

RÉFLEXES CYBER

Livret d'observation

Sommaire

En quoi consiste le rôle d'observateur ?	4
<hr/>	
Quelles sont les grandes étapes de la séquence d'observation ?	6
<hr/>	
Comment conduire le retour d'expérience ?	7

Contexte

RÉFLEXES CYBER propose une **simulation de gestion crise d'origine cyber** à partir d'un scénario imaginé par l'ANSSI. L'objectif est de **sensibiliser** la direction et les représentants des métiers d'une organisation **aux enjeux d'une gestion de crise d'origine cyber**, tout en **testant leurs réactions face aux cyberattaques**.

Chaque participant(e) jouera un rôle différent et devra réagir à la crise et aux évènements qui se dérouleront en vue d'**atteindre les objectifs** qui lui seront assignées.

En quoi consiste le rôle d'observateur ?

Le rôle d'observation consiste à **examiner les réactions** et les **décisions des joueurs** à travers une **grille d'observation**, remise en amont de la séquence. Lors du débriefing, l'observateur partage ses retours ainsi que des **conseils pratiques**.

L'observation est portée par 1 ou 2 personnes, en fonction des compétences et de l'aisance de chacun. En cas de répartition des joueurs par groupe, il faut **au moins 1 observateur par groupe**. **L'observateur peut aussi appuyer l'animation** s'il constate que le jeu ne se déroule pas comme convenu. Cependant, **il ne doit pas intervenir dans le cours de la simulation** et doit limiter au maximum les échanges avec les joueurs.

Compétences pré-requises au rôle d'observateur

Pas de prérequis, hormis être à l'aise avec la prise de parole en public.

À faire avant le jour J

Avant d'animer la séquence, il est essentiel d'avoir pris connaissance et compris :

- **Les grandes étapes de la séquence** (objectifs, type de joueurs, aspects logistiques)
- **La grille d'observation** (lecture de la grille d'observation)

Quelles sont les grandes étapes de la séquence d'observation ?

Le jour-J, la séquence s'organise autour de 2 grandes étapes :

1. L'observation de la simulation (entre 1h et 1h30)

La simulation s'observe à travers la grille d'observation.

3 volets sont particulièrement examinés :

- La manière dont les joueurs **organisent le pilotage de la crise** (« piloter la crise »).
- La manière dont les joueurs **construisent la stratégie** de continuité d'activité (« réfléchir à une stratégie de continuité d'activité »).
- La manière dont les joueurs **établissent une stratégie de communication de crise** (« communiquer »).



Pour chaque point, des recommandations sont partagées. Elles guident l'observateur et l'aident à conduire le débriefing. Au moins 15mn avant la fin de la session, le ou les personnes observateurs **remplissent leur grille dédiée.**

Quelles sont les grandes étapes de la séquence d'observation ?

2. Le retour d'expérience ou « débriefing » (30 à 45 minutes)

Le **retour d'expérience**, ou « débriefing », permet à l'ensemble des participants de **partager leurs impressions** sur l'expérience qu'ils viennent de vivre et de prendre un certain du recul sur l'exercice.

À l'aide du support de débriefing :

- Pour chaque point, 2 joueurs sont d'abord invités à prendre quelques minutes pour **partager leurs impressions**.
- Les **observateurs** prennent ensuite le relais pour **partager leurs observations** et des **conseils pratiques** (le contenu du support de briefing facilite la prise de parole).
- **L'animation conclut la séquence.**

1. PILOTER LA CRISE

Bonne pratique 1 :

Déclencher un dispositif de gestion de crise

- Un passage en crise a-t-il été acté ? 0 – 1 – 2 – 3 – 4

- Une personne a-t-elle désignée pour piloter la crise ? 0 – 1 – 2 – 3 – 4

Recommandation de l'ANSSI (à partager avec les joueurs à la fin)

Comment faciliter la conduite d'un événement extraordinaire et très stressant ?

La mobilisation d'une cellule de crise, organisée autour de rôles et procédures est une solution à ce problème.

Pour être efficace, il est important que la cellule soit pilotée par un ou une directrice de crise, qui prend les décisions, accompagnée d'une personne en charge de la main courante et d'une personne en charge du lien avec les équipes IT/cyber et prestataires.

Comment conduire le retour d'expérience ?

La grille d'observation est le document sur lequel vous appuyer pour conduire le retour d'expérience.

- **La grille d'observation** a été conçue pour vous permettre de **noter et de partager vos constats** sur différents points, puis pour partager les bonnes pratiques à tenir. Cela permet de passer quelques **messages pédagogiques aux joueurs**.
- Lors de votre prise de parole, **n'oubliez pas de féliciter les joueurs** pour l'expérience qu'ils viennent de vivre !
- Veillez par ailleurs à **adopter une posture de pédagogie** : vous n'êtes **pas en position de juge**, mais plutôt de « **facilitateur** » pour partager des retours pédagogiques.





RÉFLEXES CYBER

Transformez une **menace abstraite**
en une **expérience concrète** de
gestion collective.

Un **outil clé en main** pour sensibiliser,
mobiliser et **préparer vos équipes**
à la **menace cyber.**