



L'avenir de la santé mentale

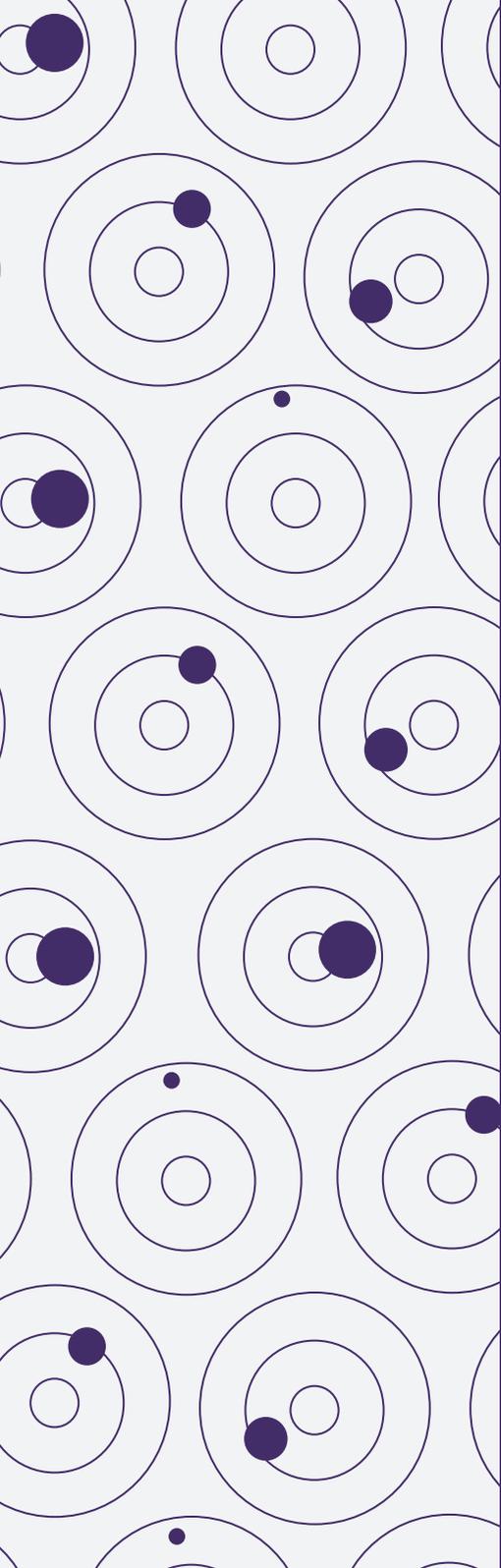
Résultats du Club d'exploration de
veille de février 2022



Employment and
Social Development Canada

Emploi et
Développement social Canada

Canada 



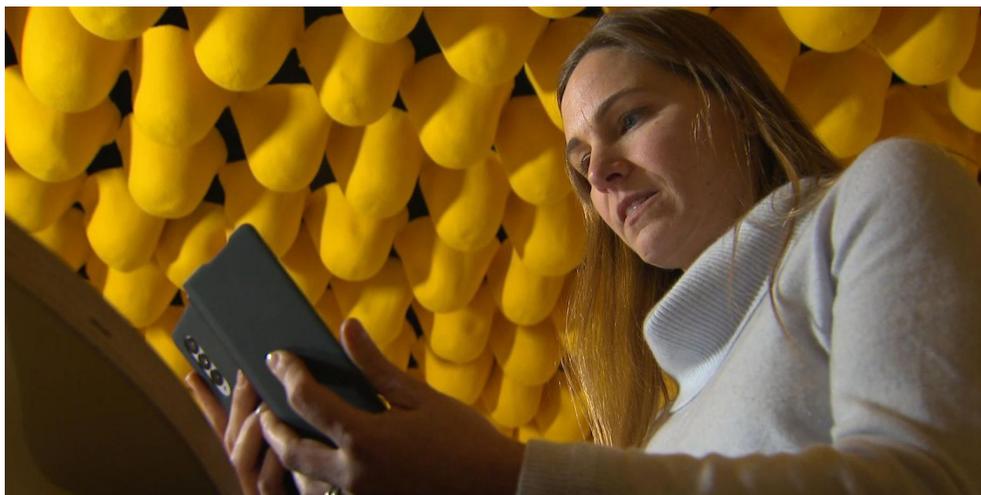
En février 2022, l'équipe de la prospective stratégique de l'équipe d'innovation en ressources humaines ("HRI") a organisé son club d'exploration de veille mensuel sur "L'avenir de la santé mentale". Des participants de partout du gouvernement du Canada ont participé à l'activité d'une durée d'une heure et demie. IRH a fourni aux participants trois signaux faibles spécifiques :

