofundar relacionamento mais permanente do governo com ativistas e organizações sociais mapeadas;
- i)** Envolver em rodadas participativas de elaboração e *design* do programa, os atores da primeira camada de engajamento na plataforma, como CONJUVE, pesquisadores e observatórios já existentes (sociedade civil e governo), Grupo de Debate do Plano de Enfrentamento da Violência contra a Juventude Negra, cabeças de rede e movimentos que não dialogam com o governo pelos canais tradicionais (BRASIL, 2012, p. 7-10).

Para uma compreensão mais aprofundada do que representa o Participatório, a seção seguinte apresenta como utilizar as comunidades virtuais, as principais limitações e desafios de mobilização para participação na Plataforma da Juventude, bem como a trajetória de reativação do Participatório.

2.3 COMUNIDADES VIRTUAIS NO PORTAL DA JUVENTUDE

A partir da decisão da Secretaria Nacional de Juventude de abrir um canal semelhante a uma rede social para ampliar o diálogo com grupos de interesse nas políticas públicas de juventude, foi criado o Portal da Juventude. Trata-se de um *site* que reúne notícias sobre os programas do Governo Federal e permite a interação entre os usuários inscritos.

Desenvolvido na plataforma Noosfero, o Portal da Juventude abriga comunidades para temas que envolvem a juventude, programas das políticas públicas e demais comunidades que os membros tenham interesse em criar - as quais são submetidas à aprovação do grupo de moderadores da SNJ. São exemplos dessas comunidades: “Juventude Viva”, que concentra informações, vídeos, notícias e comentários dos usuários sobre o programa do Governo Federal de mesmo nome; “Biblioteca de Juventude”, que reúne um acervo digital de temas relacionados aos jovens; e “Rede de pesquisadores em políticas públicas de juventude”, que congrega a comunidade acadêmica interessada nos assuntos da juventude.

Ainda que todo o Portal da Juventude tenha, entre as suas propostas, estimular e possibilitar a participação entre os usuários, o Participatório se apresenta como um ambiente separado, mesmo sendo, a princípio, localizado dentro do Portal. É importante observar que, ao reservar um ambiente específico para o Participatório, os desenvolvedores e gestores desse espaço tiveram como objetivo tornar mais clara a proposta de interação, participação e observação para a juventude. Vale ressaltar que o Participatório foi pensado não como uma comunidade de notícias e agenda de Estado, mas como um espaço dedicado à participação, promoção de discussões, divulgação de pesquisas e compartilhamento de informações confiáveis que subsidiem a formulação de políticas públicas de juventude.

Para mais detalhes sobre a trajetória de reforma e reativação do Participatório, apresenta-se, na próxima seção, um breve diagnóstico de navegabilidade e de ferramentas do usuário.

2.4 TRAJETÓRIA DE REATIVAÇÃO DO PARTICIPATÓRIO

O presente diagnóstico traz um recorte da trajetória de reformulação e reativação do Participatário, tendo como objetivo registrar, por meio de capturas de telas do Portal Juventude, a configuração do ambiente Participatário. As capturas foram realizadas no dia 24 de agosto de 2017 e serviram para o desenvolvimento de um relatório de navegabilidade e ferramentas do usuário. A partir desses registros, são apresentados os principais problemas que limitaram ou mesmo atenuaram a interação dos usuários. Tais elementos conduzem o Participatário ao abandono, como um espaço que não se configura como uma comunidade virtual ou mesmo uma rede social. Nesse sentido, o relatório foi criado para apresentar recomendações de aperfeiçoamento do ambiente interativo, visando torná-lo uma comunidade virtual de discussão política ativa.

Importa observar que o relatório de diagnóstico do Participatário se configura como uma das etapas de reconstrução desse ambiente de comunicação. O objetivo desse diagnóstico foi avaliar deficiências de usabilidade do Participatário, além de dar subsídios para a formulação de estratégias de otimização do ambiente e da plataforma Noosfero.

É importante notar também que o Participatário é um potencial espaço de registro das discussões que interessam à juventude e aos gestores de políticas públicas para jovens. Sua característica de concentrar e direcionar os debates se mostra vantajosa por se opor à difusão das discussões feitas nas demais redes sociais, o que torna possível utilizar esse espaço também como observatório da juventude.

Para compreender os caminhos de evolução e reativação do Participatário, são apresentadas, a seguir, as imagens capturadas de cada seção da página, acompanhadas da descrição das falhas identificadas e recomendações de aperfeiçoamento de cada seção.

2.4.1 PÁGINA INICIAL

Logo na página de abertura do Participatório foram encontrados problemas, como a pequena visibilidade do local de cadastro do usuário e a elevada quantidade de textos com notícias desatualizadas. Havia pouca clareza nas informações sobre o que é e qual é a proposta do Participatório. Foram sugeridas melhorias no sentido de tornar o cadastro dos usuários mais visível e intuitivo, além de uma nova proposta conteúdo de texto, bem como a retirada de todas as notícias. Estas passariam a ser concentradas apenas no Portal da Juventude e comunidades relativas aos programas de juventude do Governo Federal.



Figura 1 - Página inicial do Párticipatório no Portal de Juventude

Fonte: Elaboração dos autores



Figura 2 - Continuaçã da página inicial do Participatório no Portal de Juventude

Fonte: Elaboração dos autores

2.4.2 PÁGINA EVENTOS

Na página “Eventos”, que prevê a divulgação tanto da agenda dos gestores de políticas públicas de juventude quanto de eventos sugeridos pelos usuários do Participatório, o calendário estava desatualizado e possuía um visual pouco atrativo para os internautas. Nesse sentido, foi sugerido um redesenho do calendário, tornando-o mais atrativo e de fácil acesso - como modelo, foi apresentado o *site* da Universidade Católica de Salvador (UCSAL), que utiliza a plataforma Noosfero e pode ser visualizado na Figura 4 -, a atualização do calendário com os eventos do Governo Federal voltados para a juventude. Também se propôs deixar mais claro aos usuários que eles também podem sugerir uma agenda de eventos.

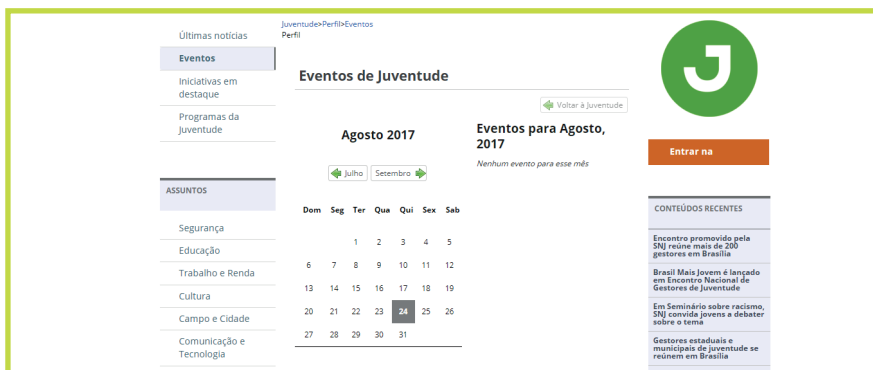


Figura 3 - Página de Eventos
Fonte: Elaboração dos autores

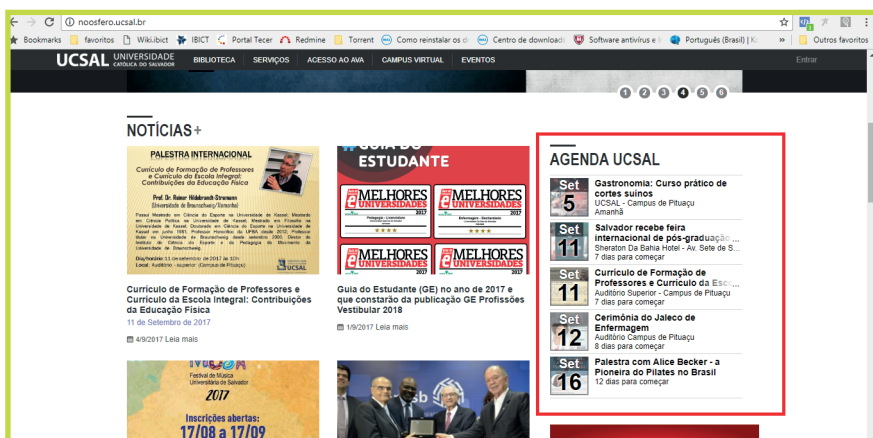


Figura 4 - Página de eventos da Universidade Católica de Salvador (UCSAL)
Fonte: Elaboração dos autores

2.4.3 PÁGINA INICIATIVAS EM DESTAQUE

No momento da captura da imagem, essa página não trazia qualquer conteúdo. Além disso, não havia clareza sobre que tipo de informações deveriam ser inseridas nessa página, uma vez que o Portal da Juventude é o espaço para publicação de notícias. Por isso, sugeriu-se que a página fosse retirada do ambiente Participatório.



Figura 5 - Página de iniciativas em destaque

Fonte: Elaboração dos autores

2.4.4 PÁGINA PROGRAMAS DA JUVENTUDE

Foi identificado na presente página que havia dificuldades de acesso para o usuário, além da ausência de *links* para os respectivos programas da juventude que deveriam compor o espaço. A recomendação dada no relatório foi no sentido de retirar do ambiente Participatório uma página dedicada exclusivamente aos programas de juventude, tendo em vista que o Portal da Juventude já possui um espaço dedicado às comunidades de cada programa.

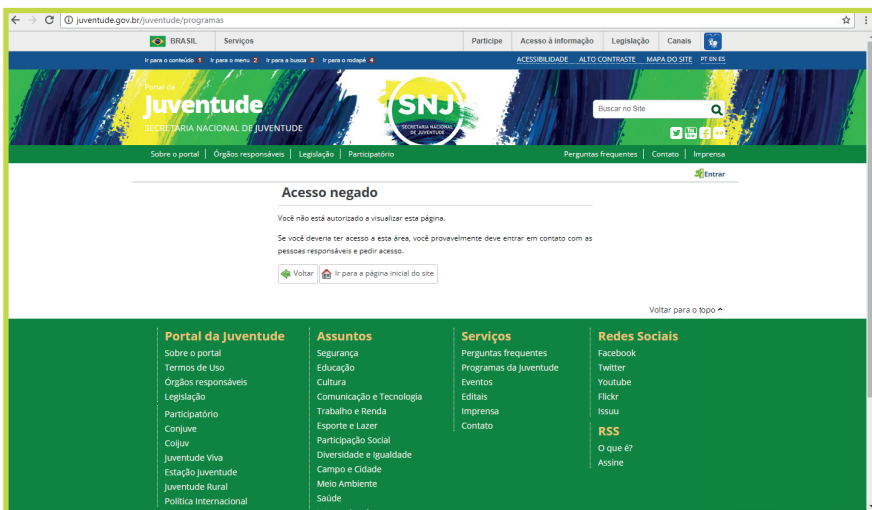


Figura 6 - Página Programas da Juventude

Fonte: Elaboração dos autores

2.4.5 BLOCO ASSUNTOS

Nesse bloco, estavam disponibilizadas seções cujo objetivo era apresentar temas para discussão, bem como a publicação de textos relativos a cada tema. Entre os temas, estavam segurança, educação, trabalho e renda, meio ambiente, lazer, participação social e outros. No entanto, quando o usuário clicava em uma das seções, era redirecionado para um ambiente com conteúdo desatualizado e inadequado para o Participatório (textos de teste como *lorem ipsum*) ou sem conexão com o tema proposto na seção, como pode ser visto nas Figura 7 e Figura 8.

Esse problema se repetia em todas as seções e, por esse motivo, foi recomendado retirar completamente do Participatório o bloco “Assuntos”. Em seu lugar, seria oferecido um espaço para debate cujo eixo seriam os temas pré-existentes e outros. Neste novo espaço, estariam visíveis os comentários dos usuários ao texto de apresentação da discussão.



Figura 7 - Bloco Assuntos
Fonte: Elaboração dos autores



Figura 8 - Página de bloco de assuntos com busca em todas as categorias
Fonte: Elaboração dos autores

2.4.6 BLOCO PARTICIPATÓRIO

Nesse bloco, que ficava localizado na lateral direita do ambiente Participatório, estavam dispostas seções como “O que é”, “Notícias”, “Biblioteca Digital”, “Centro de Documentação”, “Revista Eletrônica”, “Boletim *Juventude Informa*”, “Rede de Pesquisadores”, “Parceiros”, “Contato” e “Debates”.

Na primeira seção, “O que é”, identificou-se problemas de visual e conteúdo textual pouco atraente, como pode ser conferido na Figura 9. Foram sugeridas, portanto, melhorias na usabilidade da interface, um texto mais claro, mais sucinto e menos formal sobre a proposta do Participatório.

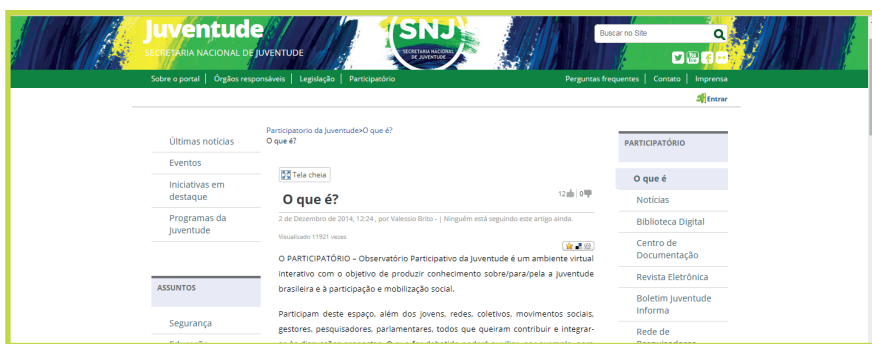


Figura 9 - Ambiente do Participatório com menu lateral à direita

Fonte: Elaboração dos autores

A segunda seção do bloco Participatório, “Notícias”, possuía conteúdo desatualizado, como pode ser verificado na Figura 10. A recomendação foi migrar a página para o Portal da Juventude, uma vez que todo o conteúdo noticioso deve ser concentrado nesse espaço. Tal iniciativa procura evitar qualquer tipo de desorientação por parte dos usuários e moderadores do Participatório.



Figura 10 - Bloco de notícias com informação desatualizada

Fonte: Elaboração dos autores

Observou-se que as seções “Biblioteca Digital”, “Centro de Documentação”, “Revista Eletrônica”, “Boletim Juventude Informa”, “Rede de Pesquisadores”, “Parceiros” apresentavam alguns erros de acesso, desatualização, falta de texto explicativo sobre a proposta da respectiva seção, assim como ausência de conteúdo, como pode ser percebido nas figuras 11, 12, 13, 14, 15 e 16. Foi recomendado, portanto, concentrar essas seis seções em um mesmo bloco ou seção identificada como “Observatório”, uma vez que se tratam de páginas que reúnem informações de consulta e pesquisa.

