Zpráva z kongresu: Adolescenti a digitální svět na 27. světovém kongresu IACAPAP v Hamburku

Jana Krejzová

Abstrakt

Příspěvek shrnuje nejvýznamnější poznatky prezentované na 27. světovém kongresu Mezinárodní asociace pro psychiatrii dětí a dospívajících a příbuzné profese (IACAPAP), který se konal v červenci 2026 v Hamburku. Zaměřuje se především na aktuální výzkumné poznatky týkající se vztahu mezi digitálními technologiemi a duševním zdravím dětí a dospívajících, včetně využívání generativní umělé inteligence, sociálních sítí, problematického užívání internetu a dalších digitálních fenoménů. Součástí textu jsou také poznatky z oblasti prevence, diagnostiky a klinické praxe, které mohou přispět k rozvoji péče o duševní zdraví dětí a dospívajících i k tvorbě preventivních a zdravotních politik.

Klíčová slova: dětská a dorostová psychiatrie, duševní zdraví dětí a dospívajících, digitální technologie, umělá inteligence, digitální well-being

Report of the 27th World Congress of the International Association for Child and Adolescent Psychiatry and Allied Professions (IACAPAP), Hamburg

Abstract

This paper summarizes the key scientific findings presented at the 27th World Congress of the International Association for Child and Adolescent Psychiatry and Allied Professions (IACAPAP), held in Hamburg, Germany, in July 2026. It primarily focuses on recent research examining the relationship between digital technologies and child and adolescent mental health, including the use of generative artificial intelligence, social media, problematic internet use, and other emerging digital phenomena. The report also highlights advances in prevention, assessment, and clinical practice that may inform the development of child and adolescent mental health services, preventive strategies, and health policy.

Keywords**:** *child and adolescent psychiatry; child and adolescent mental health; digital technologies; artificial intelligence; digital well-being*

Účast na konferenci byla umožněna díky finanční podpoře projektu Podpora rozvoje zdravotní péče o dětské duševní zdraví (reg. č. CZ.03.02.02/00/25_102/0005396), realizovaného v rámci Operačního programu Zaměstnanost plus spolufinancovaného Evropskou unií.

Tato odborná zpráva přináší přehled klíčových poznatků a vědeckých novinek v oblasti digitálních technologií prezentovaných na 27. světovém kongresu Mezinárodní asociace pro psychiatrii dětí a dospívajících a příbuzné profese (International Association for Child and Adolescent Psychiatry and Allied Professions, IACAPAP), který se konal v Hamburku ve dnech 1. – 4. července 2026. IACAPAP je prestižní mezinárodní organizace sdružující dětské psychiatry, psychology, sociální pracovníky a další spřízněné profese z celého světa s cílem podporovat rozvoj vědy, klinické praxe a obhajovat práva dětí na adekvátní psychiatrickou a psychosociální péči. Letošní ročník kongresu nabídl mimořádně bohatý vědecký program rozčleněný do desítek tematických sekcí, přednáškových bloků, sympozií, workshopů a také desítek posterů. Diskuse pokrývaly široké spektrum oblastí, mezi něž patřily neurovývojové poruchy (včetně ADHD a poruch autistického spektra), afektivní a úzkostné poruchy u dětí a dospívajících, prevence týrání a zanedbávání dětí (child maltreatment), komunitní a školní péče o duševní zdraví, adiktologie a rizikové chování u adolescentů, diagnostický a terapeutický přístup k dětem a dospívajících v různých oblastech a přístupech a také digitální inovace a vliv moderních technologií na duševní zdraví.

Jako psycholožka ve specializační přípravě v oboru klinická psychologie se zájmem o problematiku dětského duševního zdraví vyslaná v rámci projektu Podpora rozvoje zdravotní péče o dětské duševní zdraví (reg. č. CZ.03.02.02/00/25_102/0005396), realizovaného v rámci Operačního programu Zaměstnanost plus spolufinancovaného Evropskou unií jsem se zaměřila právě na přednášky a symposia mapující dynamicky se rozvíjející vztah mezi dětskou psychikou a digitálním prostředím. Níže předkládám syntézu nejdůležitějších poznatků, které mohou mít přímý dopad na klinickou praxi, preventivní koncepce i tvorbu zdravotních politik v České republice.