- Des scientifiques mettent au point des jeux vidéo basé sur l'IA qui permettent de diagnostiquer, de surveiller et de traiter la dépression
- Plus du tiers de tous les Canadiens signalent l'épuisement professionnel
- Une école secondaire du nord de la Saskatchewan teste les limites de la réalité virtuelle pour le soutien en santé mentale

Les participants ont ensuite discuté de l'importance de ces signaux et de leur incidence potentielle sur la fonction publique fédérale. Les infographies suivantes résument chaque signal faible et organisent les idées et les discussions du participant en divers domaines d'implication à l'aide d'un cadre STEEP.V.

Visitez IRH sur:

- GC-wiki: https://wiki.gccollab.ca/EDSC_Innovation_RH_-_HR_Innovation_ESDC
- GC-collab: <https://gccollab.ca/groups/profile/928221/esdchuman-resources-innovation-innovation-en-ressourceshumaines-de-edsc>



Des scientifiques mettent au point des jeux vidéo basé sur l'IA qui permettent de diagnostiquer, de surveiller et de traiter la dépression

Des scientifiques ont mis au point une plateforme en ligne, appelée Thymia, qui utilise des jeux vidéo pour diagnostiquer, traiter et surveiller la santé mentale des patients. Il s'agit du premier système qui offre une analyse objective des troubles de la santé mentale. La plateforme utilise plusieurs types de données afin de créer un modèle précis et robuste de la dépression. Pendant les jeux, le logiciel analyse les voix, les regards et les micro-expressions des patients, ainsi que les actions comportementales telles que les temps de réaction, la mémoire et les taux d'erreur. Pour entraîner son modèle d'IA, l'entreprise a recueilli les données d'utilisateurs de plus de 2 000 patients et

de personnes ne souffrant pas de troubles mentaux. Les experts sont actuellement divisés sur la question à savoir si le système aura l'impact souhaité sur les patients. Plus tard, dans l'année, les essais cliniques du système commenceront.

Groupes touchés:

- Personnes ayant reçu un diagnostic de problèmes de santé mentale
- Personnes ayant des problèmes de santé mentale non diagnostiqués
- Services médicaux et de thérapie/services de conseils
- Systèmes de santé nationaux et provinciaux
- Professionnels de la santé

Et alors? Quel impact cela pourrait-il avoir sur nous à l'avenir?



Social + Culturel

- **Adieu les stigmates!** : L'intégration des diagnostics de

santé mentale dans la culture populaire, par exemple par le biais des jeux vidéo, rend les diagnostics et les traitements plus acceptables parmi les groupes de pairs et la société en général.

- **Parole des patients:** Les enfants et les autres personnes incapables d'exprimer correctement leurs sentiments verbalement ou physiquement pourront désormais le faire de manière passive.



Technologique + Infrastructure

- **Précision quant à l'IA?** Il existe des risques de diagnostics erronés, l'IA comprenant mal les informations biologiques produites par les patients ou ne les comprenant pas en raison de préjugés, d'idées préconçues, etc. Comme pour tous les programmes d'IA, les données qui alimentent ses algorithmes de prise de décision (c'est-à-dire le manque de diversité de race, d'ethnie, de sexe, etc.)
- **Qu'avons-nous d'autre?** Cette méthode passive de diagnostiquer les handicaps "invisibles" pourrait ouvrir la voie à des diagnostics plus précis et, par conséquent, à de meilleurs soutiens et programmes pour les personnes souffrant de fatigue chronique ou de troubles de la douleur qui ne sont pas physiquement identifiables.



Valeurs + éthique

- **Protection de la vie privée par rapport à la santé** : Le suivi des informations de santé personnelles est un défi difficile à relever, en particulier lorsque ces données peuvent être utilisées pour améliorer l'intelligence artificielle et appliquées à d'autres patients. La résistance au partage des informations personnelles pourrait également rendre le programme moins efficace.