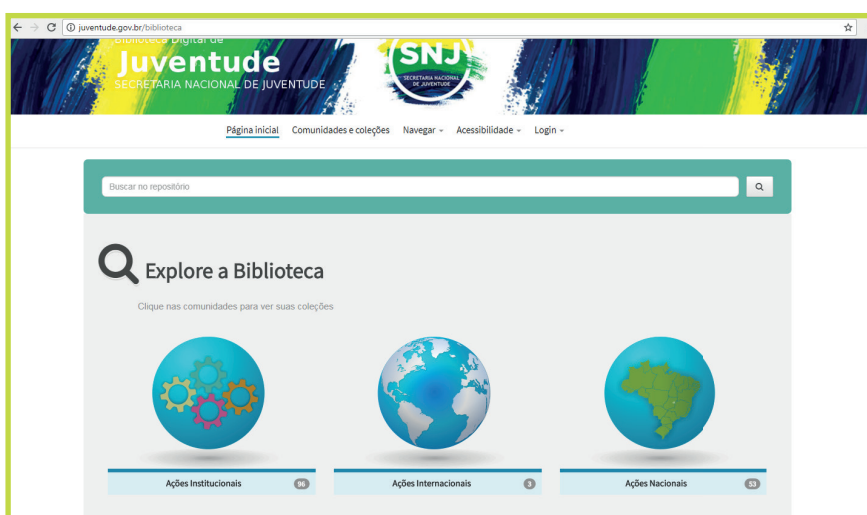


Figura 11 - Página inicial da Biblioteca Digital de Juventude

Fonte: Elaboração dos autores

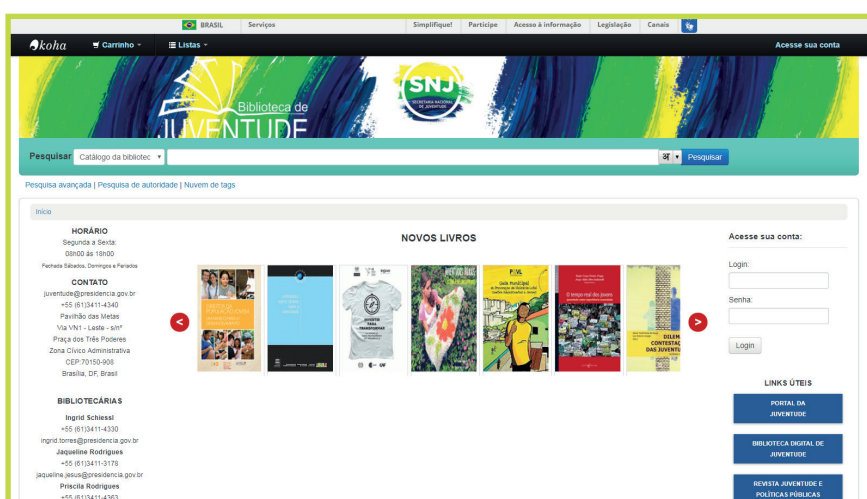


Figura 12 - Página inicial do Centro de Documentação.

Fonte: Elaboração dos autores

Na Figura 13 apresenta-se o ambiente destinado ao acesso à revista eletrônica da SNJ. Nota-se, porém, a ausência de conteúdo tanto nesse ambiente quanto em outros espaços do Portal da Juventude. É necessário, portanto, inserir publicações das últimas edições da revista eletrônica.

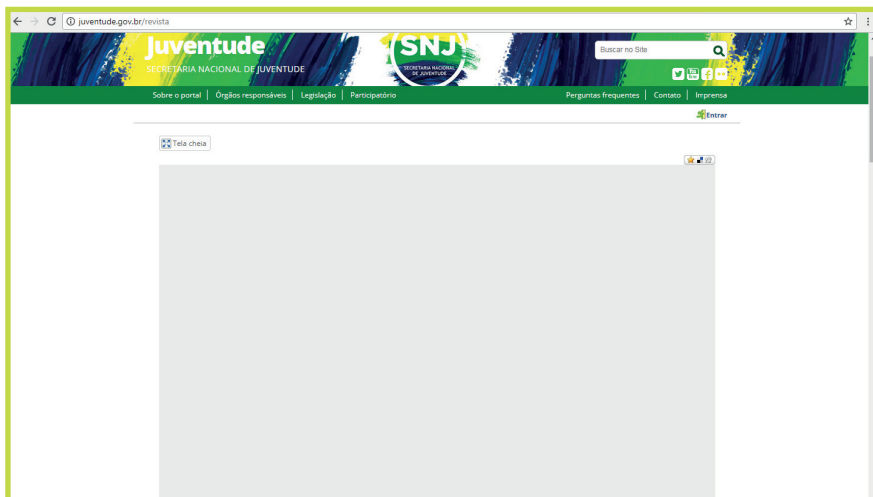


Figura 13 - Acesso à Revista Eletrônica da SNJ

Fonte: Elaboração dos autores

De forma semelhante ao exposto pela figura anterior, o espaço destinado à publicação do boletim *Juventude Informa* (Figura 14) apresenta conteúdo desatualizado - a última publicação foi realizada há três anos, em 2014. É necessário verificar se há continuidade dessa publicação, a fim de atualizar o espaço.

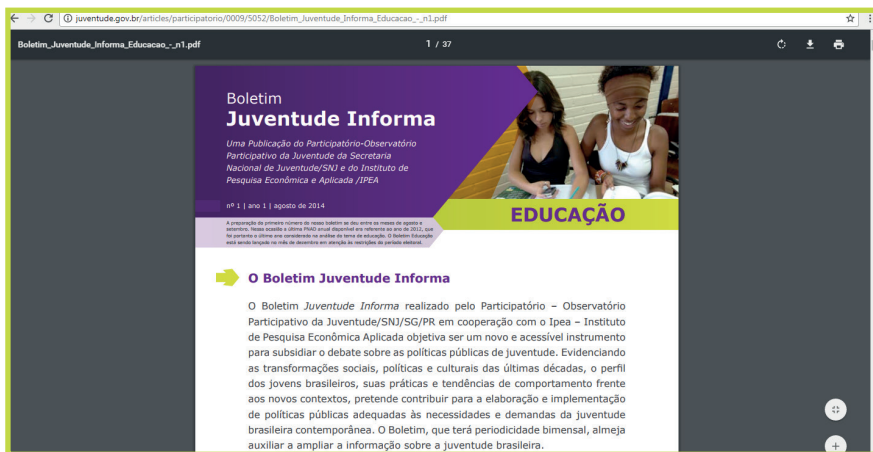


Figura 14 - Página do boletim

Fonte: Elaboração dos autores

A figura abaixo mostra o espaço designado para a comunicação com pesquisadores e especialistas em políticas públicas de juventude. Não foi verificada, no entanto, qualquer atualização de conteúdo ou mesmo interação entre os membros. Nesse sentido, é importante mobilizar os pesquisadores e melhorar a interface do ambiente, para torná-lo mais interativo.



Figura 15 - Espaço designado para a comunicação com pesquisadores e especialistas em políticas públicas de juventude
Fonte: Elaboração dos autores

A seção exposta na Figura 16 deveria listar quem são os institutos, núcleos e centros e de pesquisa que colaboram no fomento de dados sobre juventude. Não se verifica, no entanto, qualquer menção às parcerias do Governo Federal nesse sentido. Faz-se necessário, portanto, descrever quem são esses parceiros.



Figura 16 - Lista de parceiros
Fonte: Elaboração dos autores

Na seção identificada por “Contato”, foram encontrados problemas na interface, falta de revisão nos textos e de orientação sobre quem vai receber as mensagens, como pode ser visualizado na Figura 17. Foram sugeridas melhorias na interface, nos textos, além da substituição do termo “administradores” por uma palavra que deixe mais claro qual equipe será responsável pela resposta e criação de mais campos no formulário (cidade, estado, grau de escolaridade, data de nascimento e contatos).

Outra recomendação dada levou em conta que o Participatório é um espaço de comunicação horizontal e, portanto, poderia ser adequado substituir o formulário por uma das ferramentas de participação disponíveis, de modo que os usuários possam dialogar com os administradores do portal. Como exemplo, foi indicada a adição de uma caixa de diálogo “flutuante” em todo o Participatório com uma mensagem convidando o usuário para entrar em contato. Na caixa, uma mensagem como: “oi, você tem dúvidas? Entre em contato conosco”.

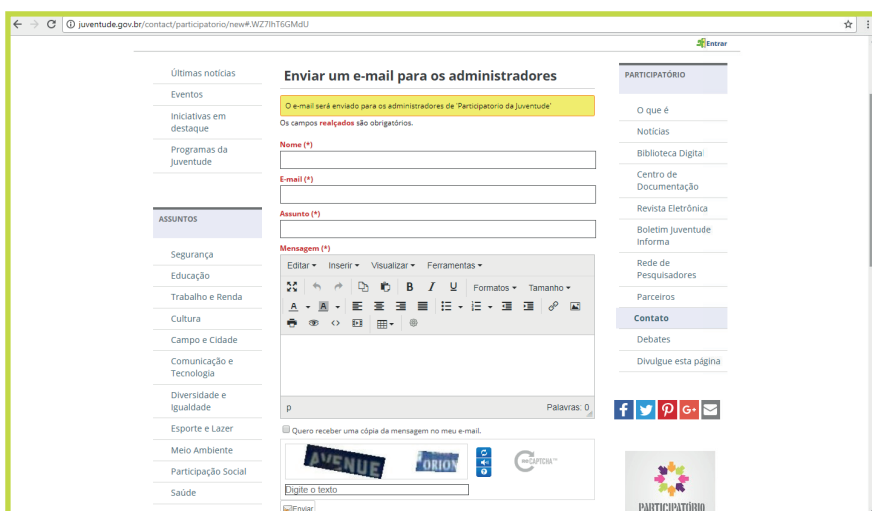


Figura 17 - Página de contatos

Fonte: Elaboração dos autores

Na seção “Debates” foram identificados problemas nos botões interativos e ausência de opção para que os usuários possam sugerir temas de discussão. A interface também é pouco atrativa, como se verifica na Figura 18.

A recomendação dada foi no sentido de organizar o visual da página para facilitar a navegação e a interação entre os membros, com a utilização de uma interface que estimule a discussão no qual o usuário encontre os tópicos divididos por assunto e interaja com facilidade, além de melhorias na interface e botões.

Participação social no software Noosfero

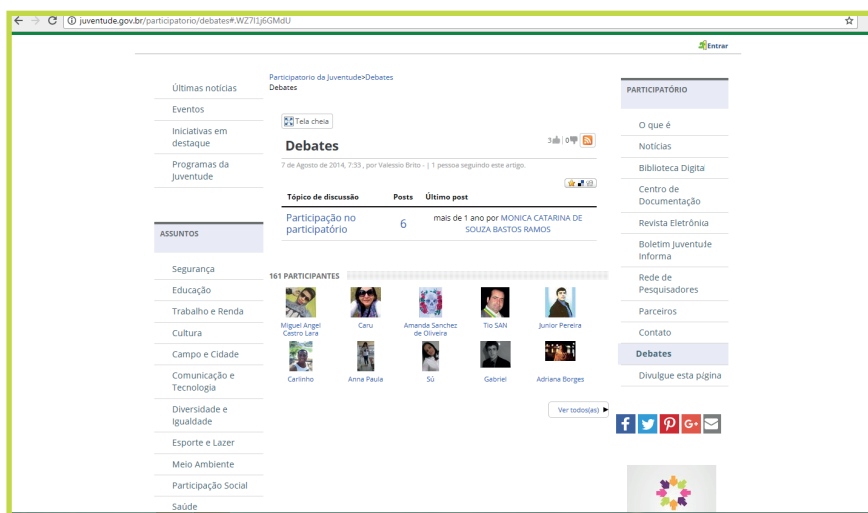


Figura 18 - Página de debates - Áudios

Fonte: Elaboração dos autores

2.4.7 BLOCO CENTRAIS DE CONTEÚDO

Este bloco localiza-se na lateral inferior esquerda do ambiente Participatório e contém as seções “Áudios”, “Vídeos”, “Imagens”, “Publicações”, “Legislações” e “Editais”.

Entre as limitações e falhas identificadas na seção “Áudios”, estavam botões interativos pouco visíveis e em inglês. Não existia texto explicativo sobre a proposta da seção e de conteúdo de áudio, além de haver conteúdo da seção “Notícias”, como pode ser conferido na Figura 19. Foram sugeridas, portanto, melhorias na apresentação da página, nos botões interativos e um menu que organize os áudios por assunto, tornando sua busca mais fácil ao usuário.



Figura 19 - Bloco central de conteúdo

Fonte: Elaboração dos autores

Na seção “Vídeos” foram encontrados problemas semelhantes aos da seção anterior, além de uma desorganização na disposição dos vídeos, que dificulta a navegabilidade, como se verifica na figura 20. Como recomendação, foram sugeridas a criação de um texto de apresentação da seção, a melhoria nos botões interativos, a diminuição da quantidade de vídeos por página e um menu que separe os vídeos por temas.

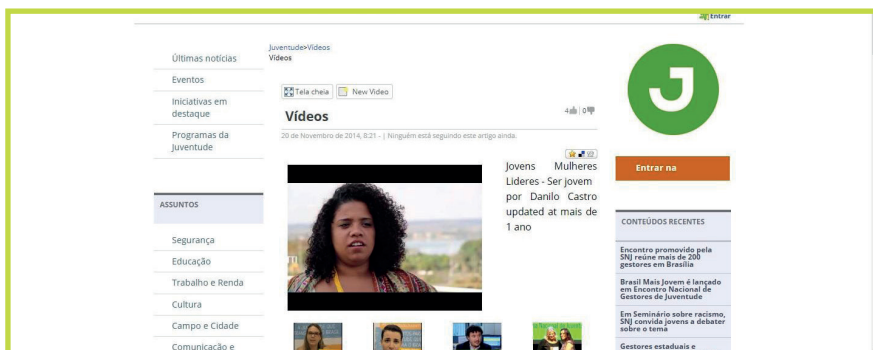


Figura 20 - Bloco central de conteúdo - Vídeos

Fonte: Elaboração dos autores

A seção “Imagens” apresentava falhas semelhantes às seções anteriores, com botões interativos pequenos e conteúdo desorganizado. Não existia a possibilidade de contribuição dos usuários com conteúdo, bem como haviam imagens sem título e legenda, como apresenta com a Figura 21. A partir disso, foram sugeridas organização das imagens por coleções, permitir que os usuários possam criar coleções, a nomeação e legenda nas imagens, além de uma ferramenta para que as imagens tenham a opção de tagueamento para indexação no Google. Para tanto, é necessário inserir campos explicativos, para que o usuário não tenha dúvidas em como preencher tais dados.

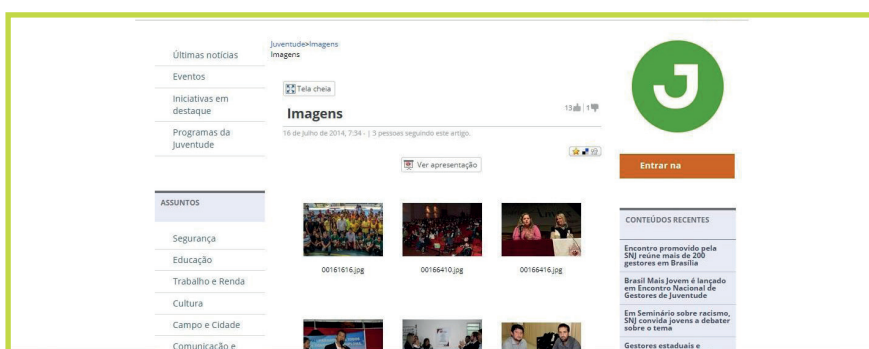


Figura 21 - Bloco central de conteúdo – Imagens

Fonte: Elaboração dos autores

A seção “Publicações” apresentava poucas falhas, sendo estas identificadas nos botões interativos com baixa visibilidade. Foi sugerido, portanto, melhorar a visualização dos botões, revisar o texto de apresentação e organizar os conteúdos dentro do bloco. Neste espaço serão encontrados os demais conteúdos de consulta e pesquisa do “observatório”.



Figura 22 - Seção de Publicações

Fonte: Elaboração dos autores

Na seção “Legislação” foram identificadas falhas nos botões interativos, textos que não são explicativos e com pouca atratividade para usuários jovens, conteúdo desorganizado e interface pouco atrativa, como pode ser conferido na Figura 23.

A partir desse diagnóstico, foi recomendado organizar o conteúdo por temas de interesse e, em seguida, em leis, emendas e decretos. Também se orientou inserir apenas o número e o ano da lei, bem como um breve texto informando do que ela se trata, na descrição, com uma linguagem simples e acessível ao público jovem. Ainda se sugeriu a melhoria da interface da página.



