



PARTIE 1 : DONNÉES DE BASE

Titre de l'expérience : Participation sociale pour l'élaboration du plan de développement durable et d'action climatique de la ville de Rio de Janeiro		
Nom de la ville/région : Rio de Janeiro		
Pays : Brésil		
Institution candidate : Prefeitura da Cidade do Rio de Janeiro : Secrétariat des finances et de la planification municipale/ Sous-secretariat de la planification et du suivi des résultats/ Bureau de la planification.		
Date de début de l'expérience : 2018		
Date de fin : 2020		
Type de candidature	Innovation sur une expérience existante	x
	Planification urbaine	x
	Espace / atelier pour le diagnostic, suivi, etc.	x
	Initiatives citoyennes	x
	Autres : Plate-forme numérique	x
Objectif de l'expérience innovante	Atteindre des niveaux plus élevés d'égalité dans la participation et intégrer la diversité comme critère d'inclusion	x
	Renforcement communautaire	x
	Renforcement de la citoyenneté non organisée	x
	Étendre les droits de la citoyenneté liés à la participation politique	x
	Relier différents outils de participation au sein d'un « écosystème » de démocratie participative	x
	Améliorer la qualité de la prise de décisions publiques grâce à des mécanismes de démocratie participative	x
	Améliorer l'évaluation et le suivi des mécanismes de démocratie participative	x
Cadre territorial	L'ensemble du territoire	x
Domaine thématique	Gouvernance	x
	Éducation	x
	Transport	x
	Gestion urbaine	x
	Santé	x
	Sécurité	x
	Environnement et agriculture urbaine	x
	Nouveaux mouvements sociaux et associationnisme	x



	Culture	X
	Logement	X
	Décentralisation	X
	Formation/préparation	X
	Inclusion sociale	X

PARTIE 2 : DESCRIPTION DE L'EXPÉRIENCE

Objectifs

Objectif principal de l'expérience innovante :

Le processus a visé à promouvoir un engagement majeur de la population dans l'élaboration du plan d'action pour le développement durable et le climat en considérant les souhaits de la société et en ciblant les solutions. Des stratégies ont été créées pour atteindre différents profils et régions.

Parallèlement, la création de la plateforme numérique participative des écoles a mis en évidence l'importance de renforcer la culture de la participation en tant que pratique éducative pour l'ensemble de la ville, en initiant un processus qui se doit d'être continu et multiforme dans la relation citoyen-pouvoir public, pour offrir des opportunités de participation, d'appropriation et de leadership de la population dans la planification de la ville.

Comment cet objectif a-t-il été atteint ?

Pour l'élaboration du Plan, le Bureau de planification s'est basé sur trois concepts de participation : légitimité, représentativité et autonomie, avec des actions en ligne et en face à face. Comprenant le défi d'atteindre le plus grand nombre et les différents profils de citoyens dans une ville aussi vaste et aux multiples facettes, différentes stratégies ont été créées. Parmi elles :

- Ateliers de formation et d'engagement pour les techniciens municipaux et les partenaires externes ;
- Création d'une plateforme numérique pour accueillir des informations, des enquêtes et des contenus spécifiques, également pour les enfants et les jeunes ;
- Réunions en face à face dans les écoles de différents quartiers de la ville, en collaboration avec le Secrétariat à l'éducation, pour les représentants des Conseils communautaires scolaires, avec la présence de techniciens du Bureau de la planification et de représentants des partenariats institutionnels C40 et ONU-Habitat ; lors de ces réunions, la méthodologie, spécifiquement conçue pour la dynamique, a permis d'obtenir des résultats très positifs ;
- Activités impliquant les écoles et les étudiants du réseau municipal pour rendre compte des défis et des attentes de la ville à travers les yeux d'enfants de différentes tranches d'âge, en partenariat du Bureau de la planification avec SME et UFRJ.

Les résultats des activités ont été présentés sur la plateforme participa.rio par le biais de graphiques, de vidéos, de magazines et de présentations. Les suggestions de la population ont été systématisées pour être analysées et incorporées dans le plan.

**Dans quelle mesure cet objectif a-t-il été atteint ?**

Les différents formats ont permis une approche et une écoute plus attentive.