Politique + Gouvernement

- **Élimination des obstacles** : Ces types de techniques « accessibles » permettent à différents groupes de personnes (c'est-à-dire les populations plus jeunes, les groupes à faible revenu, d'autres personnes incapables d'accéder à la thérapie, au counseling ou aux psychologues, etc.) d'accéder à la thérapie et de le faire dans l'intimité de leur propre espace. Les gens peuvent également trouver des diagnostics sans se rendre compte que quoi que ce soit les affecte.
- **Questions de responsabilité** : Que se passe-t-il lorsqu'il y a un diagnostic erroné ou lorsqu'un événement d'automutilation se produit en raison du programme?



Plus du tiers de tous les Canadiens signalent l'épuisement professionnel

Une nouvelle étude – commandée par Workplace Strategies for Mental Health et menée par Mental Health Research Canada en décembre 2021 – a révélé que plus de 35 % de tous les travailleurs canadiens se sentent épuisés. L'étude a mesuré un large éventail de facteurs liés à la façon dont les employés se sentent au travail.

Ces facteurs allaient de l'engagement et de la reconnaissance à la charge de travail et à la sécurité. L'épuisement professionnel se caractérise souvent par un épuisement émotionnel, du cynisme, de la négativité et une efficacité réduite au travail. Les secteurs qui ont affiché un taux d'épuisement professionnel de plus de 35 % sont les milieux de travail suivants: Santé et soins

aux patients (53 %), Transport (40 %), Finance, droit et assurance (39 %), Éducation et garde d'enfants (38 %), et Premiers intervenants (36 %).

Groupes touchés:

- Tout le monde
- Personnes touchées de façon conséquente :
- Personnes à faible revenu
 - Travailleurs de première ligne
 - Les employés des services qui font face à des pressions constantes ou croissantes; (systèmes éducatifs et médicaux, premiers intervenants, etc.)
 - Enfants de parents souffrant d'épuisement professionnel
 - Personnes incapables d'accéder à des services pour compenser l'épuisement; professionnel (financier, médical, mental, etc.)

Et alors? Quel impact cela pourrait-il avoir sur nous à l'avenir?



Social + Culturel

- **Solutions innovantes** : Des idées qui, à un moment donné, semblaient tirées par les cheveux - semaines de travail de quatre jours, possibilités de travail hybrides, congés de maladie et de vacances prolongés, avantages et services supplémentaires, nouvelles initiatives sociales (garde d'enfants, soins dentaires, transport gratuit, éducation gratuite) pour atténuer les coûts et les pressions externes, etc. - deviennent de plus en plus populaires à mesure que l'épidémie d'épuisement professionnel se propage.
- **Changement novateur** : Les solutions peuvent être des pansements. Si ces défis transcendent l'industrie, peut-être qu'un changement radical des normes systémiques (heures de travail par jour légiférées, salaire minimum, jours de travail par semaine, jours de vacances/de maladie par an, revenu de base universel, etc.) sera le meilleur moyen d'obtenir une amélioration généralisée.
- **Culture du milieu de travail** : Les employés doivent se sentir à l'aise de dire "non". À l'interne, les organisations peuvent chercher des moyens d'atténuer les pressions et les attentes telles que les délais serrés et constants, le volume élevé de clients, les évaluations et les mesures onéreuses, ainsi que les structures salariales inéquitables, afin de réduire le stress.
- **Culture de la gestion** : Mettre davantage l'accent sur l'intelligence émotionnelle et les interactions sociales avec les employés au niveau de la gestion et de la

direction. Par exemple- définir le leadership comme étant de la compassion et de la patience et; mettre en place des valeurs qui reflètent les employés, leurs familles, leurs communautés et l'environnement.



Valeurs + éthique

- **Mettre fin à la culture de la routine**: Une telle éthique de travail incite et récompense les personnes qui repoussent leurs limites ou qui ont un seuil de tolérance beaucoup plus élevés que les autres. En conséquence, ces personnes s'épuisent ou celles qui tentent de les suivre s'épuisent également. Ils sont également promus et propagent une attente similaire aux personnes qu'ils supervisent ou à leurs collègues qui ne reçoivent pas de promotions.



Politique + Gouvernement

- **Moi, eux ou vous?** : La responsabilité est systémique. L'épuisement professionnel transcende l'industrie et le secteur. Si les systèmes de gestion et les avantages liés à l'emploi peuvent compenser certains des problèmes liés à l'épuisement professionnel. La tendance croissante suggère que les pressions se situent à un

niveau global et qu'il n'est pas possible d'y remédier par des solutions aiguës.