Figura 23 - Seção de Legislação

Fonte: Elaboração dos autores

Com proposta de oferecer transparência aos documentos públicos oficiais, a seção “Editais” apresentava falhas na organização do conteúdo, falta de clareza sobre o teor dos editais publicados, navegabilidade e interface pouco atrativas, como se verifica na Figura 24. Foi sugerida uma melhor organização dos editais, classificados em “abertos” e “encerrados”, uso de títulos mais atrativos e breve texto explicativo sobre o que trata o edital, com linguagem acessível ao público jovem.



Figura 24 - Espaço destinado a transparência dos documentos públicos oficiais

Fonte: Elaboração dos autores

O registro de cada seção do Participatório, na configuração apresentada no dia 24 de agosto de 2017, revelou que se trata de um ambiente virtual desatualizado, que carece de navegabilidade intuitiva e de uma moderação de conteúdo. Observou-se que o espaço não atendia aos objetivos para o qual foi criado.

Ressalta-se também que, naquela configuração, o Participatório não se encaixava no modelo de comunidade virtual, entendida enquanto espaço de interação ativa entre os membros, com capacidade de ampliação dessa comunidade a partir de uma constante inserção de novos membros.

Notou-se, ainda, que era importante transformar o Participatório em um ambiente de fácil acesso, uso e compreensão, para atrair um público que tem concentrado a discussão política nas tradicionais redes sociais (Facebook e Twitter). Levando-se em conta que, segundo os últimos levantamentos do Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística (IBGE), o Brasil possui uma população de 50 milhões de jovens, que são as pessoas com idade entre 15 e 29 anos, era irrisório o número de participantes da rede Participatório: ao todo, eram 161 membros, dos quais nenhum estava ativo durante as capturas das imagens para diagnóstico do ambiente - considera-se que um usuário está ativo quando faz recentes publicações e atualizações por meio de seu perfil.

Dando sequência ao registro da configuração do Participatório, tendo em vista aperfeiçoá-lo para que fosse efetivamente um espaço de debate e interação entre Estado e juventude, serão apresentadas a seguir imagens capturadas nos dias 31 de agosto e 1º de setembro de 2017 que mostram as ferramentas de usuário. Essas capturas compuseram um segundo relatório de diagnóstico, desta vez concentrado na usabilidade do Participatório e do Noosfero enquanto ferramenta para criação de rede social.

A partir da criação de um perfil de usuário, foram testadas as funcionalidades do sistema, para que fossem identificadas as limitações para o usuário externo do Participatório. Por meio delas, são apontadas melhorias para serem implementadas no sistema, buscando atrair um maior número de usuários para o Participatório.

Observa-se, ainda, que a construção desse relatório serviu também como subsídio para o aperfeiçoamento do sistema Noosfero como um todo, além de desenvolver o ambiente Participatório para que ele atendesse à finalidade para a qual foi projetado - ser uma arena de discussão dos temas que interessam à juventude e aos gestores de políticas públicas.

Perfil: Usuário - pesquisador

2.4.8 FUNÇÕES DE CONTEÚDO

Aqui, são analisadas as funcionalidades relacionadas à produção de conteúdo a partir de um perfil de usuário “pesquisador”. Este tipo de perfil é destinado para a comunidade acadêmica e científica que desenvolve pesquisas com o tema “juventude”. As capturas de imagem foram feitas no dia 31 de agosto.

2.4.8.1 BLOCO MINHA REDE



Figura 25 - Bloco “Minha Rede”

Fonte: Elaboração dos autores

O bloco “Minha rede”, destacado em vermelho na Figura 25 some e reaparece, à medida que navegamos no portal. Neste bloco, há um link para a página inicial do portal, além da opção “ver perfil”, que leva ao “mural da juventude”, em que há interação entre os usuários. É uma função interessante, mas localizada no botão errado. A sugestão feita era que este bloco fosse removido.

Na Figura 26, a ferramenta de busca do portal é analisada. Foi identificado que esta retorna os resultados de maneira desorganizada, além de trazer qualquer tipo de conteúdo, como GIFs e JPEGs, o que torna a busca desorganizada e ineficaz. A recomendação era otimizar a ferramenta de busca para resultados mais específicos.

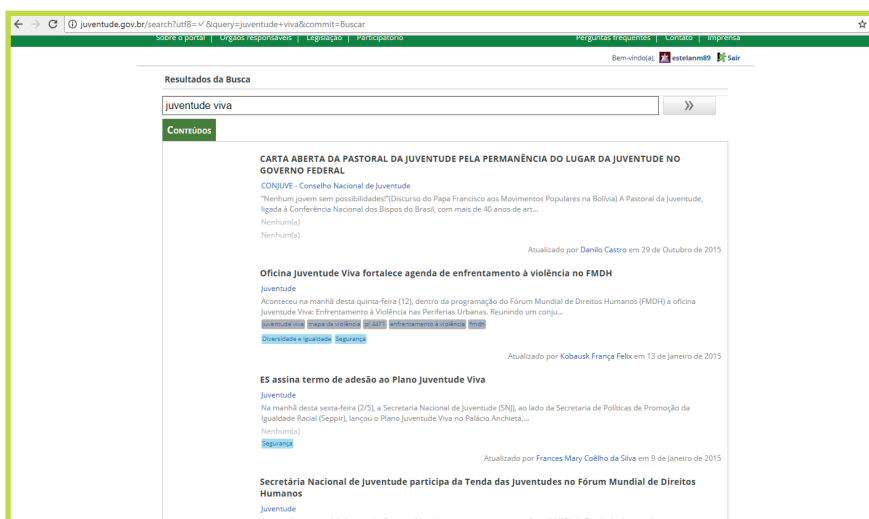


Figura 26 - Ferramenta de busca do portal
Fonte: Elaboração dos autores

Na Figura 27, é apresentada a página “últimas notícias”. As funcionalidades “sugerir artigo”, “tela cheia”, “deixar de seguir”, “like/dislike” etc., estão funcionando corretamente. A sugestão, nesta seção, era a melhoria da visibilidade dos botões “partilhar”.



Figura 27 - Página “últimas notícias”
Fonte: Elaboração dos autores

Já na Figura 28, correspondente a página de eventos, há a possibilidade de o usuário criar a sua agenda pessoal. A sugestão para esta funcionalidade foi a mesma do item 8.2.



Figura 28 - Página de eventos
Fonte: Elaboração dos autores

Nas Figura 29, tem-se a função “Criar artigo” (Debates > Criar tópico > Artigo de texto). A ferramenta funciona bem, porém os títulos dos campos não esclarecem bem a função de cada um. Por sua vez, o caminho feito para chegar na ferramenta é longo e complicado. As melhorias propostas foram a renomeação dos campos de preenchimento, deixando mais clara a função de cada um e tornar a interface mais amigável e atraente. Sugeriu-se, ainda, diminuir o caminho, reduzindo o número de cliques para chegar na ferramenta.

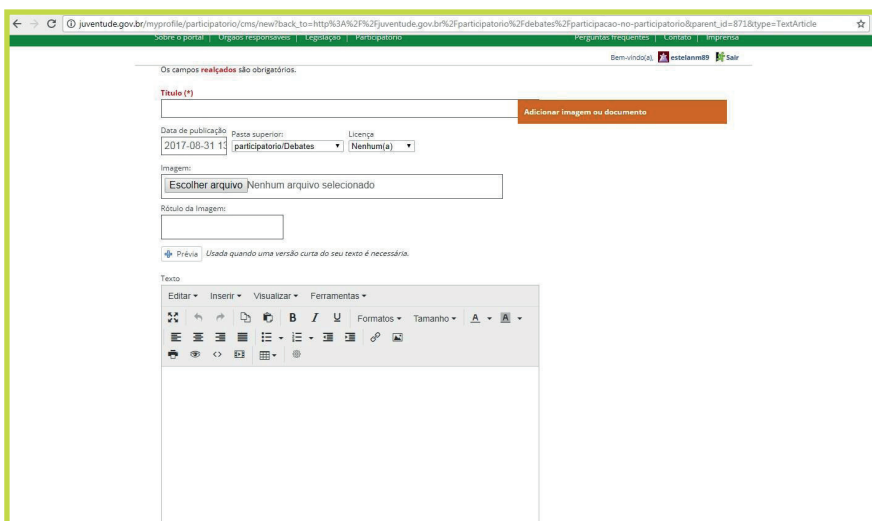


Figura 29 - Criar artigo
Fonte: Elaboração dos autores

Na função “Novo Vídeo” (Central de conteúdos), como mostra a Figura 30, o usuário tem o acesso negado. Sugeriu-se esclarecer que esta seção é permitida apenas para administradores, bem como a avaliação da necessidade de mantê-la.



Figura 30 - Função “Novo vídeo”

Fonte: Elaboração dos autores

A função “Mural”, acessada pelo bloco “Minha Rede” e apresentada nas Figura 31, está funcionando corretamente. No entanto, é difícil identificar a que se propõe. Foi sugerida a inclusão uma frase que resuma sua função como, por exemplo, “veja seus recados”.

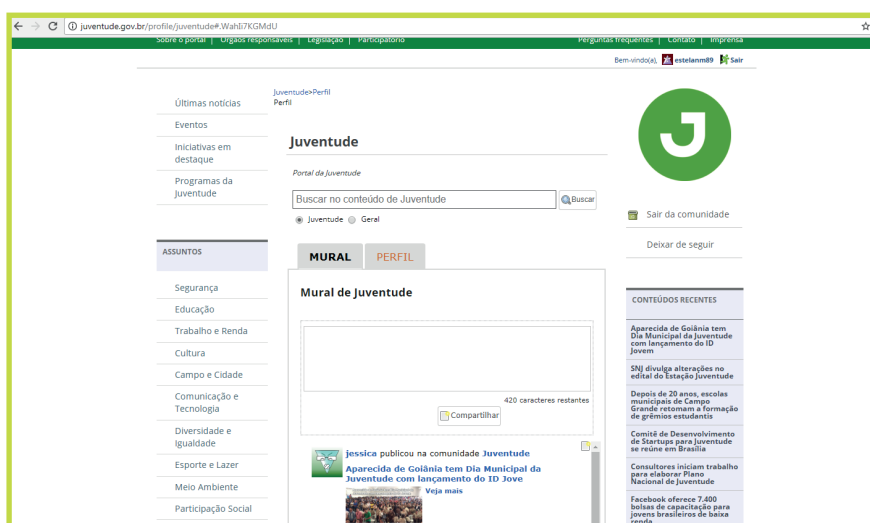


Figura 31 - Função Mural

Fonte: Elaboração dos autores

A função “Perfil” (acessado pelo bloco “Minha Rede”) está escondida no canto da página e não aparece em todas as páginas de navegação, como mostra a Figura 32. Além disso, o clique leva até o mural da Juventude. A proposta era analisar se esta função pode ser inserida em outro local, para tornar o acesso mais fácil.

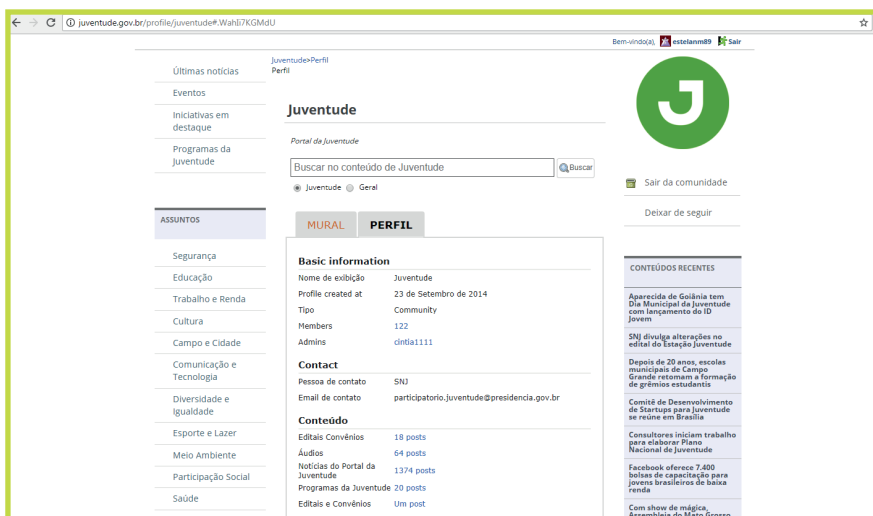


Figura 32 - Função Perfil
Fonte: Elaboração dos autores

A função “Mural”, acessada pelo bloco “Painel de Controle” e apresentada na Figura 33, está funcionando corretamente, porém é difícil identificar a que se propõe. Foi sugerida a inclusão de uma frase que resuma a função, a exemplo de “veja seus recados”. Além disso, propôs-se verificar se esta é a mesma função encontrada no bloco “Minha rede”.



Figura 33 - Função “Mural”, acessada pelo bloco “Painel de Controle”
Fonte: Elaboração dos autores

A Figura 34 apresenta a função “rede”. Entretanto, os testes não conseguiram identificar a que se propõe. A sugestão era a remoção desta página, já que não tinha finalidade.

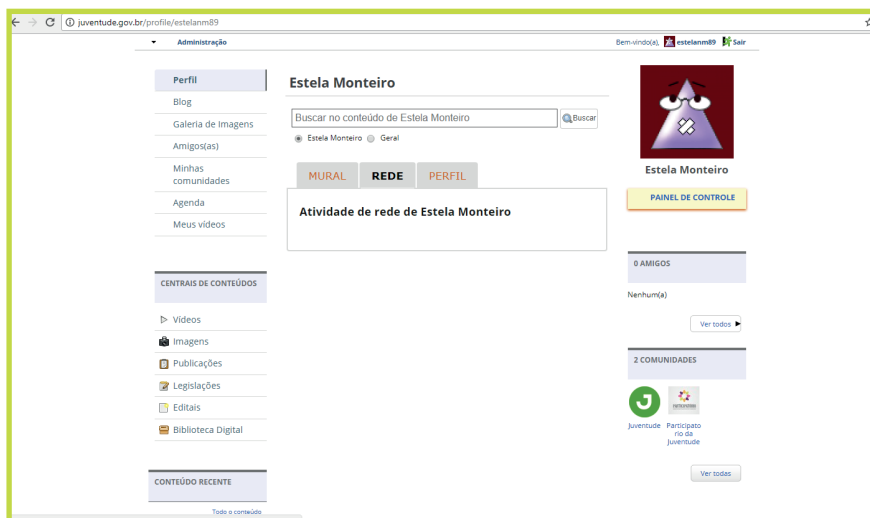


Figura 34 - Função “Rede”
Fonte: Elaboração dos autores

Nas Figuras 35 e 36, pode-se visualizar a função “Blog”. O texto fica transparente após a postagem, possivelmente aguardando moderação. O usuário, no entanto, não recebe nenhuma mensagem sobre moderação dos posts. Também se sugeriu necessário renomear os botões, para tornar a identificação mais fácil.