Grâce à une méthodologie qui visait à faire plus que soulever des problèmes et indiquer des solutions, nous avons essayé de faire comprendre aux Cariocas que leurs petites actions sont importantes et que sans leur participation, le conseil municipal n'est pas capable d'atteindre des objectifs ambitieux. Tout au long du processus, nous avons atteint plus de 35 000 contributions directes et recueilli plus de 800 actions déjà réalisées dans les territoires.

Le processus était également éducatif, dans la mesure où il a contribué à éveiller les citoyens à la responsabilité individuelle pour améliorer la ville. La méthodologie a permis de proposer des actions pouvant être menées individuellement et conjointement, renforçant le pouvoir et la portée des associations non gouvernementales locales, ainsi que le processus de construction collective de la ville.

À partir de ces processus, il a été possible d'intégrer de nouvelles actions, de nouveaux projets et de nouveaux objectifs dans le plan afin de répondre aux souhaits spécifiques de la population.

Plus de 65% des objectifs et des actions adoptés dans le plan sont issus des opinions et des souhaits de la participation, ce qui montre clairement l'engagement du conseil municipal à disposer d'un plan avec une collaboration effective des citoyens.

Dimensions de l'expérience

Quel est l'élément le plus innovant de l'expérience ?

La pratique innove en proposant un ensemble d'activités différenciées pour atteindre différents publics et élargir la participation. Le processus dynamique et continu permet d'absorber les opinions et les suggestions tout au long de la construction du plan, en considérant le citoyen comme un agent de transformation.

Aspects novateurs des activités :

- Création d'une plateforme numérique de participation qui vise à encourager et à unifier les consultations publiques dans les processus de planification de la ville. Plusieurs organismes municipaux ont déjà utilisé la plateforme pour différentes enquêtes.
- Création d'une section sur la plateforme avec des informations spécifiques pour élargir les connaissances sur le développement durable. Avec la collaboration de MultiRio, une entreprise multimédia municipale, la plateforme inaugure également une section destinée aux enfants et aux jeunes, qui comprend la production de contenus spécifiques et innovants tels que des jeux éducatifs et des vidéos au langage accessible. Un personnage a également été créé, dont le nom a été choisi par le biais d'un concours auprès des élèves des écoles publiques. Susteco est la mascotte, amie des enfants, à la recherche du développement durable dans la Ville.
- Rencontres en face à face dans des écoles de différentes zones de la ville, avec des représentants des CEC (Centres d'éducation et de culture), qui utilisent une méthodologie spécifique qui permet de considérer le citoyen comme un agent de transformation, en extrayant des propositions et des contributions constructives, pour les catégories "Je", "Tous ensemble", "Organisations locales" et "Mairie".



- Cartographie affective des territoires de la ville - Activité d'écoute des enfants, qui, systématisés pour comprendre le regard, leurs souffrances et leurs besoins pour vivre dans la ville. Les résultats ont été passionnants et ont permis de comprendre la ville sous un angle totalement nouveau, fournissant des données pour différentes politiques publiques.

Dans quelle mesure la procédure est-elle transférable ?

Toutes les méthodologies et tous les outils créés pour les différentes activités participatives (enquêtes en ligne, réunions en face à face, participation des écoles), sont facilement reproductibles dans n'importe quelle ville, étant entendu que la systématisation et l'utilisation des résultats doivent être adaptées aux instruments de planification et aux réalités locales.

La modélisation de la plateforme est assez simple et peut être reproduite dans différents environnements numériques ; les enquêtes ont utilisé des formulaires de sondage. De plus, la méthodologie utilisée lors des réunions en face à face est très objective et entièrement reproductible, tout comme la méthodologie d'écoute des enfants. Les processus ont été conçus pour être objectifs et ont utilisé peu de ressources financières.

Pourquoi considérez-vous que l'expérience est faisable ?

La ville de Rio de Janeiro possède des territoires aux caractéristiques diverses, tant sur le plan culturel qu'économique, et la ville traverse une grave crise économique. Pour que le projet soit viable, il était nécessaire d'impliquer des partenaires externes et d'utiliser le potentiel de l'administration publique.

Ainsi, nous avons identifié et invité des partenaires ayant des objectifs similaires aux nôtres, évitant des coûts pour le gouvernement de la ville et garantissant le succès des projets.

Le réseau éducatif municipal a été impliqué parce qu'il a une grande capillarité territoriale avec plus de 1500 écoles, des publics divers et avec la participation des parents, des élèves et de la population engagée de ses environs.