- **Pipeline financier** : L'épuisement professionnel a une myriade d'implications financières pour les individus, les organisations et les communautés. Les employeurs voient leur productivité diminuer, les familles dépensent plus de ressources pour compenser l'épuisement professionnel (services de restauration, garde d'enfants) ou n'y parviennent pas et sombrent davantage dans la frustration et l'épuisement ou, inévitablement, démissionnent ou prennent des congés prolongés. Les systèmes de soins de santé et d'autres systèmes d'aide sociale doivent faire face à une charge accrue pour les personnes souffrant de problèmes de santé mentale aigus ou d'affections physiques à la suite d'un épuisement professionnel prolongé.
- **Pipeline financier est aggravé**: Une pression accrue sur ces systèmes entraîne davantage d'épuisement professionnel, créant ainsi une boucle de rétroaction qui perpétue les défis auxquels les individus et les systèmes sont confrontés au départ (par exemple, les infirmières qui s'épuisent et prennent des congés mettent davantage de pression sur les infirmières qui ne se sont pas encore épuisées, mais qui le feront plus rapidement, et ainsi de suite).



Une école secondaire du nord de la Saskatchewan teste les limites de la réalité virtuelle pour le soutien en santé mentale

La communauté de La Loche, dans le nord de la Saskatchewan, et des chercheurs du Saskatchewan Polytechnic College ont lancé un projet de recherche appliquée portant sur la création de soutiens novateurs en matière de santé mentale pour les jeunes autochtones. Le projet, appelé Sekwe'ha ("pour les enfants" en déné), utilise la réalité virtuelle pour immerger totalement les utilisateurs dans un environnement adapté à leurs besoins lorsqu'ils sont confrontés à des problèmes de santé mentale. Les élèves du secondaire et les membres de la communauté ne sont pas seulement des participants à la recherche, mais aussi des co-créateurs actifs aux côtés des chercheurs. Le projet en est à ses débuts et

les essais commenceront cet été.

"Il s'agit d'un projet unique car nous cherchons à équilibrer les connaissances traditionnelles des anciens et ce que les élèves considèrent comme leurs propres voies vers le bien-être en utilisant les nouvelles technologies."

"Cela n'a jamais été fait auparavant. La solution ne sera pas fournie par quelqu'un d'extérieur à la communauté. Elle sera développée par la communauté locale, qui se sentira ainsi propriétaire de ce qui se passe et du résultat." - Lindsey Boechler, une chercheuse pour le projet.

Groupes touchés:

- Les zones rurales
- Les communautés indigènes
- Les enfants et d'autres groupes de personnes incapables d'empathie ou de comprendre leur propre santé mentale ou la santé mentale des autres
- Personnes qui n'ont pas les moyens de se payer une thérapie ou des médicaments appropriés
- Praticiens de la médecine occidentale capables de

comprendre et d'explorer les méthodes de guérison autochtones

Et alors? Quel impact cela pourrait-il avoir sur nous à l'avenir?



Social + Culturel

- **Autonomisation dans la technologie** : La RV permet aux communautés autochtones de partager et d'appliquer des programmes réussis, comme Sekwe'ha, avec d'autres communautés intéressées par l'outil. En outre, l'outil rend les pratiques indigènes plus accessibles aux communautés non indigènes qui ne sont pas familières avec une approche indigène de la gestion des problèmes de santé mentale.
- **Préservation des traditions** : La réalité virtuelle offre un autre moyen de préserver et d'enseigner les traditions aux nouvelles générations.



Technologique + Infrastructure

- **Accessibilité à tous les niveaux**: La réalité virtuelle,

en supposant que l'internet et la technologie soient disponibles, rend les traitements de santé mentale plus accessibles aux communautés indigènes et rurales. Les ressources dépensées en déplacements - par le biais de professionnels mobiles ou de patients devant se rendre dans des communautés plus importantes - peuvent être réinvesties directement dans les traitements et les infrastructures.



Valeurs + éthique

- **Conception inclusive** : Des projets comme celui-ci soulignent l'importance d'utiliser des approches multidisciplinaires et centrées sur l'utilisateur lors de l'élaboration de programmes et de politiques portant sur des questions complexes. L'intégration des anciens de la communauté et la co-création avec les écoles secondaires, par exemple, permettent de maintenir des liens importants pour la santé de la communauté et des individus.

*“L’avenir est déjà là - il n’est
tout simplement pas réparti de
manière égale.”*

— William Gibson