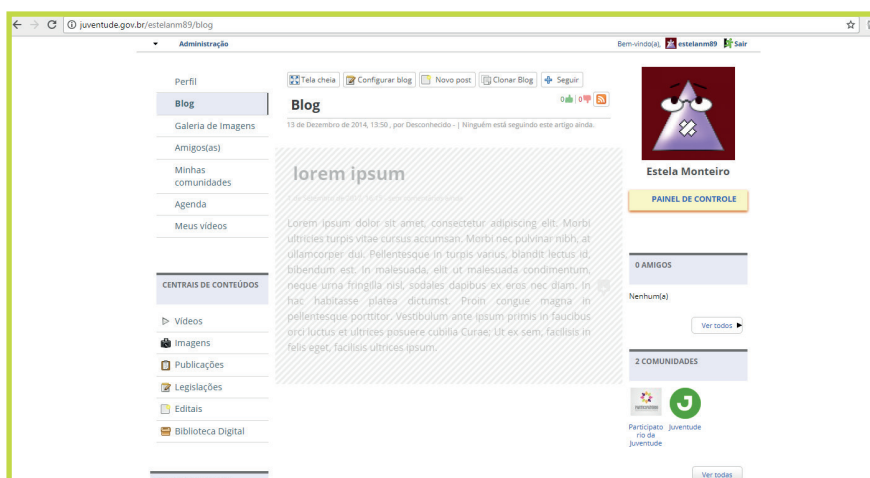


Figura 35 - Função “Blog”
Fonte: Elaboração dos autores

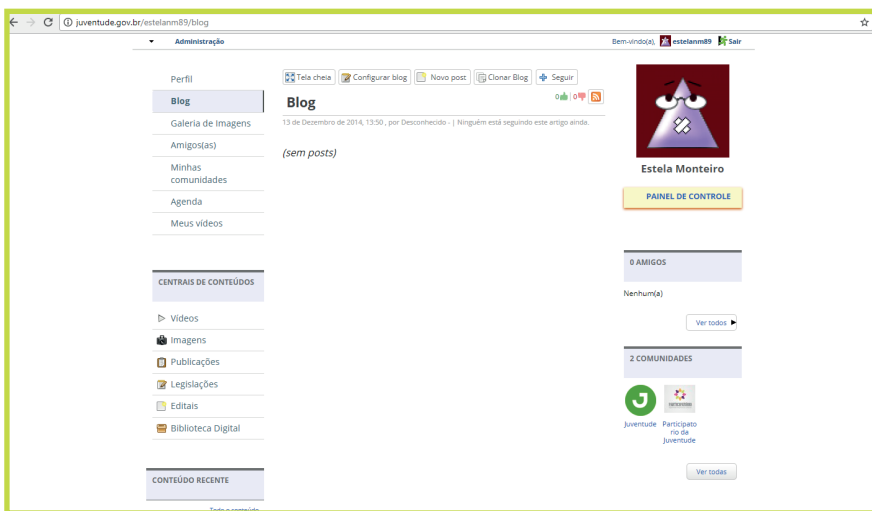


Figura 36 - Página da função “Blog”

Fonte: Elaboração dos autores

Na função “Galeria” encontram-se alguns problemas, como a impossibilidade de alterar o título do arquivo e de adicionar legenda e créditos. A ferramenta também não permite a criação de álbuns/coleções. A proposta foi a criação de uma maneira que possibilite ao usuário dividir os arquivos em pastas/coleções e criar campos de preenchimento, tais como “título da foto”, “legenda”, “crédito”. Na função “Amigos” (Figura 38), a ferramenta de busca não exibe as fotos dos usuários e, também, demora para retornar resultados. Apontou-se a necessidade de otimizar a função.

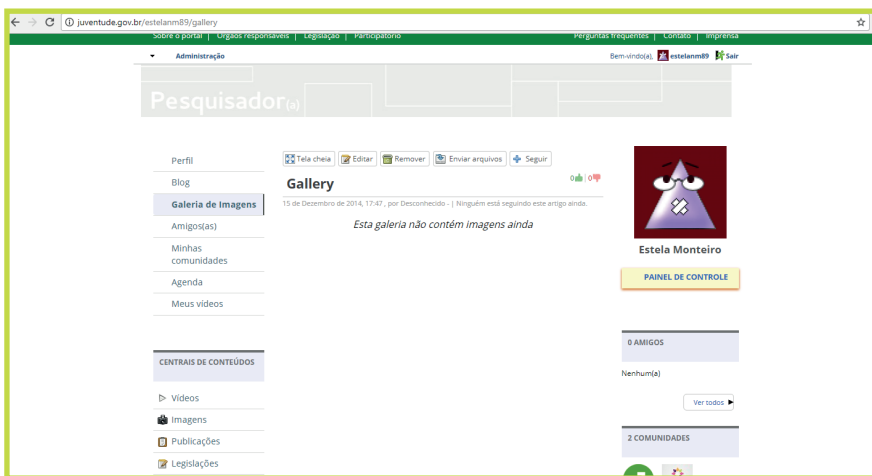


Figura 37 - Função Galeria: página principal

Fonte: Elaboração dos autores

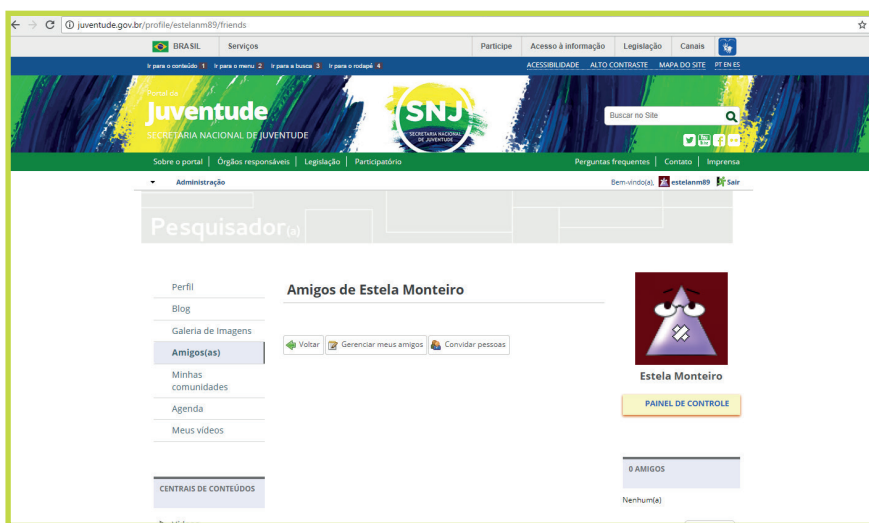


Figura 38 - Função Amigos
Fonte: Elaboração dos autores

A função “Comunidades” (Figura 39) está funcionando corretamente. Não houve sugestão de melhorias.



Figura 39 - Função Comunidade
Fonte: Elaboração dos autores

Na Figura 40, identifica-se a função “Agenda”. Esta ferramenta se parece com a ferramenta “Eventos”, citada anteriormente. Há a necessidade de se verificar se existe uma duplicidade da função. No menu, está nomeado como “Agenda”, porém, ao se clicar, o link muda de nome para “Eventos”. Existe um campo no-

meado como “presentar” e seria necessário renomeá-lo de acordo com a sua função. Além disso, apontou-se a importância de sinalizar a possibilidade criar um evento público, que aparecerá no calendário principal (pré-moderado), e eventos pessoais, somente do usuário.

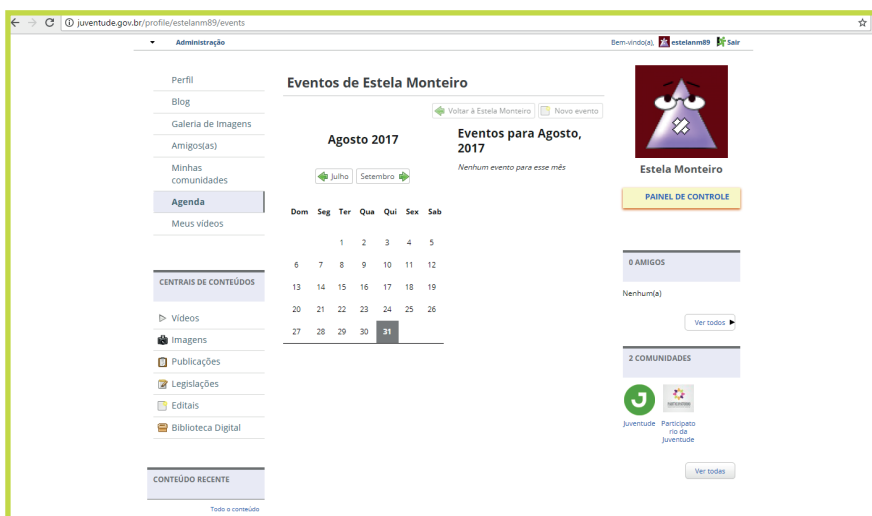


Figura 40 - Função “Eventos”
Fonte: Elaboração dos autores

Na Figura 41, tem-se a função “Vídeos”. Aqui, o usuário pode fazer upload de seus próprios vídeos. A ferramenta funciona corretamente.

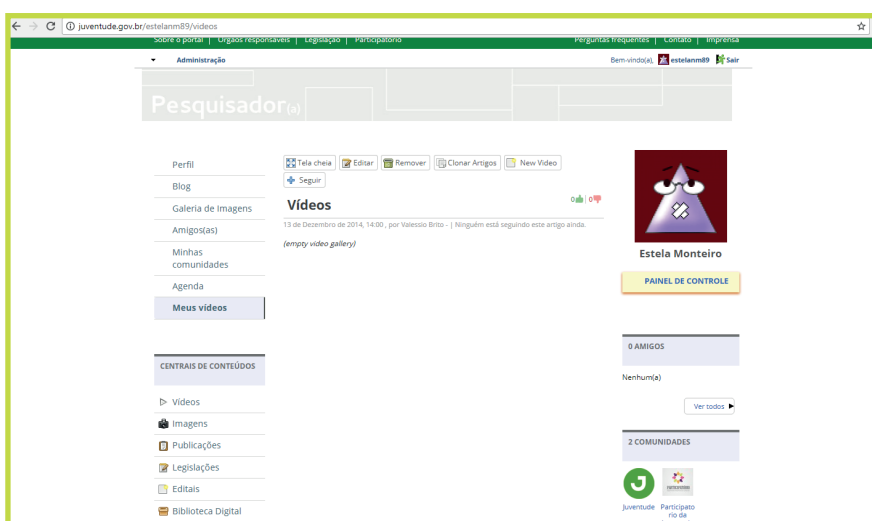


Figura 41 - Função “Vídeo”
Fonte: Elaboração dos autores

2.4.9 FUNÇÕES DE PAINEL DE CONTROLE

Na Figura 42, é apresentada a função “editar perfil”, que permite ao usuário alterar e incluir informações pessoais. A ferramenta está funcionando corretamente.



Figura 42 - Função “Editar Perfil”
Fonte: Elaboração dos autores

Na Figura 43, a captura de tela demonstra a função “tarefas”. Neste quadro, é possível buscar por tarefas a serem realizadas pelo usuário. A plataforma não deixa claro qual é a função dessa ferramenta. É necessário identificar como utilizar esta ferramenta corretamente, bem como a possibilidade de exclusão da ferramenta.



Figura 43 - Função “Tarefas”
Fonte: Elaboração dos autores

Já na Figura 44, encontra-se uma função que permite editar a aparência do *layout*, possibilitando a customização da interface de navegação para o usuário. É possível alterar o *layout* e também o tema.

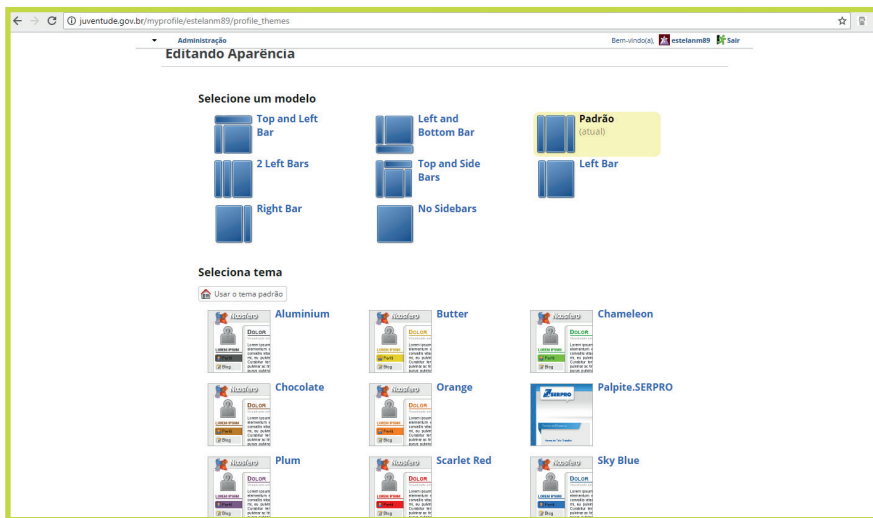


Figura 44 - Função de edição da aparência do *layout*

Fonte: Elaboração dos autores

Em “Amigos”, função apresentada na Figura 45, é possível gerenciar uma rede de usuários, permitindo-se que se adicione ou exclua perfis de outras pessoas que utilizam o Participatório.

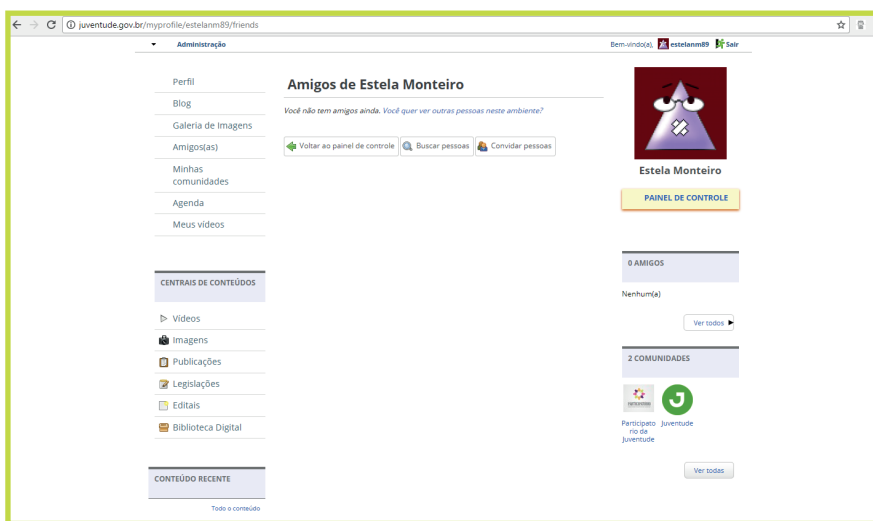


Figura 45 - Página “Amigos”

Fonte: Elaboração dos autores

Na ferramenta “Blog”, Figura 46, o usuário pode criar artigos textuais, que aparecem de forma pública no portal. É necessário pensar em políticas de uso e moderação, já que, por se tratar de um portal governamental, não são adequados determinados conteúdos. Importa salientar, contudo, que tais políticas vão garantir a possibilidade de debate e participação política, sem censura.

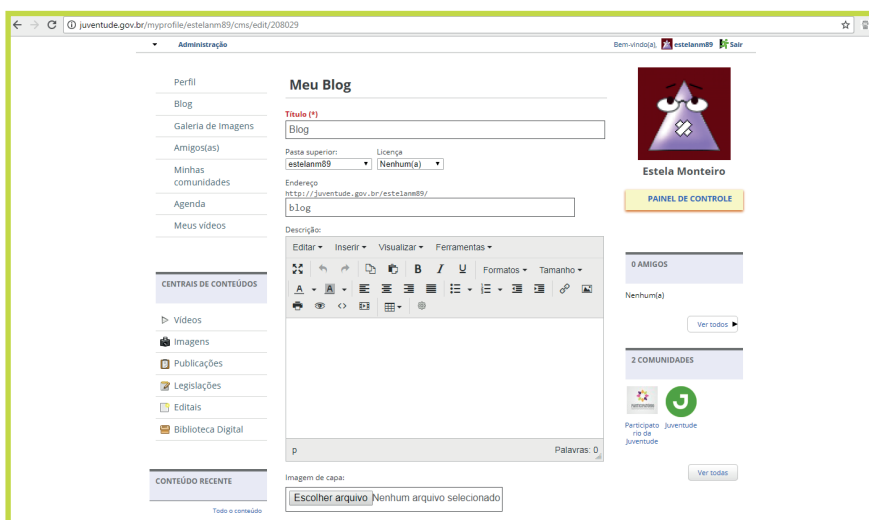


Figura 46 - Blog
Fonte: Elaboração dos autores

Na Figura 47, ilustra-se a ferramenta “gerenciar círculos”, que permite o gerenciamento das comunidades criadas pelo usuário. A sugestão envolvia a denominação “gerenciar comunidades administradas” para a função, tornando mais clara a compreensão da utilidade da ferramenta.

