

# Des scientifiques mettent au point des jeux vidéo basés sur l'intelligence artificielle qui permettent de diagnostiquer, de suivre et de traiter la dépression

## Quoi?

Une plateforme britannique axée sur la santé mentale, nommée Thymia, a mis au point une plateforme spéciale qui utilise des jeux vidéo particuliers pour diagnostiquer, suivre et traiter les patients souffrant de dépression.

Les jeux neuropsychologiques sont utilisés pour rassembler les comportements cognitifs d'un utilisateur comme les taux d'erreur, les temps de réaction et la mémoire. Parallèlement aux jeux, Thymia utilise des traits du visage anonymisés pour rechercher des signes de dépression. Il recueille également des données audio des patients pour détecter les signes de dépression à l'aide de la parole.

L'entreprise a actuellement recueilli des données d'utilisateurs auprès de plus de 2 000 patients souffrant de dépression ainsi que d'individus en bonne santé pour entraîner son modèle d'IA. Cependant, les experts sont actuellement sceptiques quant à savoir si le système aura l'effet désiré sur les patients ou non. L'entreprise commencera les essais cliniques du système au courant de l'année.

## Et alors?

Les systèmes de santé sont soumis à une pression croissante pour traiter les patients. En outre, les traitements sont coûteux et largement inaccessibles pour de nombreux groupes de personnes. Les jeux vidéo pourraient être utilisés pour renforcer la thérapie et réduire la charge de travail des établissements de santé, ce qui permettrait de fournir des services de santé mentale de meilleure qualité.

## Les sources

[Jeux vidéo qui diagnostiquent, surveillent et traitent la dépression développés par des scientifiques | Nouvelles scientifiques et techniques | Sky Nouvelles](#)

[Cette société utilise des jeux vidéo basés sur l'IA pour surveiller et traiter la dépression | Beebom](#)

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

## Quoi?

Une nouvelle étude de recherche – commandée par Workplace Strategies for Mental Health, complément de Canada-Vie, et menée par Recherche en santé mentale Canada en décembre 2021 a révélé que plus de 35 pour cent 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 vont de l'engagement et de la reconnaissance à la charge de travail et à la sécurité. L'épuisement professionnel se caractérise souvent par l'épuisement émotionnel, le cynisme, la négativité et une efficacité réduite sur le lieu de travail. Les secteurs qui ont affiché un taux d'épuisement professionnel de plus de 35 % sont les suivants : la santé et les soins aux patients (53 %), le transport (40 %), la finance, le droit et les assurances (39 %), l'éducation et la garde d'enfants (38 %), les premiers intervenants (36 %).

## Et alors?

Les employeurs doivent envisager de nouvelles approches de leadership pour aider les employés les plus exposés au risque d'épuisement professionnel. Un environnement favorable et peu stressant, adapté aux besoins du lieu de travail, doit être encouragé par la disponibilité d'un soutien en matière de santé mentale et par l'innovation.

## Les sources

[De nouvelles recherches montrent que plus du tiers de tous les Canadiens déclarent être atteints d'épuisement professionnel \(newswire.ca\)](https://www.newswire.ca/news-releases/de-nouvelles-recherches-montrent-que-plus-du-tiers-de-tous-les-canadiens-declarent-etre-atteints-d-epuisement-professionnel-694822211.html)

# Stimulation non invasive du nerf vague

## QUOI?

La stimulation non invasive du nerf vague (nVNS) pourrait constituer une méthode alternative de traitement des maladies mentales et d'autres problèmes de santé sans nécessiter d'implants chirurgicaux. Deux entreprises américaines du secteur des technologies médicales ont récemment reçu de la *Food and Drug Administration* la désignation *Breakthrough Devices Designation*, qui leur permet d'accélérer le développement et les procédures d'approbation.

La jeune entreprise de technologie médicale *Evren Technologies* a breveté un dispositif ressemblant à un écouteur qui fournit de légères stimulations électriques au nerf vague. Les premières recherches ont démontré que leur dispositif, baptisé Phoenix, peut avoir un effet calmant et contribuer à réduire les symptômes du syndrome de stress post-traumatique (SSPT) chez les anciens combattants, avec peu ou pas d'effets secondaires. Les recherches en cours portent également sur la manière dont le nVNS pourrait traiter d'autres maladies mentales.