Le partenariat avec Multirio - la société multimédia du gouvernement de la ville avec un énorme potentiel et des normes de qualité élevées - a été fondamental dans la construction de contenus audiovisuels avec le langage académique des enfants et dans la production de jeux.

En tenant compte du contexte budgétaire, nous avons identifié des possibilités à faible coût en utilisant les outils numériques déjà employés par la municipalité. L'ensemble de la plateforme en ligne, le contenu et les recherches ont été réalisés par des techniciens internes.

Nous avons également souligné les partenariats avec des institutions externes telles que l'ONU, le C40 et l'UFRJ (Université fédérale de Rio de Janeiro). Cette forte articulation a permis aux activités d'être réalisées à un faible coût pour la municipalité, et avec une grande qualité et un grand engagement.

Comment l'expérience a-t-elle été articulée avec d'autres acteurs et processus ?

Toutes les actions ont été coordonnées par le bureau de planification, qui était chargé d'assurer la liaison avec les différents partenaires et institutions internes et externes. Chaque activité a été soutenue par des partenaires différents et spécifiques, depuis la planification, l'exécution et la systématisation des résultats. Ces partenariats ont été essentiels à la réussite et à la qualité du processus.



En 2019, grâce à un partenariat avec UN-Habitat, des ateliers de formation ont été organisés, 1300 personnes ont participé, notamment des techniciens municipaux et des institutions partenaires. L'un de ces ateliers, par exemple, destiné aux professionnels municipaux et organisé avec le soutien de Multirio, a favorisé une forte synergie d'objectifs et renforcé le partenariat avec l'éducation.

Toujours en 2019, des réunions en présentiel ont été organisées dans les écoles. Ces événements ont été soutenus par UN-Habitat (Nouvel Agenda Urbain - SDGs) et le réseau C40 (Agenda climatique) dans le développement de contenus, de rapports et de dynamiques propositionnelles. L'éducation a soutenu ses espaces et ses invitations. Ces réunions ont généré plus de 1600 collaborations.

En novembre, en collaboration avec l'UFRJ et Rede de Educação, nous avons fait participer plus de 25 000 enfants par le biais de dessins et de textes. Les œuvres ont été analysées par l'équipe de l'UFRJ.

Les résultats de toutes les actions ont été regroupés et ont produit un total de plus de 35 mille contributions analysées par l'équipe du Bureau de planification.

Quel a été le niveau de coresponsabilité ?

La plupart des partenaires impliqués avaient leurs propres objectifs qui étaient complémentaires à ceux du projet (UN-Habitat : objectifs des SDG, C40 : Agenda climatique).

Les actions ont été conçues pour expliquer à la population que la participation et l'engagement sont fondamentaux pour que les changements aient lieu. Grâce à une méthodologie propositionnelle, développée par l'équipe de la municipalité en collaboration avec l'ONU et le réseau C40, la population a été amenée à proposer des actions pour collaborer aux objectifs, ainsi que des actions pour les organisations et ce que tous ces acteurs ("municipalité", "organisations locales" et "moi") peuvent faire ensemble.

En collaboration avec l'ONU, nous avons élaboré une série de contenus d'information pour ces réunions, qui ont remplacé les réunions en face à face convenues avec la population concernée, annulées en raison de la pandémie. Ce matériel a été mis à disposition sur la plateforme.

Le partenariat avec l'université fédérale de Rio de Janeiro (UFRJ) est né d'un projet de recherche de l'école d'architecture, qui a conçu et systématisé, en collaboration avec le bureau de planification, les résultats des expériences des enfants.

Le Secrétariat de l'Éducation et MultiRio ont été les partenaires internes les plus actifs, s'impliquant dans la plupart des actions avec leurs espaces, leurs professionnels et leurs étudiants.

Quels mécanismes d'évaluation et de responsabilisation ont été utilisés ?

Tous les processus de participation avaient pour but la diffusion de leurs résultats. En raison de la pandémie et afin de satisfaire le bien-être de tous, une proposition de feedback en ligne a été créée par le biais de la plateforme participa.rio. Cela a remplacé les réunions en face à face qui avaient été prévues.

Les résultats des consultations en ligne étaient disponibles sous forme de graphiques interactifs, au fur et à mesure de la réalisation des sondages, donc tout au long du processus.



Pour chaque réunion en face-à-face, une vidéo résumant le processus des réunions, un document sous forme de magazine en ligne, présentait la systématisation et la consolidation des contributions reçues, et 9 courtes vidéos séquentielles présentaient brièvement le plan de développement durable, le processus participatif et des résultats déjà incorporés.