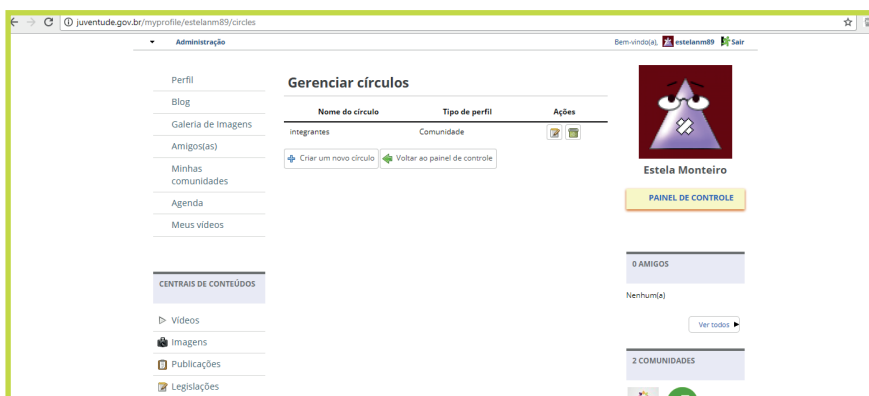


Figura 47 - Gerenciar currículos
Fonte: Elaboração dos autores

A ferramenta “localização”, na Figura 48, possibilita ao usuário cadastrar seu endereço, com localização no mapa. Assim, permite-se que outros usuários saibam onde ele está localizado.

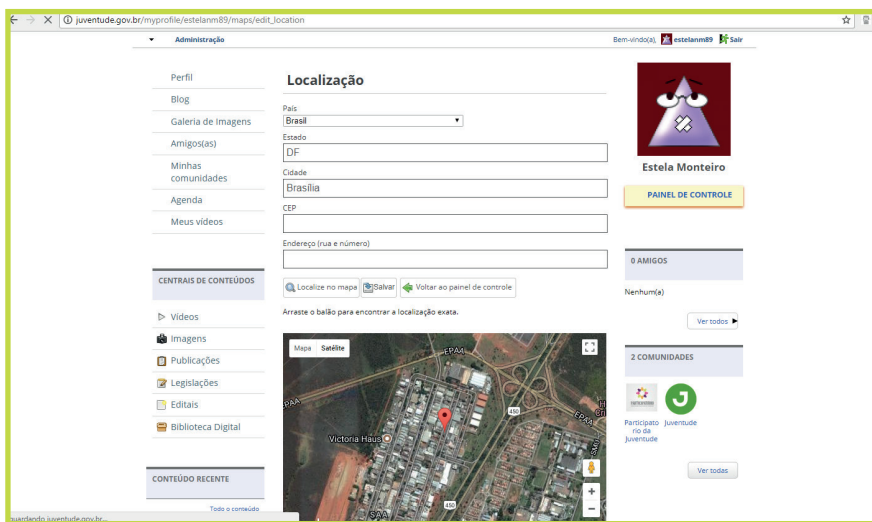


Figura 48 - Cadastro do endereço

Fonte: Elaboração dos autores

Na Figura 49, está a função “gerenciar conteúdo”, na qual o usuário pode gerenciar qualquer mídia/artigo criado por ele. Essa ferramenta está funcionando corretamente.



Figura 49 - Gerenciador de conteúdos

Fonte: Elaboração dos autores

Em “gerenciar grupos”, demonstrado na Figura 50, o usuário visualiza as comunidades que participa, com opção de sair definitivamente delas ou entrar no ambiente da comunidade. Também se sugeriu que se renomeie esta funcionalidade.

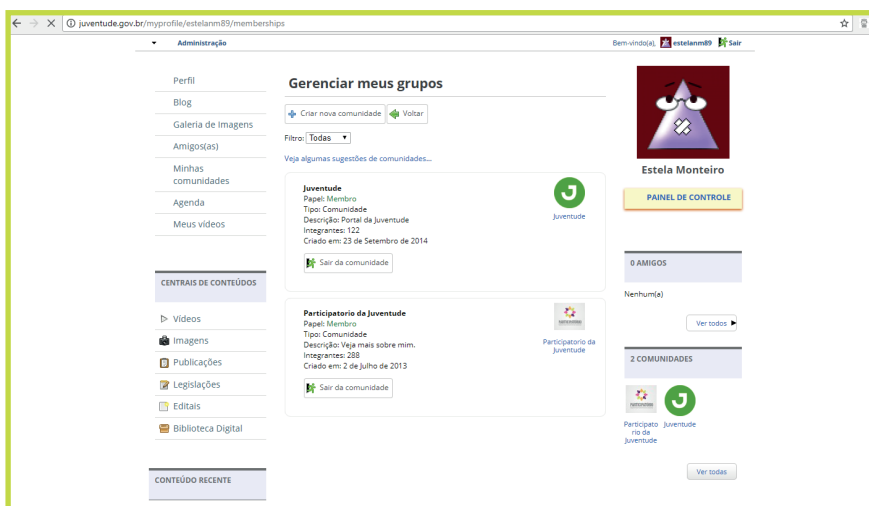


Figura 50 - Gerenciador de grupos

Fonte: Elaboração dos autores

Na Figura 51, tem-se a ferramenta “gerenciar perfis seguidos”, em o usuário pode identificar pessoas e comunidades que segue e gerenciá-las. É uma função que se confunde com outras citadas anteriormente, permitindo gerenciar amigos e comunidades. A recomendação feita foi concentrar todas as funções de gerenciamento no mesmo local.



Figura 51 - Gerenciador de perfis seguidos

Fonte: Elaboração dos autores

Para que o Participatório fosse efetivamente um espaço onde governo, juventude, comunidade acadêmica e movimentos sociais pudessem interagir, promovendo o debate em torno dos temas da juventude e das políticas públicas voltadas para esse grupo social, observou-se que era imprescindível uma reestruturação desse ambiente virtual.

A partir das imagens capturadas e dos relatórios que embasaram a reformulação do Participatório, foram organizadas reuniões entre as equipes da Direção de Tecnologia da Secretaria de Governo (DITEC), do Instituto Brasileiro de Informação, Ciência e Tecnologia (IBICT), do Serviço Federal de Processamento de Dados (SERPRO) e da Secretaria Nacional de Juventude (SNJ) no intuito de repensar o ambiente, apresentando possíveis soluções de melhorias.

Vale notar que o Participatório, da forma como foi criado, se inseria em outro contexto do país, em que movimentos sociais e a juventude como um todo mostravam-se mais engajados, revelando uma motivação para fazer o debate político em uma rede social do Governo Federal, e não no Facebook, Twitter e outras redes sociais convencionais. Nesse sentido, mostrou-se fundamental pensar um novo Participatório que estimulasse a participação política da juventude em um diferente contexto político do país.

Na unidade a seguir, serão apresentadas informações gerais sobre a ferramenta Noosfero, orientações para o uso desse sistema em participação social, indicações de uso e manutenção do Participatório para a obtenção de bons resultados na mobilização de usuários, orientações de gerenciamento de conteúdo, além de uma breve descrição da rede de parceiros que podem auxiliar na manutenção do Participatório.

3^a PARTE
INFORMAÇÕES TECNOLÓGICAS

3.1 PLATAFORMA NOOSFERO

ONoosfero é uma plataforma web livre para provedores autônomos de redes sociais e *sites* 2.0, com características que permitem uma fácil adaptação do sistema para as mais variadas necessidades de comunicação por meio da criação de redes sociais, *sites* e *blogs* na Internet e intranet.

Esta ferramenta se adequa de modo *sui generis* à demanda de um portal de participação social, pois além de ser um *software* livre, alinhado, portanto, com a proposta de participação social no código-fonte, mostra-se viável, atendendo amplamente às necessidades do ambiente virtual Participatório. Como essa plataforma é uma tecnologia aberta e disponível, a Secretaria Nacional de Juventude deixa de ser apenas “usuária” e passar a ser provedora de uma rede social e de *sites* 2.0, ao mesmo tempo.

O Noosfero teve seu lançamento oficial em 2009. Por conta da capacidade de autonomia e liberdade tecnológica inerente a esse projeto, hoje é utilizado com diferentes finalidades em diversos estados do Brasil, assim como em outros países, como Alemanha, Japão e Suíça.

O foco da plataforma Noosfero é ser uma rede social para produção e publicação de conteúdo multimídia na Internet. Tudo o que for inserido na plataforma web pode ser compartilhado de forma colaborativa. Ao fazer o cadastro, o usuário ganha um perfil, que pode também ter a função de *site* ou *blog*, com sistema de notificação de comentários e adição de amigos.

Cada perfil de usuário funciona como uma página pessoal com o privilégio de personalização de *layout*, como também do endereço de acesso (URL). O usuário pode ainda utilizar o espaço para expor suas ideias, montar galerias de fotos e vídeos, criar eventos (agenda), compartilhar interesses e preferências, além de promover debates.

Isso significa que conteúdos diversos, como imagens, textos, documentos e agenda de eventos podem ser inseridos de maneira descentralizada por pessoas que não entendem nada de programação. O processo de desenvolvimento de portais (ambientes on-line) com um mínimo de complexidade é formado por dois elementos principais: a parte da frente (conhecida no jargão técnico como “*front-end*”) e os códigos que garantem o funcionamento do ambiente e a comunicação com o banco de dados (“*back-end*”) (BUCHER, 2013).

Do ponto de vista técnico, a plataforma Noosfero utiliza as seguintes tecnologias livres:

- a) Banco de Dados PostgreSQL: Resultado de uma ampla evolução tecnológica que se iniciou na Universidade de Berkeley, Califórnia. Atualmente, esse sistema de banco de dados é utilizado por organizações que são referência no mundo como, por exemplo, The Washington Post U.S., Apple, Fujitsu, Skype, Departamento de Estado do Governo dos EUA, entre outras organizações internacionais. No Brasil, existe uma forte comunidade de usuários (www.postgresql.org.br) que, por exemplo, organiza anualmente o PGBR: o maior evento sobre PostgreSQL das Américas;
- b) Linguagem de programação Ruby: Ruby é uma linguagem de programação interpretada multiparadigma, de tipagem dinâmica e forte, com gerenciamento de memória automático, originalmente planejada e desenvolvida no Japão em 1995, por Yukihiro “Matz” Matsumoto, para ser usada como linguagem de script. Ruby suporta programação funcional, orientada a objetos, imperativa e reflexiva. Ela é hoje bastante utilizada em plataformas web de alcance internacional como, por exemplo, Groupon, Mailee.me entre outras plataformas;
- c) *Framework* de aplicações web Ruby on Rails: trata-se de um *framework* livre que amplia a velocidade e facilidade no desenvolvimento de *sites* orientados a banco de dados (*database-driven web sites*), uma vez que é possível criar aplicações com base em estruturas pré-definidas. As aplicações criadas utilizando o *framework* Rails são desenvolvidas com base no padrão de arquitetura MVC.

3.1.1 ARQUITETURA DO NOOSFERO

O Noosfero é desenvolvido na linguagem de programação Ruby e utiliza o *framework* Model-View-Controller (MVC) para aplicações web Ruby on Rails. Estas tecnologias potencializam o aumento da manutenibilidade do sistema, uma característica importante num projeto de *software* livre que visa atrair desenvolvedores externos.

O *framework* Ruby on Rails possui uma alta capacidade produtiva por priorizar conceitos como *convention over configuration* (convenção antes de configuração) e DRY (Don't Repeat Yourself - Não Repita a Si Mesmo). Também destaca-se o alinhamento entre a comunidade do Ruby on Rails com metodologias ágeis de desenvolvimento de *software*, que são evidenciadas em uma série de ferramentas que viabilizam o uso de práticas como TDD (Desenvolvimento orientado a testes) e BDD (*Design* orientado a comportamento), por exemplo.

A arquitetura do Noosfero proporciona maior facilidade de expansão, de forma que funcionalidades que não sejam comuns ao conceito de redes sociais sejam desenvolvidas como *plug-ins*, assim diminuindo o acoplamento e aumentando a coesão dos diversos módulos do sistema. Uma das grandes vantagens em se criar uma aplicação com arquitetura extensível é a possibilidade de criar *plug-ins* sem precisar modificar o código-fonte do núcleo da ferramenta, além de permitir o isolamento de bugs encontrados mais facilmente.

Esta facilidade de adaptação e expansão se reflete na diversidade de contextos em que o Noosfero é utilizado hoje. É o caso do Cirandas, uma rede social com o propósito de promover economia solidária através da troca e venda de produtos e serviços, e do Stoa, um ambiente virtual para a disseminação de conhecimento em âmbito acadêmico de forma colaborativa. As duas plataformas foram desenvolvidas utilizando o Noosfero.

Dessa forma, os dois ambientes são instâncias do Noosfero que utilizam o seu núcleo comum, mas diferem no uso de *plug-ins* com funcionalidades próprias às suas necessidades específicas.

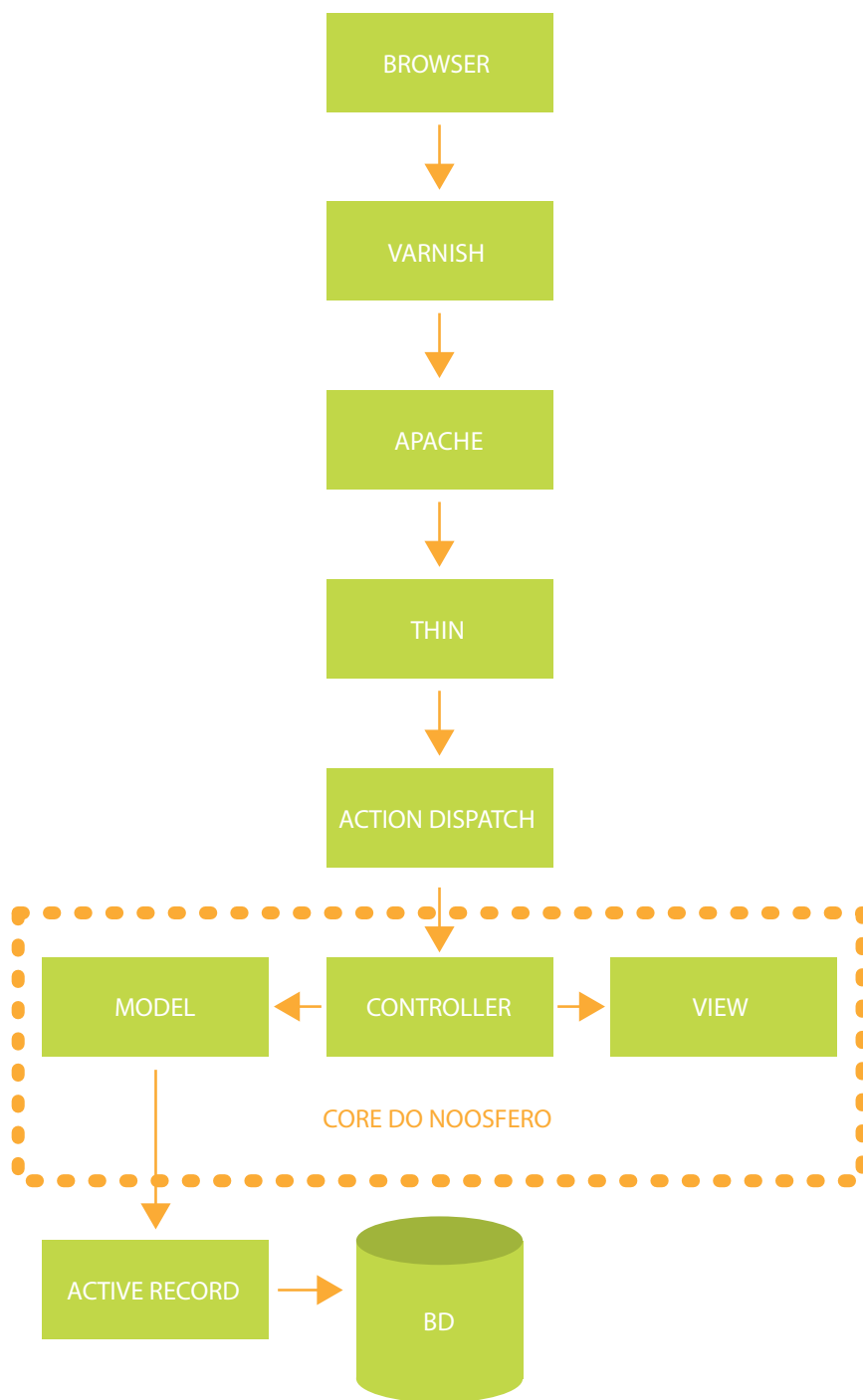


Figura 52 - Visão arquitetural do Noosfero

Fonte: Elaboração dos autores

3.1.2 PLUG-INS: UMA ARQUITETURA EXTENSÍVEL NO NOOSFERO

O Noosfero utiliza uma arquitetura extensível através do uso de *plug-ins*. Uma das grandes vantagens em se criar uma aplicação com arquitetura extensível através de *plug-ins* é o fato de o desenvolvedor criarem novas funcionalidades sem ter acesso ao código-fonte do *software*. É necessário, apenas, a API 10, que é fornecida pelo fabricante. Apesar disso, no Noosfero os *plug-ins* são mantidos na linguagem Ruby, através do arcabouço Ruby on Rails e acoplados juntamente com o código principal (núcleo), dentro de uma pasta “*plug-ins*”, isso ajuda no controle de qualidade do código (DE FREITAS MATOS, 2014).