## ET ALORS?

Si les traitements non invasifs pour la santé mentale deviennent facilement accessibles aux individus, ils pourraient améliorer la qualité de vie des patients sans les effets secondaires indésirables des médicaments. Cela pourrait à la fois libérer des ressources pour d'autres patients, tout en offrant un éventail plus large de méthodes de traitement.

## Sources :

[Comment la stimulation du nerf vague réduit-elle les symptômes du TSPT? | La psychologie aujourd'hui Au Canada](#)

[Frontières | Effets non invasifs de stimulation de nerf vague sur l'état hyperarousal et autonome dans les patients présentant le trouble de stress post-traumatique et l'histoire de la lésion cérébrale traumatique légère : preuves préliminaires | Médecine \(frontiersin.org\)](#)

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

## Quoi?

« The Sekwe’ha: une approche de recherche communautaire pour les soutiens virtuels en santé mentale pour les jeunes autochtones », est un projet de recherche axé sur la collaboration avec les étudiants de La Loche sur la façon d’utiliser la réalité virtuelle pour offrir de meilleurs soutiens en santé mentale et améliorer l’accessibilité aux soins. Sekwe’ha en déné signifie « pour les enfants ».

L’un des groupes de discussion a été réalisé en Déné pour inclure les aînés de la communauté. Les étudiants et la communauté de La Loche sont co-créateurs dans la création des nouveaux supports de réalité virtuelle.

## Et alors?

*« Il s’agit d’un projet unique, car nous cherchons à trouver un équilibre entre les connaissances traditionnelles des aînés et ce que les élèves considèrent comme leurs propres voies vers le bien-être à l’aide de nouvelles technologies », explique M. Boechler. Cela n’a jamais été fait auparavant. Quelqu’un de l’extérieur de la communauté ne fournira pas la solution. Il sera développé par la communauté locale, afin qu’ils se sentent propriétaires de ce qui se passe et du résultat.*

Les soins en santé mentale n’ont pas été vécus de la même façon par tous les Canadiens. L’espoir est que cette ressource virtuelle en santé mentale puisse être utilisée dans d’autres communautés rurales et autochtones.

## Les sources

[La communauté de La Loche et Sask Polytech sont des co-créateurs qui intègrent des initiatives de bien-être adaptées à la culture dans la réalité virtuelle grâce au projet de recherche appliquée Sekwe’ha](#)

[Les limites de la réalité virtuelle dans les écoles secondaires du Nord de la Sask. pour le soutien en santé mentale | paNOW](#)

# Une étude révèle que l'IA crée des horaires de travail intéressants et réduit l'épuisement professionnel des médecins

## Quoi?

Une étude présentée à ADVANCE 2022 de l'American Society of Anesthesiologists a révélé que l'horaire de travail créé par l'intelligence artificielle améliore l'engagement des médecins et réduit l'épuisement professionnel en créant des horaires équitables et flexibles qui soutiennent l'équilibre travail-vie personnelle, même pendant la pandémie.

Dans cette étude, un logiciel de planification basé sur l'IA accordait plus de jours de vacances, réduisait les jours de vacances non concédés et offrait flexibilité et prévisibilité, par rapport au système de planification précédent créé par le personnel, ce qui a permis d'améliorer considérablement les scores d'engagement des anesthésiologistes dans les six mois.

## Et alors?

Les besoins de chaque travailleur dépendent de son mode de vie, de son environnement et plus encore. L'utilisation de l'IA pour déterminer les meilleurs horaires possibles où les travailleurs peuvent donner le meilleur d'eux-mêmes sans épuisement professionnel pourrait être bénéfique pour les futurs lieux de travail.

## Les sources

[Une étude révèle que l'IA crée des horaires de travail importants, réduit l'épuisement professionnel des médecins \(bignetwork.com\)](https://www.bignetwork.com/news/ai-work-schedules-reduce-burnout)