Jedním z výrazných témat letošní konference byla problematika využívání generativní umělé inteligence adolescenty v oblasti duševního zdraví. Téma umělé inteligence bylo diskutováno v rámci sympozia *Mind meets machine: Artificial intelligence and the future of adolescent Mental Health*, kdy byli přednášejícími *Raghu Gandhi, Jasmine Thomas, Derek Lanuto a Victoria Felkl*. Téma AI bylo však diskutováno napříč prezentacemi, sympozii i keynote výstupy, jelikož se aktuálně jedná o jedno z nejvýraznějších témat v oblasti dětské a dorostové psychiatrie a zasahuje do řady oblastí od procesu diagnostiky, administrativních procesů na straně klinických pracovníků i každodenního fungování dětí a dospívajících. Konkrétně toto sympozium, které sestávalo z přednášek *Integrating AI in clinical practise: Opportunities, boundaries, and ethical futures; AI for youth mental health around the world: Culture, media and regulation; Why teens turn to AI: Global trends in independent use for mental health; Safety first: Risks, mitigation strategies, and the state of AI for youth mental health* představilo současný stav poznání založený na nejnovějších empirických datech a současně upozornilo na rychle rostoucí význam tohoto fenoménu pro klinickou praxi, školní psychologii i tvorbu veřejných politik. Jedním z podstatných sdělení sympozia bylo, že využívání konverzačních AI systémů mladými lidmi již nelze chápat jako okrajový jev, ale jako realitu, na kterou odborná komunita reaguje se značným zpožděním.

Prezentovaná data ukázala velmi rychlý rozvoj i adaptaci nástrojů v rámci různých oblastí. Podle výsledků studie RAND využilo počátkem roku 2025 umělou inteligenci pro radu týkající se duševního zdraví 13,1 % osob ve věku 12–21 let. Do konce téhož roku tento podíl vzrostl na 19,2 %,

což podle prezentovaných údajů představuje přibližně 8,2 milionu mladých lidí. Současně 91,7 % respondentů hodnotilo poskytnuté rady jako užitečné. Přednášející však upozornil, že subjektivně vnímaná užitečnost může být částečně ovlivněna tendencí současných jazykových modelů uživatele spíše potvrzovat než korigovat („sycophantic bias“). Dalším významným zjištěním bylo, že 63,3 % dospívajících nikomu nesdělilo, že AI pro řešení psychických obtíží využívá, což poukazuje na rostoucí význam pro rodiče i odborníky se na tematiku AI dětí a dospívajících explicitně dotazovat.

Významná část přednášek *AI for youth mental health around the world: Culture, media and regulation* a *Why teens turn to AI: Global trends in independent use for mental health* byla věnována potenciálním přínosům AI pro adolescenty, např. podpora vzdělávání, zlepšení dostupnosti péče o duševní zdraví, rozvoj sociální sebejistoty a podpora rovnější dostupnosti služeb (Derek Lanuto). V oblasti vzdělávání byly prezentovány studie ukazující, že konverzační systémy mohou pomáhat zejména adolescentům s obtížemi v exekutivních funkcích, například při plánování, organizaci práce nebo zahajování úkolů. Personalizované učení podle prezentovaných dat může představovat významnou podporu zejména pro žáky se speciálními vzdělávacími potřebami.