Quando houver a necessidade de alterar o código do Noosfero, os testes dos *plug-ins* são executados para verificar se as mudanças não afetaram seu funcionamento. O funcionamento dos *plug-ins* é inspirado no paradigma de orientação a eventos, onde o núcleo do Noosfero dispara um evento durante a execução de alguma função, e os *plug-ins* interessados nesse evento vão sobrescrever o método do core do Noosfero, tratando o evento de acordo com sua implementação. Os eventos que são chamados pelo Noosfero e implementados em outras partes são chamados de “*hotspots*”.

3.1.3 ORIENTAÇÕES GERAIS PARA USO DO NOOSFERO EM PARTICIPAÇÃO SOCIAL

- a) Funcionalidades de rede social. Todas as funcionalidades esperadas de uma rede social estão presentes no Noosfero: amigos, comunidades, listagem de pessoas e comunidades, convites por e-mail, perfis públicos ou privados etc (Colivre, 2012).
- b) Personalização de *layout*. No Noosfero, cada perfil de usuário ou comunidade pode apresentar um projeto visual completamente independente. Dessa forma, podem ser criados *sites* institucionais já integrados a uma rede social, o que reduz custos com criação e manutenção. A interação com o público também é facilitada, uma vez que todas as ferramentas da rede social estão à disposição do *site*.

- c) Gestão flexível de conteúdo. O Noosfero dá ao usuário ou administrador de comunidade total liberdade sobre a organização do seu conteúdo. Estão disponíveis pastas, galerias de imagens, *blogs*, fóruns, entre outros.
- d) Múltiplos *blogs*. Um *blog* é apenas mais um tipo de conteúdo no Noosfero, e dessa forma um mesmo perfil pode ter quantos *blogs* forem necessários. Por exemplo, comunidades usadas para publicação de notícias podem ter um *blog* para cada um dos assuntos tratados; um professor pode ter um *blog* acadêmico e outro pessoal; um estudante pode ter um *blog* sobre tecnologia e outro sobre poesia, tudo numa mesma ferramenta e com gestão centralizada.
- e) Produção e consumo de feeds de conteúdo. Os *blogs* do Noosfero fornecem feeds RSS, que são canais de distribuição de atualizações utilizados como padrão na chamada web 2.0. Além disso, o Noosfero pode também consumir feeds: um usuário que já possui um *blog* em outra plataforma e não pretende deixar de usá-la pode cadastrar o feed do seu *blog* existente no seu *blog* no Noosfero, e a plataforma replicará o conteúdo do *blog* original automaticamente.
- f) *Chat*. O Noosfero possui uma plataforma de *chat* integrada: dentro da própria rede social é possível tanto fazer *chats* individuais com os amigos ou participar de salas de bate-papo. Quando esta funcionalidade está habilitada, cada comunidade recebe automaticamente a sua própria sala de bate-papo, e é possível saber quais dos seus amigos estão online para conversar. O *chat* do Noosfero é construído sobre o protocolo XMPP, um padrão aberto extensível amplamente reconhecido.
- g) Internacionalização e localização. O Noosfero foi projetado para possibilitar o uso por pessoas de todo o mundo e de diferentes culturas. Além do português, a plataforma conta com traduções para alemão, armênio, espanhol, francês e russo. Há uma equipe desenvolvendo a tradução para o Japonês. Em comparação com outras alternativas livres, como o Elgg e Buddypress, o Noosfero permite uma maior flexibilidade e maior personalização.

3.2 ORIENTAÇÕES PARA USO E MANUTENÇÃO DO PARTICIPATÓRIO

Dadas as ferramentas e funções da plataforma Noosfero para participação social na internet, serão apresentadas a seguir orientações que servem como base para que o Participatório se mantenha como um canal de debate em torno das políticas públicas de juventude, além de serem um ponto de partida para futuros aperfeiçoamentos desse ambiente virtual.

3.2.1 PERFIL DOS USUÁRIOS DO PARTICIPATÓRIO

Tendo em vista uma maior eficácia na promoção do diálogo, mobilização e interação de diversos agentes sociais no Participatório, mostra-se necessário identificar quem são esses usuários, ainda que seja complexo descrever com precisão todos os internautas dispostos a interagir em um portal participativo do Governo Federal. No esforço de apontar os potenciais perfis que demonstram interesse na discussão das políticas públicas de juventude, destacam-se as seguintes categorias: 1) gestores públicos; 2) ativistas; 3) comunidade acadêmica; 4) cidadãos em geral.

Espera-se que a breve apresentação desses perfis possa auxiliar na formulação de estratégias de comunicação e mobilização dos usuários do Participatório. Importa salientar, contudo, que a descrição de tais categorias se trata de um esboço, e não de uma caracterização conclusiva sobre cada um desses perfis.

Na categoria “gestores públicos” estão compreendidos todos os responsáveis pela formulação de estratégias e políticas públicas voltadas para a juventude brasileira, conforme a Política Nacional de Juventude, que tem sido implementada pelo Governo Federal, por meio das articulações da Secretaria Nacional de Juventude, desde 2005. Já a categoria “ativistas” inclui lideranças e representantes de movimentos sociais. Por ser um segmento tipicamente engajado nas políticas nacionais, a chamada “sociedade civil” tem demonstrado interesse em participar das discussões em torno dos temas da juventude.

A “comunidade acadêmica”, por sua vez, compreende a rede de pesquisadores que tenham interesse nos temas da juventude e buscam no Participatório subsídio para suas pesquisas, além de contribuir por meio delas na construção

das políticas públicas de juventude. A última categoria, “cidadãos em geral”, é composta por todos aqueles que manifestam interesse em participar das discussões e construção das políticas públicas de juventude, mas não estão identificados nas categorias anteriores.

A este ponto, faz-se oportuno destacar que um dos objetivos da reformulação do Participatório é promover uma participação ampla, buscando alcançar cidadãos que não se sentem motivados a colaborar em discussões políticas. Para alcançar este objetivo, são descritos a seguir os mais recentes dados referentes à realidade da juventude brasileira.

Tratam-se de dados coletados por centros de pesquisa que possuem parceria com o Governo Federal e que têm sido utilizados como subsídio para a elaboração de políticas públicas de juventude. Além disso, são informações que perpassam os principais temas da juventude, como emprego e estudos, segurança e violência e uso das novas tecnologias de comunicação.

QUEM SÃO OS JOVENS BRASILEIROS



50,4%

49,6%

15% pretos

45% pardos

34% brancos

Na pesquisa da SNJ, a quantidade de jovens declarados de cor preta é maior (15%) do que a identificada pelo Censo do IBGE (7,9%) em 2010. Um dos possíveis motivos para essa autodeclaração é o aumento da visibilidade e protagonismo da juventude negra brasileira



15,2%

dos jovens estão no campo



84,8%

dos jovens estão na cidade

1 em cada 5 jovens passou parte da infância no campo e depois se mudou para a cidade



50% nos médios



11%

nos estratos altos (acima de R\$1.018,00 por mês)

28%

dos jovens estão nos estratos baixos (com renda até R\$ 290,00 por mês)



40%

têm filhos

66%

são solteiros e vivem com os pais

32%

são casados ou moram com conjúgês

Mas só 28% dos homens são pais, enquanto 54% das mulheres estão em condição de maternidade. Quanto maior a faixa etária, maior o número de jovens mães



53%
trabalha

21%
procura emprego

37%
está na escola

26%
não trabalha e não estuda

14%
trabalha enquanto estuda



16,2%
estão na faculdade

59%
estão no ensino médio

25%
possuem apenas o
Ensino Fundamental
(completo ou incompleto)

Apenas
16% dos jovens
cumpre uma jornada de
trabalho de meio período.
Entre os que trabalham,
metade cumpre mais de
40 horas semanais



56%

usam a internet
para se informar

83%

usam a TV aberta
para se informar

51%

dos jovens já perdeu algum
parente de forma violenta



O
jovem é a
principal vítima: mais
de 318 mil foram
assassinados no Brasil
entre 2005
e 2015

A cada 100 pessoas assassinadas
no Brasil, 71 são negras

3.2.1.2 CONSIDERAÇÕES SOBRE O PERFIL DA JUVENTUDE BRASILEIRA

A Pesquisa Agenda Juventude Brasil utilizou como referência o último censo do IBGE, de 2010, segundo o qual no segmento juvenil a distribuição de gênero é quase idêntica, com 49,6% homens e 50,4% mulheres declarados. Quanto à composição da amostra no que diz respeito à situação de domicílio (urbano e rural), a Agenda Juventude Brasil seguiu a distribuição encontrada no Censo do IBGE: 84,8% dos jovens estão na cidade e 15,2% estão no campo.

Sobre a condição de atividade da juventude, a pesquisa assinala que o conjunto da população juvenil brasileira, em relação à sua condição de atividade, está mais presente no mundo do trabalho (74%, sendo que 53% trabalha e 21% procura trabalho) do que na escola (37%). A pesquisa ressalta ainda que mais de um quinto desses jovens vivem conjuntamente os dois mundos, ao conciliar escola e trabalho (14%) ou ao procurar trabalho enquanto estuda (8%).

Segundo o levantamento da SNJ, essa relação se diferencia enormemente conforme a idade: enquanto a maioria dos adolescentes de 15 a 17 anos está estudando (65%), e apenas 16% trabalhando, no segmento entre 25 e 29 anos a situação se inverte: mais de 70% está na população economicamente ativa (trabalhando ou procurando trabalho), enquanto apenas 12% ainda estuda. Vale observar também, de acordo com a pesquisa, que um terço dos jovens (33%) parou de estudar antes de concluir o grau almejado. A relação com a escola se generalizou para todos os segmentos sociais. As desigualdades persistem, no entanto, quanto ao nível de escolaridade alcançado.

É relevante notar que se três em cada quatro jovens fazem parte da PEA, pouco mais da metade está efetivamente trabalhando, já que uma parcela significativa de jovens vive situações recorrentes de desemprego. Entre os que trabalham, quase a metade o faz cumprindo uma jornada de mais de 40 horas semanais. Apenas 16% tem uma jornada de meio período (que corresponda a menos de 24 horas semanais), como recomenda a Agenda de Trabalho Decente para a Juventude.

Entre os que não estão trabalhando (47%), menos da metade (44%) nunca trabalhou, ou seja, apenas um quinto do total nunca esteve no mundo do trabalho. Isso significa que o trabalho faz ou fez parte da experiência de vida de quatro em cada cinco jovens brasileiros. É o que leva muitos pesquisadores

que se dedicam ao tema a afirmar que a juventude brasileira é uma juventude trabalhadora, ou que o trabalho também constitui a juventude no Brasil. Parcela igual (cerca de um quinto), contudo, estava procurando trabalho, estando desempregados no momento da pesquisa.

Importa salientar a existência de um contingente significativo de jovens que não estavam nem estudando nem trabalhando no momento da pesquisa, representando 1/4 dos jovens pesquisados (26%). Ao excluir dessa situação, aqueles que estão à procura de trabalho, essa parcela se reduz para 11%, estando estes sem estudar, sem trabalhar e sem procurar emprego, situação que varia bastante conforme a idade, sendo mais comum nos segmentos mais velhos.

É importante lembrar que, como já apontou-se antes, a relação dos jovens tanto com o mundo do trabalho como com o mundo escolar se desenvolve através de percursos que nem sempre são lineares e contínuos. Assim, o estado de nem estudar nem trabalhar muitas vezes é conjuntural, não significando desfiliação absoluta ou definitiva desses espaços da vida social.

Quando se observa essas porcentagens através dos recortes de sexo e idade, percebe-se que a maior parte dos denominados “nem nem” se concentra entre as jovens que são mães, com baixa renda, e que adiam a sua entrada no mercado de trabalho ou dele se retiram, restringindo sua atividade à esfera da reprodução.

Para encerrar essa seção, vale notar a questão da percepção dos jovens entrevistados sobre segurança e violência. Um dos dados mais contundentes da pesquisa é aquele que permite visualizar o peso que tem a violência na vida dos jovens. Metade deles já perdeu alguém próximo de forma violenta: por acidente de carro ou por homicídio.

As vítimas, na maioria dos casos, são amigos, tios ou irmãos desses jovens, ou seja, companheiros de geração. Ao separar, dentre as causas de morte, aquelas que se referem a assassinatos, percebe-se que 1/4 da população jovem do Brasil carrega a condição de ter tido uma pessoa muito próxima vítima de homicídio. Isso configura uma experiência geracional de alta dramaticidade, que explica o peso que o tema da violência alcança nas preocupações dos jovens.

Esses dados condizem, em parte, com o que foi revelado pelo último levantamento realizado pelo Instituto de Pesquisa Econômica Aplicada (Ipea) no *Atlas da Violência 2017*. O estudo analisa os números e as taxas de homicídio no país entre 2005 e 2015 e detalha os dados por regiões, Unidades da Federação

e municípios com mais de 100 mil habitantes. Segundo o *Atlas*, o Brasil registrou, em 2015, 59.080 homicídios, o que significa 28,9 mortes a cada 100 mil habitantes.

A principal vítima de homicídios, de acordo com a pesquisa do Ipea, é o jovem. Apenas em 2015, foram 31.264 homicídios de pessoas com idade entre 15 e 29 anos, uma redução de 3,3% na taxa em relação a 2014. Os homens jovens continuam sendo as principais vítimas: mais de 92% dos homicídios acometem essa parcela da população.

Além disso, é importante observar que a cada 100 pessoas assassinadas no Brasil, 71 são negras. De acordo com informações do *Atlas*, os negros possuem chances 23,5% maiores de serem assassinados em relação a brasileiros de outras raças, já descontado o efeito da idade, escolaridade, sexo, estado civil e bairro de residência.

Tendo em vista esses dados que ilustram os temas de maior preocupação da juventude e dos gestores de políticas públicas, observa-se no Participatório um espaço para fomentar discussões relevantes para auxiliar na melhoria da realidade juvenil brasileira. Nesse sentido, será tratada na próxima seção a gestão do conteúdo do Participatório, com orientações e indicações de elaboração de materiais de qualidade, que objetivem estimular a participação dos cidadãos, gestores públicos, pesquisadores e sociedade civil nos debates políticos em torno dos temas da juventude.

3.2.2 CONTEÚDO MULTIMÍDIA

Nas duas últimas décadas, o conteúdo multimídia revolucionou a forma com que as pessoas interagem com a informação. Com capacidade singular de fascinar um grupo muito diversificado de pessoas (HOOPER; AMBRON, 1988), os recursos multimídia permitem disponibilizar e integrar conteúdos e tecnologias. Dessa forma, facilitam a participação efetiva dos usuários, possibilitando a inserção, criação e manipulação de textos, gráficos, áudios e vídeos. Neste contexto, o usuário deixa de ser mero observador e receptor e ganha autonomia sobre a busca, a recuperação e o processamento das informações.

