

CA Cannes Pays de Lérins

Transformation numérique / Territoires innovants / RH

« La cyber, c'est aussi mon affaire ! », un jeu apprenant pour les agents

Le problème

La numérisation croissante des usages et des pratiques augmente le risque de cyberattaques sur les collectivités territoriales. Les agents territoriaux, tous métiers confondus, manquent de connaissances sur les bonnes pratiques en matière de cybersécurité.

Le Sénat préconise la mutualisation des moyens à une échelle intercommunale ou départementale dans son rapport d'information n° 283 (2021-2022) « Les collectivités territoriales face au défi de la cybersécurité ».

Votre solution innovante

« La cyber, c'est aussi mon affaire ! » est un jeu apprenant interactif et immersif à destination d'agents territoriaux, pour faciliter leur appropriation des bonnes pratiques de cybersécurité.

Les objectifs

- Favoriser les prises de conscience en matière de cybermenaces
- Développer un socle commun de savoirs sur les pratiques des cyberattaquants
- Aider à faire changer les comportements pour que chacun se sente acteur en matière de cybersécurité et adopte les bons réflexes

L'histoire de votre action innovante

• Qui ?

La Communauté d'agglomération Cannes Pays de Lérins et la Métropole Rouen Normandie avec la startup azurée Inniz

• Pour qui ?

Les 2 700 agents des deux intercommunalités (près de 1 000 agents pour la Communauté d'agglomération et 1 700 agents pour la Métropole) et ceux de leurs communes membres

• Quoi ?

La CA met en œuvre un dispositif de sensibilisation de ses agents pour leur permettre d'acquérir les bons réflexes tout en élevant leur niveau de connaissance en cybersécurité et s'associe à la Métropole Rouen Normandie pour le mutualiser.

Pour faciliter l'appropriation des connaissances et la mise en œuvre effective des bonnes pratiques, les deux intercommunalités choisissent de coconcevoir un jeu apprenant en ligne. Ce jeu, créé avec Inniz, complète les mesures déjà existantes avec une approche ludique.

« La cyber, c'est aussi mon affaire ! » s'appuie sur des situations couramment rencontrées en matière de risques cyber dans les collectivités et s'adresse à une large audience avec des niveaux de connaissance hétérogènes.

L'agent reçoit un lien de connexion vers la plateforme sécurisée hébergeant le jeu. Une fois connecté, il saisit le pseudo du personnage qu'il va incarner, à savoir une personne recrutée pour travailler avec la responsable de la sécurité informatique de CyberVallée, une intercommunalité fictive. Un tutoriel sur l'utilisation de la plateforme est activé.

Le jeu débute par une présentation des cinq personnages de l'histoire : Pierre Olivier Risk l'élus chargé de l'attractivité et du numérique de la communauté de communes, Jeanne la responsable de la sécurité informatique, Raoul un agent communal de la piscine, Sonia une

manageuse et Sophie la directrice du numérique. Ces cinq profils permettent d'aborder les sujets sous différents angles. Le jeu comporte trois séquences :

- l'introduction d'un virus par un matériel informatique (une clé USB),
- la qualité des mots de passe
- une méthode d'hameçonnage (l'arnaque au président).

Pour aider l'agent à acquérir des connaissances et à les ancrer plus durablement, les messages clés sont répétés sous divers formats (texte, audio, vidéo) et différentes approches (théorique et pratique).

Une évaluation sous forme de quiz ou de simulation immersive teste l'acquisition des messages et permet à l'agent de débloquent l'un des six badges de récompense : celui de l'enquête Cyber, de l'antivirus, du bouclier numérique, de l'alchimiste des mots de passe, des réseaux sociaux et de l'hameçon. Si le joueur s'engage à mettre en œuvre dans son quotidien les bonnes pratiques, il gagne les quatre badges des bonnes pratiques.

- **Quand ?**

Première phase d'ouverture à un échantillon d'agents bêta testeurs de juillet à septembre 2024 puis à l'ensemble des 2 700 agents à partir d'octobre.

Les moyens humains et financiers

- **Internes et externes**

Une équipe projet en mode « sprint » composée de quatre agents de la Communauté d'agglomération et de la Métropole avec un expert d'Inniz.

- **Coût total : 3 000€ HT (50% par collectivité) et 3 000€ HT (Inniz).**

L'évaluation de l'innovation

- **Impact**

2700 agents des deux intercommunalités et leurs communes membres.

Le jeu présente l'avantage d'une prise de conscience et d'un apprentissage facilités dans un domaine souvent mal ou peu connu des agents, et parfois anxiogène pour certains.

- **Potentiel de diffusion et de répliation**

L'univers et les mécaniques du jeu sont conçus de sorte que d'autres agents territoriaux puissent s'immerger dans l'expérience, avec des situations familières. Quelques éléments de personnalisation peuvent être insérés.

- **Bilan, suivi, projet d'évolution**

Une mutualisation bénéfique en termes de maîtrise de dépense publique et d'amélioration de l'expertise collective.

Une phase de test de juillet à septembre auprès d'un échantillon de bêta testeurs représentatif (tous secteurs et toutes catégories d'agents).

Vérification de trois hypothèses : les messages sont compréhensibles, l'expérience est fluide et la sensibilisation est jugée pertinente par la cible. Entretiens individuels en face-à-face pour collecter des informations qualitatives.

Si besoin, amélioration du jeu courant septembre.

Passage à l'échelle prévu en octobre. Une enquête de satisfaction accessible depuis la plateforme du jeu (démarche d'amélioration continue).

Mots-clés : Cybersécurité / Formation / Mutualisation