Významná pozornost byla věnována také oblasti dostupnosti péče o duševní zdraví. Přednášející Derek Lenuto připomněl, že významná část adolescentů s depresí nedostává žádnou odbornou péči a právě zde může AI představovat určité překlenutí existující mezery v systému. Mezi hlavní výhody byly zařazeny nepřetržitá dostupnost, anonymita a nižší míra stigmatizace, díky nimž mohou mladí lidé otevřeněji hovořit o citlivých tématech, jako jsou deprese, úzkosti, sexualita nebo identita. Současně byly prezentovány výsledky metaanalytických dat zahrnujících 32 randomizovaných kontrolovaných studií chatbotů využívajících principy kognitivně-behaviorální terapie, mindfulness a motivačních rozhovorů, které podle autora přednášky prokazují malé až střední snížení psychických symptomů. Tato přednáška se zároveň zaměřovala na využití AI při rozvoji sociálních dovedností. Byla představena data naznačující, že část adolescentů využívá AI jako bezpečný prostor pro nácvik komunikace, sebeprosazení nebo zvládání sociální úzkosti. U sociálně izolovaných či neurodivergentních osob může AI představovat prostředí umožňující opakovaný trénink konverzačních dovedností bez obavy z odmítnutí či zesměšnění. Současně zazněly výsledky jedné studie, podle níž většina uživatelů AI companion[1] nadále tráví více času s reálnými přáteli než s AI, což podporuje hypotézu, že při vhodném využití může AI lidské vztahy doplňovat spíše než nahrazovat.

Neméně prostoru bylo věnováno rizikům. Přednášející označil za jeden z nejvýznamnějších problémů tzv. *sycophancy*, tedy strukturální tendenci současných konverzačních systémů potvrzovat postoje uživatele namísto jejich kritického zpochybňování. U adolescentů, jejichž schopnost úsudku, hodnocení rizik a regulace impulzivity se stále vyvíjí, může podle autora představovat tato vlastnost významný bezpečnostní problém. V této souvislosti byla prezentována interní data společnosti

[1] AI companion (v češtině možno přeložit jako AI společník) je typ AI chatbota, který je navržen pro personalizované, emocionální interakce s cílem simulovat lidský kontakt formou personalizovaného dialogu (Sun, X., Wang, Y., & McDaniel, B. T. (2026). AI companions and adolescent social relationships: Benefits, risks, and bidirectional influences. *Child Development Perspectives*, *20*(2), 91-98.)

OpenAI z října 2025, podle nichž každý týden přibližně 1,2 milionu uživatelů diskutuje s ChatGPT téma sebevraždy a přibližně 560 tisíc uživatelů během komunikace vykazuje známky psychózy nebo mánie.

Dalším diskutovaným tématem byla možnost vzniku závislosti na AI a postupného vytěsňování mezilidských vztahů. Přednášející představil model, podle něhož vyšší využívání AI může vést ke zvýšené závislosti na těchto systémech, omezení přímého sociálního kontaktu a následnému prohlubování osamělosti, která opět podporuje další využívání AI. V této souvislosti byly prezentovány výsledky dánské studie naznačující vyšší míru osamělosti a nižší míru vnímané sociální podpory u adolescentů využívajících Snapchat My AI. Současně bylo uvedeno, že 34 % uživatelů AI companion systémů komunikuje s těmito aplikacemi denně nebo několikrát týdně. Dle jiné přednášky v tomto sympoziu byla představena statistika dle Common Sense Media (2025), dle které 72 % adolescentů minimálně jednou AI companion využilo a třetina adolescentů by AI companion v některých kontextech upřednostnilo před lidským kontaktem.

Přednáška upozornila rovněž na možná kognitivní a vzdělávací rizika. Byly citovány závěry výzkumu MIT Media Lab, podle nichž může nadměrné spoléhání na AI při psaní a řešení úloh vést ke vzniku tzv. „cognitive debt“, tedy odkládání vlastní mentální námahy, což může dlouhodobě oslabovat kreativitu i kritické myšlení. Ve stejném duchu zazněla metafora Brookings Institution označující AI za „fast food of education“, tedy nástroj umožňující rychlé dosažení výsledku bez skutečného procesu učení.

Jako ilustrace možných důsledků byla představena časová osa případu Sewella Setzera III., čtrnáctiletého chlapce využívajícího Character.AI, který spáchal sebevraždu. Tento případ byl prezentován nikoli jako důkaz kauzální souvislosti mezi používáním AI a sebevražedným jednáním, ale jako příklad události, která významně akcelerovala odbornou i politickou debatu o bezpečnosti AI systémů určených mladistvým.