No entanto, para garantir a participação do maior número de pessoas possível, é importante pensar em conteúdos estratégicos, com temas de interesse comum, desenvolvidos por uma equipe especializada. Uma vez que a multimídia possibilita agregar recursos variados de comunicação em uma mesma interface, torna-se relevante observar critérios como público-alvo, linguagem adequada, objetivos a serem alcançados, potencial de viralização e viabilidade técnica.

Muito embora não exista um formato ideal para ser incorporado na elaboração destes conteúdos, é indispensável se atentar para o perfil de consumo de informações dos usuários, de modo que a linguagem seja alinhada ao público-alvo e aos objetivos propostos, impactando diretamente em sua capacidade de alcance e disseminação. O Participatório do Portal da Juventude possui grupos distintos de público, o que torna a produção de seu conteúdo ao mesmo tempo rica e desafiadora. Entre os principais perfis observados, estão:

- a)** Os “pesquisadores”, que correspondem à comunidade científica e acadêmica que desenvolvem estudos em torno da juventude brasileira;
- b)** Os “usuários comuns”, correspondendo à comunidade jovem, de 15 a 29 anos, que não possui ligação com movimentos sociais, pesquisa e etc;
- c)** Os “gestores da Juventude”, caracterizada por gestores de políticas públicas para a juventude, consultores, conselheiros e toda a comunidade política;
- d)** Os “movimentos sociais”, composto por entidades do terceiro setor, ligadas às questões de políticas públicas para a juventude.

No que diz respeito à viabilidade técnica, o Noosfero - plataforma livre em que o Participatório está hospedado - proporciona a produção e o compartilhamento de ampla variedade de arquivos como:

- a)** Fotos e outros arquivos de imagem;
- b)** Vídeos;
- c)** Áudios;
- d)** Transmissões ao vivo;
- e)** Consultas públicas;
- f)** Enquetes;
- g)** Artigos textuais.

Além de contar com todas as funcionalidades esperadas de uma rede social (comunidades, convites por email, perfis públicos ou privados, curtidas etc.), o Noosfero permite que os usuários tenham autonomia sobre a personalização do *layout* e o gerenciamento do conteúdo em pastas, galerias de imagens, *blogs* e fóruns.

Contudo, para que o Participatório tenha seu potencial de rede social explorado, sendo capaz de apresentar uma pluralidade de ideias, experiências e culturas que contribuam para a elaboração de políticas públicas e de soluções criativas conjuntas para problemas comuns, entende-se ser necessário que uma equipe especializada faça a gestão e mediação da rede.

Pensando, não apenas em incrementar o número de usuários, mas também em melhorar a qualidade da informação que circula no Participatório, é preciso elaborar uma estratégia de produção e disseminação que contemple uma das principais missões deste ambiente: promover a mobilização e a participação social na complexa tarefa de desenvolver conhecimento sobre a juventude brasileira, subsidiando as discussões e as tomadas de decisões políticas que guiarão os rumos destes jovens.

Uma possível estratégia para a estruturação da equipe de gestão e mediação de uma rede como esta pode ser observada no quadro ao lado:

EQUIPE DE COMUNICAÇÃO DO PARTICIPATÓRIO/PORTAL DA JUVENTUDE

COORDENAÇÃO GERAL DA EQUIPE DE COMUNICAÇÃO

ANALISTA DE REDES SOCIAIS

MEDIADOR/FACILITADOR PARA CONSULTAS PÚBLICAS E DEBATES

PROFISSIONAL DE REDAÇÃO (BLOGUEIRO)

MODERADORES

DESIGNER

- avaliar demandas e alocar recursos;
- supervisionar e revisar o trabalho da equipe;
- acompanhar a situação das atividades e demandas;
- orientar e definir diretrizes para a equipe;
- analisar riscos e elaborar planos de contingência;
- coletar e reparar informações, com ou sem colaboração;
- apreciações e comentários para divulgação oficial escrita, falada ou televisonada;
- atender e contatar veículos de imprensa no Brasil e exterior.
- analisar a repercussão do Participatório nas mídias, gerando gráficos estatísticos diários e sínteses mensais e/ou semanais;
- gerenciar o Participatório;
- iniciar os debates, apresentando o tema e forma de funcionamento;
- acompanhar o desdobramento do debate, dirimindo dúvidas e garantindo que não haja desvio do tema;
- sistematizar as propostas (síntese semanal);
- responder dúvidas, reclamações e demandas direcionadas a SNJ.
- replicar nas redes sociais mais utilizadas os conteúdos divulgados no Participatório;
- divulgar nas redes sociais e no Participatório a realização de eventos oficiais, culturais, econômicos, acadêmicos ou científicos;
- elaborar e redigir artigos, avisos de pauta, notas e posts para as mídias oficial, escrita, falada, televisonada e internet;
- verificar o cumprimento dos Termos de Uso, utilizando de advertência, bloqueio e exclusão de perfis e postagens, no caso de descumprimento (spam, ofensas, conteúdo ilegal, propaganda política, etc.);
- produzir estatísticas diárias de acesso e utilização da ferramenta, com síntese semanal e mensal.
- desenvolver cartilhas, manuais e demais materiais impressos, sendo responsável pela execução gráfica do layout e editoração;
- desenvolver design para internet e outras aplicações para ambientes de comunicação digital;
- desenvolver peças de comunicação em geral, incluindo peças para o meio digital;

FUNÇÕES

• formação em Comunicação Social, excelente redação, competência para gerenciar equipes.

• formação em Comunicação Social, com experiência em análise de redes sociais.

• formação em Comunicação Social, com experiência em análise de redes sociais, com boa redação, experiência em sistematização.

• formação em Comunicação Social, habilitação jornalismo, excelente redação.

• formação em Comunicação Social, experiência em análise de redes sociais.

• formação em Design, Comunicação ou Publicidade.

PERFIL

3.2.2.1 TEMAS DA JUVENTUDE BRASILEIRA

Como explica Farah (2006), a formação da agenda governamental está pautada em condições ou situações que sejam consideradas um problema social, ou seja, “um problema que deve ser resolvido pela sociedade e pelos governos” (FARAH, 2006, p.44). Com a inclusão de questões específicas para a juventude na agenda governamental, surgem novos campos de intervenção social, novas abordagens na promoção das políticas públicas e novos processos de formulação e implementação de políticas e programas.

Considerando as diversas temáticas sobre os jovens brasileiros que emergiram nas últimas décadas (entre elas, igualdade de gênero, sexualidade, violência etc.), é possível identificar algumas questões de ordem geral, que configuram temas de discussão transversais, e que podem ser amplamente debatidos no Participatório. Alguns temas pertinentes se enquadram no que foi abordado pela *Pesquisa Agenda Juventude Brasil* (BRASIL, 2013), dentre os quais estão:

- a)** Uso das tecnologias de informação e comunicação
- b)** Violência (com abordagem Juventude Viva);
- c)** Educação (Ensino Médio, FIES e outros programas de financiamento);
- d)** Trabalho (Agenda do Trabalho Decente para Juventude, Plano Nacional de Desenvolvimento de Startups);
- e)** Participação social (movimentos sociais, democracia participativa);
- f)** Mobilidade Urbana (direito à cidade e ao transporte);
- g)** Direitos humanos
- h)** Saúde

Além destes temas, pode-se considerar relevantes as questões levantadas nos principais veículos de comunicação que dizem respeito a assuntos de interesse do público-alvo, e que estejam ligados a políticas públicas para a juventude.

3.2.3 MOBILIZAÇÃO E DIVULGAÇÃO

Em um processo de mobilização social, a participação é uma “forma de construir na prática o projeto ético proposto na constituição brasileira: soberania, cidadania, dignidade da pessoa humana, valores do trabalho e da livre iniciativa e pluralismo político” (TORO; WERNECK, 2007, p.9). Ela deve ser considerada como um valor democrático, como ferramenta rotineira na construção de uma ordem social que seja de interesse da maioria, como um modo de vida que define a própria democracia.

Dessa forma, para que uma dinâmica de mobilização social seja eficiente, deve-se assumir, antes de tudo, que todos têm como e porque participar, e possibilitar ao cidadão comum “o direito de intervir na vida coletiva além do momento do voto” (BRASIL, 2014, p.88). Portanto, faz-se necessário desenvolver uma estratégia de divulgação (dessas mobilizações) que sintetize de maneira atraente os temas a serem discutidos e convide para a construção coletiva de um interesse comum.

Para catalisar e incrementar a atuação social no Participatório, o plano de divulgação pode ser concebido e estruturado se utilizando de diversas estratégias e ferramentas. Entre elas, recomenda-se:

a) Redes Sociais:

- A criação de uma *fanpage* do Participatório no Facebook, além de perfil no Twitter;
- As ações e eventos desenvolvidos no Participatório devem ser divulgados nas *fanpages* e perfis tanto do Participatório quanto da Secretaria Nacional de Juventude;
- Servidores da Secretaria, gestores e conselheiros devem ser convidados a replicar estes conteúdos em suas redes pessoais;
- Parcerias com outras instituições, como Ministérios e ONGs devem ser desenvolvidas, solicitando a replicação dos conteúdos em suas redes sociais;
- Parcerias com *digital influencers*, ou “cabeças de rede”, estimulando a réplica dos conteúdos em suas redes sociais;

b) Portal da Juventude:

- O próprio Portal da Juventude caracteriza-se como um canal de divulgação. Pode-se investir em matérias que divulguem ações e debates específicos no Participatório, bem como a utilização de *banners* ou *cards* gráficos, que despertem o interesse do usuário.

c) *Newsletter*:

- Enviar uma *newsletter* semanal ou quinzenal com os principais assuntos que estão sendo debatidos no momento para os usuários cadastrados no Participatório.

d) Releases para a imprensa e *guest posts* em *blogs* e portais:

- Distribuir releases para a imprensa apresentando a ferramenta Participatório;
- Divulgar o Participatório como ferramenta, investindo em *guest posts* (artigo de texto produzido pelo redator) em *blogs* e portais com público-alvo em comum.

3.2.4 MODERAÇÃO DE CONTEÚDO

Ao se tratar da gestão de comunidades virtuais e redes sociais, que é uma das propostas do ambiente Participatório, é necessário que haja uma moderação de conteúdos e comunidades. É importante ressaltar que moderação não significa censura de conteúdo, tendo em vista que o Participatório tem como objetivo ser um espaço de livre debate.

Por outro lado, o ambiente não deve abrigar a disseminação de discursos de ódio, ofensivos, discriminatórios e sexuais, além de conteúdos inapropriados, como divulgação de propagandas de empresas ou publicações que não atendem ao que foi proposto para discussão. Por esse motivo a moderação se faz indispensável para que o Participatório atenda aos objetivos estabelecidos em seus projetos, tanto o inicial quanto o de reformulação.

Nesse sentido, são elencadas a seguir algumas atividades e responsabilidades que cabem à moderação desse ambiente virtual:

- a)** Avaliação de solicitações de criação de comunidades;
- b)** Verificação da adequação de publicações ao tema proposto no espaço de debate;
- c)** Sinalização à área técnica caso alguma das ferramentas disponíveis no Participatório não esteja funcionando com eficácia;
- d)** Verificação de adequação dos demais conteúdos aos espaços nos quais estão publicados;
- e)** Monitoramento das discussões e comunidades para produção de relatórios semanais e mensais direcionados aos gestores de políticas públicas.

Tendo em destaque a última atividade, é importante mencionar que a produção de relatórios é necessária para que o Participatório cumpra com um de seus objetivos, que é o de oferecer subsídio para a formulação de políticas públicas de juventude a partir dos temas e discussões que mais se sobressaem entre os usuários do ambiente.

Dessa forma, o Participatório atende ao papel de ser um observatório da juventude brasileira e, para isso, é ainda imprescindível que o Governo Federal,

por meio da Secretaria Nacional de Juventude, firme parcerias com centros de estudos. Na seção a seguir, é apresentado um modelo de rede de parcerias, algumas que foram estabelecidas no início do Participatório e outras que estão em curso no momento atual.

3.2.5 REDE DE PARCERIAS PARA PRODUÇÃO DE CONHECIMENTO NO PARTICIPATÓRIO

Reunir dados, pesquisas de opinião, censos, entre outras informações de qualidade e confiabilidade sobre um tema como a juventude brasileira requer acionar uma rede de centros de estudos e observação. Trata-se de um esforço que atende especialmente a duas linhas de atuação do Participatório, destacadas a seguir:

- a) Pesquisas e publicações: coordenação, sistematização e proposição de estudos, pesquisas e publicações;
- b) Integração com outros espaços de produção do conhecimento: articulação de ações voltadas para estudos, pesquisas e compartilhamento do Participatório em outros observatórios, núcleos, institutos de pesquisa e pesquisadores em geral.

Nesse sentido, ressalta-se a importância de manutenção das parcerias com centros de estudos e observatórios, além de ampliação dessa rede. Dessa forma, é possível que o Participatório seja uma espécie de núcleo para consulta, suporte e conhecimento sobre os temas da juventude, servindo tanto para o fomento das discussões no ambiente de debates quanto para as políticas públicas de juventude.

Vale destacar algumas das parcerias que foram firmadas em 2013, época de maior utilização e interação no Participatório, e quais eram os seus papéis:

- a) IPEA: visa à elaboração de subsídios ao monitoramento e análise das políticas públicas de juventude para compor a base de informações do Participatório. Entre os projetos desenvolvidos em parceria com o IPEA, estão: quadro de diagnóstico da situação social da juventude brasileira (2000/2010), com informes periódicos sobre aspectos relevantes da situação social da juventude, relatório sobre as continuidades e transformações na situação social da juventude com base na análise comparativa dos dados dos censos, levantamento de avaliações dos programas e ações de juventude existentes no Governo Federal, além de análise crítica dos tipos de avaliações e respectivos indicadores utilizados para os programas de juventude;

- b)** Pesquisa Ibero-Americana de Juventudes (OIJ): consulta on-line visando realizar uma análise das opiniões, comportamentos e visões de mundo dos jovens, com ênfase nas expectativas sobre o futuro;
- c)** Reuniões com pesquisadores e especialistas em juventude dos seguintes observatórios:
- Observatório Brasil para a Igualdade de Gênero;
 - Observatório da Juventude da UnB;
 - Observatório Jovem da UFF;
 - Observatório da Juventude UFMG;
 - Observatório Capixaba da Juventude;
 - LAJUS;
 - Observatório Juventudes – PUC-RS;
 - OBIJUV/UFRN;
 - Observatório das Favelas.

3.3 CONCLUSÃO

Os sistemas de informação operados na internet, tendo como destaque as redes sociais, oferecem um ambiente apropriado para a interação entre pessoas, com funcionalidades voltadas para a troca de informações, que independem de tempo e espaço. A velocidade e a facilidade de uso de diversos aplicativos, tornaram-se forças importantes no cenário social, a partir do qual discussões podem acarretar mobilização, ultrapassando barreiras virtuais e propiciando a democracia da informação.

Instáveis e dinâmicas, as redes sociais podem ser apropriadas para discussões sobre políticas públicas, desde que haja certa preocupação com o armazenamento e recuperação das informações trocadas durante os debates, conversas e argumentações. Nesse sentido, a SNJ procurou uma ferramenta que ofertasse a infraestrutura necessária para a interação, possibilitando a discussão ampla e participativa, mas com preservação do conteúdo.

Como resultado desse processo, criou-se o ambiente Participatório, estruturado na plataforma de *software* livre Noosfero, no qual são ofertadas características de redes sociais que estimulam a participação cidadã na construção de políticas públicas de juventude. Nesse sentido, o Participatório revela-se como uma oportunidade de interagir com diversas comunidades, gestores e pesquisadores interessados por esta temática, sendo um canal capaz de reunir pessoas com visões e contextos distintos, enriquecendo a discussão.

Ao passo que a participação de audiências variadas amplia o debate público, a gestão do Participatório tem se mostrado um desafio. Muito embora, a ferramenta apresente todas as funcionalidades necessárias para a articulação com as comunidades, o Participatório requer o olhar treinado de uma equipe especializada, pronta para gerir o ambiente e moderar as discussões.