Les résultats compilés, après analyse par l'équipe de coordination, ont été présentés à travers un sceau de participation sociale. Chaque fois que le sceau apparaît dans le cours du plan, il indique que cet objectif ou cette action a été cité comme une priorité pour la population ou inclus dans le plan à partir des processus de participation. Un chapitre du plan est également consacré à l'explication de chacune des actions et du processus d'analyse des résultats et de leur inclusion.

Certaines actions ont présenté leurs résultats lors de séminaires et de forums.

Il est également prévu de suivre la mise en œuvre du plan après son lancement par le biais de la plateforme en ligne participa.rio.

Résumé de l'expérience

Le plan d'action pour le développement durable et le climat, coordonné par le bureau de planification du sous-secrétariat à la planification et au suivi des résultats, a été créé après avoir écouté les cariocas sur leurs espoirs, leurs priorités et leurs aspirations pour l'avenir de la ville. Plus de 35 000 personnes ont participé directement aux dialogues sur l'avenir de la ville dans les 30 prochaines années. Par le biais de sondages sur la plateforme participa.rio, les cariocas ont laissé leurs contributions. Les activités en face à face étaient fondamentales pour le dialogue littéral avec la population. Les projets comprenaient des améliorations non seulement pour les infrastructures de la ville, mais aussi pour les personnes qui y vivent. Ces activités ont permis d'approfondir les compréhensions, de revoir les définitions en fonction des besoins spécifiques, d'engager et d'impliquer les participants, de stimuler la citoyenneté et l'efficacité des politiques et de la planification. Cette décentralisation du processus visait à partager les responsabilités, les difficultés et à trouver ensemble des stratégies et de nouvelles voies pour une ville meilleure au quotidien.

Conscients du défi que représente le fait d'atteindre différents profils dans une ville aussi vaste et aux multiples facettes, différentes stratégies ont été créées : des ateliers de formation ; une plateforme en ligne avec différentes enquêtes de participation et un contenu spécifique pour les enfants et les jeunes ; des réunions en face à face avec des dynamiques innovantes ; des projets avec le réseau éducatif municipal du point de vue des enfants. Tout cela n'a été possible que grâce à des partenariats fondamentaux, tels que ONU-Habitat, le réseau C40, l'UFRJ, le secrétariat municipal de l'éducation et MultiRio.

Lancée en 2018, la plateforme participa.rio a été un outil important pour l'accès et la transparence des actions. Cariocas a plongé dans les vagues de participation, impliquant plus de 2 500 contributions lors des 04 étapes ouvertes au public.

Les ateliers de formation organisés avec ONU-Habitat en 2019 et traitant des thèmes du gouvernement ouvert ont impliqué plus de 1300 techniciens municipaux et institutions partenaires, ce qui représente un moteur important du processus de participation, puisque les techniciens ont été formés et ont également contribué avec des propositions pour le Plan. Dans un atelier spécifique pour le réseau éducatif municipal, plus de mille employés ont participé en même temps, favorisant une grande synergie d'objectifs, renforçant le partenariat fondamental avec l'éducation. Dans cet atelier, un concours a été lancé pour nommer le personnage créé pour être "l'ami des enfants", cherchant à diffuser des informations sur le développement durable. Ce concours a donné un coup de fouet à de



nombreuses activités scolaires. L'implication des étudiants a touché leurs familles, générant plus de 5 000 votes sur la plateforme, élisant Susteco comme nom du personnage.

Le PDS a atteint les écoles en s'entremêlant avec les activités de diffusion des ODD. Dès lors, les parents, le personnel, les représentants locaux et les élèves se sont unis pour comprendre et valoriser le développement durable de la ville.

Toujours en 2019, des réunions en face à face ont été organisées, impliquant les institutions, les dirigeants, la société civile, les enfants, les jeunes, les adultes et les personnes âgées, permettant à ce plan d'être construit démocratiquement avec un engagement populaire. Et comme moment final, il y a eu l'implication directe des enfants dans la proposition d'actions pour la ville, à partir du Jour J - Cartographie Affective, tenu le 8 novembre.

La plateforme numérique joue un rôle important dans ce processus, puisque c'est là que tous les résultats obtenus sont mis à disposition et que c'est à travers elle que les cariocas pourront suivre la mise en œuvre du Plan.