Závěr přednášky shrnoval několik doporučení pro klinickou praxi. Podle autora odborné vedení i regulatorní rámce za vývojem AI významně zaostávají. Většina adolescentů navíc využívání AI dospělým ani odborníkům nesděluje, a proto bylo doporučeno zařadit otázky týkající se používání AI přímo do klinického vstupního rozhovoru. Celkové vyznění přednášky bylo vyvážené – prezentovaná data podporují závěr, že AI může rozšířit dostupnost psychologické podpory, snižovat stigma a usnadnit přístup k některým formám intervence, avšak pouze jako doplněk, nikoli náhrada lidských vztahů a odborné péče. Současně byla představena připravovaná studie adolescentů ve věku 13–17 let, která bude podrobně mapovat způsoby využívání AI, její vnímané přínosy i možné negativní dopady na psychické fungování mladých lidí. *(Mind meets machine: Artificial intelligence and the future of adolescent Mental Health, sympozium s přednášejícími Raghu Gandhi, Jasmine Thomas, Derek Lanuto, Victoria Felkl).*

Téma AI bylo hojně diskutováno i napříč jinými přednáškami a sympozii. Byla představena průřezová studie zaměřená na využívání velkých jazykových modelů (LLM) dětskými a dorostovými psychiatry (na vzorku 114 respondentů s průměrným věkem 33,5 roku), která odhalila, že 94,7 % lékařů tyto technologie profesně využívá, přičemž 98,1 % z nich volí ChatGPT. Z klinického hlediska

je významné, že LLM mírně překonaly databáze založené na důkazech (např. PubMed) jako nejčastější první volba pro klinické dotazy (34,2 % oproti 31,6 %). Ačkoliv vyšší technická gramotnost signifikantně predikovala častější ověřování výstupů (OR = 1,57, p = 0,005), znepokojivým zjištěním zůstává, že 9,3 % uživatelů zadalo (nebo si nebylo jisto, zda nezadalo) identifikovatelná osobní data pacientů do těchto systémů. *(From PubMed to Prompts: The New Hierarchy of Clinical Information Sources in Child and Adolescent Psychiatry, Mustafa Balkanas).*

Kromě využívání AI byla diskutována bezpečnost a inkluzivita v oblasti digitálního rodičovství, což je téma, které mě zaujalo zejména z toho důvodu, že je významně zastoupeno ve výzkumu také v České republice. Byl představen výzkum se smíšeným výzkumným designem u 50 rodin s dětmi s vývojovými obtížemi, který ukázal, že obavy rodičů ohledně digitálního prostoru se výrazně liší podle věku dětí. Zatímco rodiny s mladšími dětmi vyjadřují nejistotu v základní digitální gramotnosti, rodiče dospívajících řeší primárně obavy z online rizik, nezávislosti a emočního dopadu technologií. Následná na míru připravená online školení pro tyto rodiny vedla k vyšší důvěře rodičů ve schopnost podporovat bezpečné využívání internetu v rodinách. *(Promoting Safe and Inclusive Digital Parenting in Families of Children and Adolescents with Developmental Challenges: A Mixed-Methods Preventive Program, Guillermo Puyol).*

V rámci tématu prevence týrání dětí byla představena studie hodnotící dva německé preventivní programy na ochranu dětí – Medicínskou linku pro ochranu dětí (MCPH) a online kurz Ochrana dětí v medicíně (OCPM) – doložila jejich vysokou efektivitu. MCPH evidovala mezi lety 2017 a 2024 celkem 4 911 volajících (s 8 724 zdokumentovanými hovory), přičemž většinu tvořili lékaři (61,7 %) a psychoterapeuti (26,4 %). Kurzem OCPM mezitím prošlo 3493 zdravotníků, přičemž největší nárůst znalostí zaznamenali nelékařští terapeuti (Cohenovo d = 1,8) a studenti medicíny (d = 1,6), což dokazuje význam kombinace případových konzultací v reálném čase se strukturovaným online vzděláváním. *(Better recognition, earlier intervention: How combined counseling and online training contribute to the prevention of child maltreatment, Anna Eberhardt).*