Dessa forma, esta obra apresenta um modelo de implementação de ambiente participativo em políticas públicas, que pode ser replicado para outros contextos. Com isso, busca contribuir com informações capazes de apoiar a criação de outros sistemas de informações participativos, visando à discussão para a construção de conhecimento e de tomadas de decisões políticas favoráveis à população. O livro, portanto, não encerra em si mesmo as reflexões sobre o processo de participação política em plataformas digitais.

Os autores acreditam que esse trabalho reforça a necessidade de outras pesquisas em torno da otimização de *softwares* na busca pela mobilização de cidadãos para o desenvolvimento de uma sociedade mais participativa e democrática.

BIBLIOGRAFIA

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ARNAUD, L.; GUIONNET, C. (Orgs.). **Les frontières du politique**: enquêtes sur les processus de politisation et de dépolitisation. Rennes: Ed. Presses Universitaires de Rennes, 2005. 326 p.

BRASIL. Presidência da República. Secretaria-Geral. **Projeto**: Participatório - O observatório participativo da juventude, **Consultoria UNESCO**. 2012.

BRASIL. Presidência da República. Secretaria-Geral. Secretaria Nacional de Juventude. **Agenda Juventude Brasil**: pesquisa nacional sobre perfil e opinião dos jovens brasileiros 2013: relatório preliminar. Brasília: Secretaria Nacional de Juventude, 2013. Disponível em: <<http://bibjuventude.ibict.br/jspui/handle/192/91>>. Acesso em: 02 out. 2017.

BRASIL. Presidência da República. Conselho Nacional de Juventude. **Política Nacional de Juventude**: diretrizes e perspectivas. Brasília: Conselho Nacional de Juventude, 2006. Disponível em: <<http://library.fes.de/pdf-files/bueros/brasilien/05611.pdf>>. Acesso em: 02 out. 2017.

BRASIL. Presidência da República. Secretaria-Geral. **Participação Social no Brasil**: entre conquistas e desafios. Brasília: Secretaria-Geral, 2014. Disponível em: <http://biblioteca.participa.br/jspui/bitstream/11451/985/1/Livro%20PARTICIPACAOSOCIALNOBRASIL_web.pdf>. Acesso em: 02 out. 2017.

BIMBER, B. The Internet and political transformation: populism, community, and accelerate pluralism. **Polity**, v. 31, n. 1, p. 133-160, 1998. Disponível em: <https://www.jstor.org/stable/3235370?seq=1#page_scan_tab_contents>. Acesso em: 02 out. 2017.

BUCHER, D. C. **Rede de colaboração social para universidades brasileiras**: um estudo de caso de implantação e desenvolvimento distribuído de uma plataforma livre na Universidade de Brasília. 2013. 58 f., il. Monografia (Bacharelado em Engenharia de *Software*)—Universidade de Brasília, Brasília, 2013. Disponível em: <<http://bdm.unb.br/handle/10483/7006>>. Acesso em: 02 out. 2017.

CARNEIRO, A. F.; GONÇALVES, F. N.; RODRIGUES, F. E. S.; PEREIRA, A. G. Prevenção e combate à corrupção, transparência e acesso à informação: a percepção dos conselheiros gestores de educação da cidade de Vilhena. **Revista Iberoamericana de Estudios Municipales**, n. 15, Universidad Autonoma de Chile, 2017.

Disponível em: <<http://revistariem.cl/index.php/riem/article/view/106>>. Acesso: 15 nov. 2017.

COHEN, A. P. **The symbolic construction of community**. London: Routledge, 1985. 129 p. Disponível em: <<http://14.139.206.50:8080/jspui/bitstream/1/1714/1/Cohen,%20Anthony%20P.%20-%20Symbolic%20Construction%20of%20Community%20Key%20Ideas%201985.pdf>>. Acesso: 15 nov. 2017.

COELHO, V. S. P.; NOBRE, M. Apresentação. In: COELHO, V. S. P.; NOBRE, M. (Org.) **Participação e deliberação: teoria democrática e experiências institucionais no Brasil contemporâneo**. São Paulo: Editora 34, 2004.

COLIVRE. **Razões para usar Noosfero como plataforma de rede social da USP**. Relatório, Salvador, 2012. Disponível em: <http://stoa.usp.br/news/files/9/15789/noosfero-usp_.pdf>. Acesso: 15 nov. 2017.

COSTA, R. da. A comunidade virtual. **Informática na Educação: teoria & prática**, Porto Alegre, v.8, n.2, jul./dez. 2005. Disponível em: <<http://seer.ufrgs.br/index.php/InfEducTeoriaPratica/article/view/8175>>. Acesso: 15 nov. 2017.

DURKHEIM, E. **De la División del Trabajo Social**. Buenos Aires: Ed. Schapire, 1967.

FARAH, M. F. S. **Temas emergentes em gestão e políticas públicas: tendências gerais**. Cadernos Gestão Pública e Cidadania, v. 11, n. 48, 2006. Disponível em: <<http://bibliotecadigital.fgv.br/ojs/index.php/cgpc/article/view/44053>>. Último acesso: 16 nov. 2017.

FRAGA, M. V. Os não lugares não existem: uma visão crítica na pós-modernidade. **Ponto e Vírgula**, São Paulo, n.10, 2011. Disponível em: <<https://revistas.pucsp.br/index.php/pontoevirgula/article/view/13911>>. Acesso em: 14 ago. 2017.

HABERMAS, J., LENNOX, S.; LENNOX, F. The public sphere: an encyclopedia article. **New German Critique**, n. 3, p. 49-55, Autumn 1974. Disponível em: <[http://www.socpol.unimi.it/docenti/barisione/documenti/File/2008-09/Habermas%20\(1964\)%20-%20The%20Public%20Sphere.pdf](http://www.socpol.unimi.it/docenti/barisione/documenti/File/2008-09/Habermas%20(1964)%20-%20The%20Public%20Sphere.pdf)> Acesso em: 20 set. 2017.

HOOPER, K.; AMBRON, S (Eds.). **Interactive Multimedia: visions of multimedia for developers, educators, & information providers**. Redmond, Wash: Microsoft Press ; New York : Harper &Row, [U.S. distributor], 1988. 352 p.

KRIGER, M. Politización juvenil en las naciones contemporâneas: el caso argentino. **Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales, Niñez y Juventud**, v. 12, n.2, 2014, p. 583-596. Disponível em: <<http://biblioteca.clacso.edu.ar/Colombia/alianza-cinde-umz/20140916104248/miriamkriger.pdf>>. Acesso em: 20 set. 2017.

LEMOS, A. **Cibercultura**: tecnologia e vida social na cultura contemporânea. 7. ed. Porto Alegre: Sulina, 2015. 295 p.

LÉVY, P. **A inteligência coletiva**: por uma antropologia do ciberespaço. São Paulo: Loyola, 1998.

LÉVY, P. **Cibercultura**. São Paulo: Ed.34, 1999. Disponível em: <<https://mundonativodigital.files.wordpress.com/2016/03/cibercultura-pierre-levy.pdf>>. Acesso em: 20 set. 2017.

LABOV, W. **Sociolinguistic patterns**. Principles of linguistic change. Philadelphia: University of Pennsylvania Press, 1972. 337 p.

LOSEKANN, C. A esfera pública habermasiana, seus principais críticos e as possibilidades do uso deste conceito no contexto brasileiro. **Pensamento Plural**, n. 04, p. 37-57, jan./jun. 2009. Disponível em: <<https://periodicos.ufpel.edu.br/ojs2/index.php/pensamentoplural/article/view/3684/3007>>. Acesso em: 20 set. 2017.

MATOS, L. F. F. **dczrdf**: um *plug-in* para o Noosfero de conversão de metadados Dublincore para Resource Description Framework (RDF). 2014. 73 f., il. Monografia (Bacharelado em Engenharia de Software)—Universidade de Brasília, Brasília, 2014. Disponível em: <https://fga.unb.br/articles/0000/7807/TCC2_Luiz_Matos.pdf>. Acesso em: 20 set. 2017.

MIGUEL, L. F. Representação Política em 3-D: elementos para uma teoria ampliada da representação política. **RBCS**, v. 18, n. 51, p. 123-138, fev. 2003. Disponível em: <<http://www.scielo.br/pdf/rbcso/v18n51/15989.pdf>>. Acesso em: 20 set. 2017.

MUSSOI, E. M.; FLORES, M. L. P.; BEHAR, P. A. Comunidades Virtuais: um novo espaço de aprendizagem. **Renote**, v.5, n. 1, 2007. Disponível em: <<http://seer.ufrgs.br/renote/article/view/14241/8159>>. Acesso em: 23 ago. 2017.

MARTINS, R. A. P. How Pol.is is being adopted by Cidade Democrática in Brazil. **Medium**, nov. 2016. *Blog* Instituto Cidade Democrática. Disponível em: <<https://medium.com/cidades-democr%C3%A1ticas/how-pol-is-is-being-adopted-by-cidade-democr%C3%A1tica-in-brazil-1fd744b2aece>>. Acesso em: 11 set. 2017.

RECUERO, R. da C. Comunidades virtuais, uma abordagem teórica. **Ecos Revista**, Pelotas/RS, v. 5, n. 2, p. 109-126, 2001. Disponível em: <<http://www.raquelrecuero.com/teorica.pdf>>. Acesso em: 11 set. 2017.

_____. Comunidades virtuais em redes sociais na internet: uma proposta de estudo. **Ecompos**, Internet, v. 4, dez. 2005. Disponível em: <http://www.ufrgs.br/limc/PDFs/com_virtuais.pdf>. Acesso em: 11 set. 2017.

RHEINGOLD, H. **The Virtual Community**. 1993. Disponível em: <<http://www.rheingold.com/vc/book/intro.html>>. Acesso: 30 ago. 2017.

SALLES, C. A. S. Ser ou pertencer: o grande dilema do torcedor organizado de futebol nas redes sociais. **Revista Digital de Tecnologias Cognitivas**, n. 8, 2013. Disponível em: <http://www4.pucsp.br/pos/tidd/teccogs/artigos/2013/edicao_8/4-ser_pertencer-grande_dilema_torcedor_organizado_futebol_redes_sociais-ary_jose_rocco-carlos_affonso_sartore_salles.pdf>. Acesso: 30 ago. 2017.

SANTOS, J. C. G.; FERNÁNDEZ, J. C. M.; GUIMARÃES, J. A. C. Direito de Acesso à Informação: uma análise a partir das realidades espanhola e brasileira. **Informação & Sociedade**, João Pessoa, v. 27, n. 2, 2017. Disponível em: <http://www4.pucsp.br/pos/tidd/teccogs/artigos/2013/edicao_8/4-ser_pertencer-grande_dilema_torcedor_organizado_futebol_redes_sociais-ary_jose_rocco-carlos_affonso_sartore_salles.pdf>. Acesso: 30 ago. 2017.

SUSSMAN, M. B. **Community Structure and Analysis**. Nova Iorque: Crowell, 1959.

SMITH, M. e KOLLOCK, P. **Communities in Cyberspace**. London: Routledge, 1999. Disponível em: <<http://www.connectedaction.net/wp-content/uploads/2009/05/2001-kollock-and-smith-introduction-to-communities-in-cyberspace.html>>. Acesso em: 02 set. 2017.

PARRA FILHO, H. C. P. Como o “Empurrando Juntos” vai funcionar: Entenda os perfis que criamos. **Medium**, 2016. Disponível em: <<https://medium.com/>>

idades-democr%C3%A1ticas/como-o-empurrando-juntos-vai-funcionar-entenda-os-perfis-que-criamos-40743ee33150>. Acesso: 11 set. 2017.

THOMPSON, J. B. **A mídia e a modernidade:** uma teoria social da mídia. Rio de Janeiro: Vozes, 2011. Disponível em: <<https://cademoselivros.files.wordpress.com/2015/11/a-midia-e-a-modernidade-john-thompson.pdf>>. Acesso: 11 set. 2017.

TORO, J. B.; WERNECK, N. M. D. **Mobilização Social:** um modo de construir a democracia e a participação. Belo Horizonte: Autêntica, 2007. 112 p.

AUTORES

SOBRE OS AUTORES

Luana Melody Vasconcelos Brasil

Lattes: <http://lattes.cnpq.br/5945036015352956>

Orcid: <http://orcid.org/0000-0001-9619-4695>

Jornalista graduada pela Universidade de Brasília (UnB) e mestranda em Ciência Política na Universidade do Québec em Montréal (UQAM), desenvolve pesquisas de mídia e política. Assistente de pesquisa do projeto SNJ-IBICT, com atuação em comunicação, participação e mobilização no ambiente Participatório-Portal da Juventude.

Janinne Barcelos de Moraes Silva

Lattes: <http://lattes.cnpq.br/7729780084365345>

Orcid: <http://orcid.org/0000-0003-1033-9414>

Assistente de pesquisa do projeto SNJ-IBICT, apoiando no levantamento de dados e na produção técnico-científica sobre a juventude brasileira. Doutoranda em Ciência da Informação na Universidade de Brasília (UnB). Mestre em Comunicação, Cultura e Cidadania, pela Universidade Federal de Goiás (UFG) e Bacharel em Comunicação Social - Jornalismo, pela Universidade Federal do Tocantins (UFT).

Joenio Marques da Costa

Lattes: <http://lattes.cnpq.br/6773346025855005>

Orcid: <https://orcid.org/0000-0002-5574-1370>

Mestrando em Engenharia de *Software* na UFBA, com interesse em ferramentas de análise estática, ecossistema de *software* acadêmico, ciência aberta, sustentabilidade de *software* e *software* livre.

Estela Nogueira Monteiro

Lattes: <http://lattes.cnpq.br/5418572428305246>

Orcid: <https://orcid.org/0000-0001-6448-7987>

Jornalista graduada pela Universidade Católica de Brasília, especialista em Comunicação Empresarial e Mídias Digitais pelo Instituto de Pós-graduação de Brasília. Assistente de pesquisa do projeto SNJ-IBICT, com atuação em comunicação, participação e mobilização no ambiente Participatório-Portal da Juventude.

Milton Shintaku

Lattes: <http://lattes.cnpq.br/K4258748Z7>

Orcid: <http://orcid.org/0000-0002-6476-4953>

Coordenador do projeto SNJ-IBICT. Mestre e doutor em Ciência da Informação pela Universidade de Brasília (UnB), é editor executivo da Revista Juventude e Políticas Públicas e 1º secretário da Associação Brasileira de Editores Científicos, período 2016-2018.

FONTES The Serif
PAPEL Off Set 115 g/m²
EDIÇÃO 1ª Edição
ANO 2018



Na medida em que as relações entre Estado e Sociedade se estreitam, a agenda prioritária do país ganha novas tônicas. No campo das políticas públicas de juventude, a participação social - por meio de espaços virtuais interativos voltados para a produção e disseminação do conhecimento - tem sido uma das preocupações do projeto de pesquisa firmado entre a Secretaria Nacional de Juventude (SNJ) e o Instituto Brasileiro de Informação em Ciência e Tecnologia (IBICT).

Nesse contexto, o livro *Participação Social no Software Noosfero*, vem rememorar passo a passo as motivações e as ações que inspiraram a criação do Participatório - Observatório Participativo da Juventude. Desenvolvido no Noosfero, para inserção da sociedade civil na elaboração e controle das políticas públicas de juventude, o Participatório é visto como referência para criação, implementação e gerenciamento de novos espaços de participação pública que reflitam o tempo em que vivemos, com diálogos contínuos nos ambientes colaborativos das redes sociais.

Com isso, o projeto SNJ/Ibict intenta partilhar alguns de seus resultados de pesquisa e contribuir para o exercício do direito de participação ativa dos jovens brasileiros - de diferentes estratos sociais e diferentes territórios - na construção das políticas públicas do Brasil.

Cecília Leite de Oliveira

Diretora do Instituto Brasileiro
de Informação em Ciência e Tecnologia