

**ACH 3778 - GOVERNO ABERTO**

Semana 02 – 19 de abril de 2021

Profa. Gisele S. Craveiro

NOME: João Marcelo Rossetto Fernandes da Silva

CURSO: Sistemas de Informação

N USP: 9277833

PERÍODO: Noturno

**1. Escolha uma das lições que constam no Capítulo 2 do Livro Open Government e discuta-a buscando relacionar com a Cultura Livre. Também registre os destaques, dúvidas ou outros materiais de apoio que tenha tido contato ao longo da semana sobre esse assunto para trazer na discussão da Semana 03.**

Na abertura do capítulo 2 do livro Governo Aberto, Tim O’Riley apresenta o conceito de “Web 2.0”, termo que representa uma nova onda - ou nova abordagem - na qual a internet tem sido usada por seus grandes *players*, em uma espécie de ecossistema que aproveita a participação dos usuários, ativa ou passivamente, para ter *insights* e, de maneira criativa, repensar antigos maneirismos que ditavam o seu uso desde seu surgimento. Derivado desta nova Web, surge o conceito de Governo 2.0, aproveitando os benefícios da “Web 2.0” para reimaginar a maneira de como países, estados, cidades, e todo nível possível de “hierarquização” consequente, são geridos. Deste, nos é apresentado o termo Governo como Plataforma, onde o governo se posiciona como um incentivador e facilitador, e deixa de ser o grande “movimentador” de ações cívico-sociais. Esses conceitos supracitados têm a intenção de apresentar o contexto onde surgem algumas lições, que o autor tem a compartilhar no que tange o Governo como Plataforma. Apesar de cada uma dessas representar a importância individual de tópicos, como princípios de colaboração, abertura e design de solução, é evidente que todas essas lições são complementares entre si.

Ao longo de todo o capítulo 2, o autor traça paralelos com o universo da tecnologia, como o uso de dados de usuários em novos modelos de negócio na web, a padronização do modelo TCP/IP ao invés do esperado uso do modelo OSI, a redução de barreiras para a aquisição de computadores pessoais que permitiram um surto de inovação, e também, exemplos da construção “softwares” com código aberto, como o Linux. Este último exemplo é trazido na Lição 3 - Design para Participação, onde o autor mostra a ideia de que o seu sucesso num “desenvolvimento distribuído” e aberto não vem de uma gestão central que aprova as alterações e garante a conexão das pequenas “peças” que são desenvolvidas, mas do fato de que os primeiros desenvolvedores - ou designers - do sistema deixaram claras regras para a cooperação e interoperabilidade, enquanto mantinham uma leve supervisão sobre esse desenvolvimento. Quando observamos a Definição de conhecimento aberto, nos é passado um conjunto de regras que devem ser seguidas para que uma obra seja considerada livre. Toda obra livre, portanto, depende de

definições obrigatórias e opcionais que formam um arcabouço responsável (de certo modo) por regular a obra a ser consumida, distribuída ou transformada, de maneira que essas mesmas definições sejam passadas a diante.

Esse conjunto de definições mostra que, além de livre distribuição, obras livres estão abertas para a modificação. Podemos entender que ao consumir alguma obra livre, modificá-la e distribuí-la novamente, nada mais fizemos do que colaborar na criação de algo, ou, co-criamos. Podemos destacar aqui então que as diversas características de uma obra livre lhe atribuem o título de “feita para colaboração”.

Apesar de haver uma clara interdependência entre as lições e a definição de conhecimento aberto para um contexto de Governo como Plataforma, podemos deduzir que obras livres, em sua essência e primórdios, partiram de um design voltado para a participação e colaboração, de maneira que quando surge a filosofia por trás do software livre, ou do código aberto, surge também uma nova idealização do design para participação.

O conceito de “open by default”, também exemplificado na Lição 3, mostra como softwares ou páginas da web são abertas em um primeiro momento, e parte de uma decisão do desenvolvedor de despendar tempo e esforço extra para criar restrições, como logins. Isso também pode ser visto na produção cultural e intelectual. Quando um artista, designer ou desenvolvedor cria algo, a princípio, ela é uma obra sem restrições. Ao aplicar proteções legais de direitos para reprodução e distribuição, como o *copyright*, há um esforço adicional para garantir que existam dispositivos legais que assegurem que a obra em questão não é aberta e não tem livre distribuição pelos seus consumidores. As grandes companhias, como por exemplo produtoras audiovisuais, a fazem pensando em garantir exclusividade na posse dessa obra, numa espécie de protecionismo que visa o lucro e o controle da produção audiovisual naquele contexto.

Apesar de soar contraditório que um governo prive cidadãos de algum tipo de conteúdo público (ou qualquer conteúdo que seja), é notável que é um cenário possível. Tal cenário é trazido na Lição 4, onde há um aplicativo desenvolvido por terceiros para auxiliar na mobilidade e compreensão do transporte público na cidade de Nova York que teve sua distribuição ameaçada pela autoridade de trânsito local, já que era declarado que havia uma violação de direitos autorais e roubo de propriedade intelectual. Faz sentido que órgãos públicos impeçam a própria população de obter dados sobre o transporte público da cidade e consequentemente, construam aplicações baseadas nesses dados? Para o modelo de Governo como Plataforma, fica claro que não deveria ser assim. Uma população disposta a construir soluções que resolvem ou amenizam problemas deve ser incentivada e apoiada pelo governo, seja na disponibilização de informações, ferramentas e infraestrutura para tal, ou então auxiliando com a criação de fóruns coletivos para o debate e deliberação. Essa força motriz colaborativa nas esferas públicas-governamentais é essencial para a criação de novas soluções, novos modelos e, de modo geral, inovações, tecnológicas ou não, que beneficiem toda a população.

Concluindo, podemos partir do pressuposto de que a Cultura Livre e seus movimentos acabaram direcionando não só os rumos de parte da produção cultural e intelectual, como também de governos que visam uma abordagem mais aberta ou colaborativa, como é o conceito de Governo como plataforma. Para salvaguardar seu funcionamento, é necessário que ações públicas aproximem a população de discussões e decisões tomadas pelo governo, enquanto a apoia de maneira unânime, sem restrições e limitações legais que impeçam a criação colaborativa.

PS1:Fica a dúvida, como é mantida a legislação, como congressos e senados, em um modelo de governo como plataforma? Esse tipo de "poder" ficaria em mãos da máquina estatal ou deveria ser pensado um modelo horizontal?

PS2: A Open Definition é um "documento aberto" ou é mantido por uma organização centralizada?

Alguns destaques do Capítulo:

*"Government 2.0 will require deep thinking about how to end programs that no longer work, and how to use the platform power of the government not to extend government's reach, but instead, how to use it to better enable its citizenry and its economy. "*

*"The first step is getting a philosophy of simplicity into your work, understanding that designing foundations that others can build on is an important part of platform thinking. It's about creating the starting point, something that others can reuse and extend."*

*"it should focus on creating a simple, reliable and publicly accessible infrastructure that "exposes" the underlying data. (...)"*

*"Participatory systems are often remarkably simple —they have to be, or they just don't work."*

*"It's a trap for outsiders to think that Government 2.0 is a way to use new technology to amplify the voices of citizens to influence those in power, and by insiders as a way to harness and channel those voices to advance their causes. Participation means true engagement with citizens in the business of government, and actual collaboration with citizens in the design of government programs."*