Dále byla představena nová platforma ACAMH Learn, která představuje možnost se informovat o řadě témat z oblasti duševního zdraví (dostupné zde: https://acamhlearn.org/Home). Vyhodnocení rané fáze nové bezplatné platformy ACAMH Learn (spuštěné v září 2024) ukázalo její značný dosah při vzdělávání odborníků na dětské duševní zdraví, a to i v nízkopříjmových zemích. Platforma nabízí 628 videolekcí; mezi absolutně nejsledovanější videa se zařadily materiály o fungování mozku dospívajících (2 142 zhlédnutí) a dopadu smartphonů na duševní zdraví dětí (1 392 zhlédnutí). Vygenerování 2 825 certifikátů o soustavném vzdělávání (CPD) za krátkou dobu potvrzuje obrovskou poptávku po znalostech z oblasti neurovývojových poruch, digitálního rozhraní a zvládání traumatu. *(Designing scalable digital training for CAMHS professionals: a feasibility and early implementation evaluation of ACAMH Learn, Cornelium Ani).*

Byla představena i další platforma – platforma i-CAN (Internet-Based Consultation and Networking). Randomizovaná kontrolovaná studie se 102 poskytovateli péče hodnotila 18týdenní využití platformy i-CAN, jež má na bázi aplikace Slack podporovat implementaci intervencí založených na důkazech (EBI) v léčbě pediatrických úzkostí. Skupina využívající i-CAN vykázala marginálně signifikantní trend ve vývoji pozitivních postojů k EBI (p = 0,055) a rovněž mírně signifikantní záměr využívat

terapeutickou expozici (p = 0,066) oproti kontrolní skupině, což naznačuje mírný, ale perspektivní efekt této formy digitálního síťování pro kliniky. *(Internet-Based Consultation and Networking (i-CAN) to Improve Clinicians' Use of Evidence-Based Practice, Susan White).*

V rámci přednášek byl dále představen výzkum problematického užívání internetu (PIU) mezi 611 středoškoláky v nigérijském Ibadanu, který stanovil prevalenci tohoto jevu na 22,8 %. Zásadním zjištěním je, že nejsilnějším prediktorem PIU byla deprese (s prevalencí 18,5 %) s poměrem šancí OR = 2,60. Kvalitativní fáze studie s 77 studenty popsala postupný přesun od účelového užívání k nutkavému pod vlivem vrstevníků a nenaplněných emočních potřeb, což se odráží v akademickém úpadku a problémech se spánkem *(Problematic Internet Use and Depression: A Mixed-Methods Study Among Secondary School Adolescents in Ibadan, Nigeria, Ngozichukwuka Obiejemba).* Problematickému užívání internetu se věnoval i výzkum, který představil v jiném přednáškovém bloku *Yoshifumi Fukuya.* Prospektivní efekt problematického užívání internetu (PIU) na osamělost demonstrovala data kohortové studie 520 japonských adolescentů. V roce 2022 do skupiny s PIU spadalo 16,2 % dotázaných. V následujícím roce (2023) po úpravě o kovariáty vykazovala právě tato skupina signifikantně vyšší míru osamělosti v porovnání se skupinou bez PIU (koeficient = 0,50, p < 0,05), což znamená, že PIU nejenže osamělost neřeší, ale působí jako její nezávislý rizikový faktor. *(Prospective Effects of Problematic Internet Use on Loneliness in Early and Middle Adolescents: A Longitudinal Study, Yoshifumi Fukuya).*

V rámci tematiky gamingu byla představena průřezová studie o vlivu "loot boxů" (virtuálních balíčků s překvapením ve videohrách, které člověk získá nákupem nebo hraním a po otevření obsahuje náhodný obsah) mezi 563 středoškoláky, která upozornila, že 30,4 % dospívajících se z hlediska hazardu pohybuje ve středním riziku a 8,6 % lze označit za problémové hráče. Moderační analýza ukázala neintuitivní výsledek: iracionální přesvědčení negativně moderovalo vztah mezi problémovým hraním a distresem (p < 0,001), kdy jedinci s nižší mírou iracionálních přesvědčení zažívali silnější distres (odhad = 0,66), pokud se u nich problémy rozvinuly, oproti těm se silným přesvědčením (odhad = 0,31), kteří škodlivé mechanismy pravděpodobně vnímají jako normu. *(In-Game Loot Boxes Engagement, Gambling-Related Beliefs, and Adolescent Mental Health: A Cross-Sectional Study, Dan-Yuan Guo).*

Byly také představeny rozsáhlé přehledové studie na téma vlivu digitálních technologií na duševní zdraví, respektive na téma dosavadních výzkumů v této oblasti. Rozsáhlý scoping review analyzoval 138 systematických přehledů (shrnujících 3 099 primárních studií) z let 2015–2025 o vlivu digitálních obrazovek na zdraví dětí (0–19 let). Z přehledů 60,9 % uvedlo expozici obrazovkám jako rizikový faktor, ovšem pouze 8 z nich bylo vyhodnoceno jako metodologicky vysoce kvalitních, a jen 3,2 % studií pocházelo ze zemí s nižšími příjmy. Kvalitní review potvrzují škodlivé dopady v oblastech deprese, úzkosti, sebepoškozování či spánku, avšak celá oblast trpí značnou heterogenitou v měření digitální expozice. *(Digital screen exposure and child and adolescent health and wellbeing: a scoping review of systematic reviews and meta-analyses, Eleonora Doz).*

V rámci výzkumů byly po dlouhou dobu užívány metriky jako je množství času stráveného na digitálních technologiích, které ale opomíjely důležitou oblast kontextu užívání, konkrétního obsahu a opomíjela tak celkovou zkušenost samotných uživatelů v celé její šíři. Studie na vzorku 383

mladých lidí představila a validovala nové výzkumné nástroje zaměřené na digitální agentství: DAFI, DIAS a PEEL. Výsledky měření pomocí DAFI prokázaly, že sociální srovnávání a negativní sebehodnocení nezávisle predikují symptomy deprese a úzkosti u mládeže. Nástroj DIAS naopak ukázal, že snahy o pozitivní zapojení či zvládání zátěže na sítích souvisí nejen s vyšším well-beingem, ale paradoxně někdy i se zvýšenými symptomy úzkosti, což zdůrazňuje složitost psychologických mechanismů online interakcí. *(Beyond screen time: novel tools to measure online experiences and digital agency in youth mental health contexts, Kasia Kostyrka-Allchorne).*

Konference také přinesla několik pohledů na téma souvislosti využívání sociálních sítí a nespokojenosti s vlastním tělem, kde můžeme nacházet souvislost následně i s rozvojem poruch příjmu potravy (Marciano et. al., 2022, citováno v sympoziu *Digital Triggers and Emotional Pathways in Eating Disorders*). V sympoziu bylo dále zdůrazněno, že je v rámci klinických implikací pro diagnostiku a anamnézu nezbytné vyšetřovat vliv sociálních médií při každém vstupním vyšetření, a to bez jakéhokoli hodnocení či odsuzování. Odborníci se musí aktivně dotazovat na konkrétní navštěvované platformy a specifický typ konzumovaného obsahu (např. fitspirace, mukbang, pro-ana/mia komunity či sledování vlastních selfie). Zejména u zranitelné mládeže platí, že typ obsahu a s ním spojené porovnávání se (social comparison) představují pro rozvoj PPP mnohem vyšší riziko než celková doba strávená u obrazovky (screen time). Při diagnostice je nutné uplatňovat specifické rizikové profily podle pohlaví: u dívek dominuje sledování obsahu o dietách a celebritách vedoucí k sociálnímu srovnávání směrem nahoru a nespokojenosti s tělem, zatímco u chlapců fitspirace podněcuje patologickou touhu po svalnatosti a riziko rozvoje svalové dysmorfie. Včasný screening zaměřený jak na emoce a tělesné senzace, tak na paralelní léčbu ADHD a poruch stravování, představuje základní pilíř moderní klinické intervence *(Digital Triggers and Emotional Pathways in Eating Disorders)*. Longitudinální studie 434 japonských adolescentů (10–17 let) zkoumala asociaci mezi sociálními sítěmi a internalizací ideálů vzhledu, čímž mapovala cestu k poruchám příjmu potravy. Pouhé prohlížení obsahu (browsing) mělo silnou pozitivní korelaci s internalizací štíhlosti (koeficient = 1,01, $p < 0{,}001$), přičemž u chlapců korelovalo i s internalizací muskulatury a tuku. Data však jasně ukázala ($p < 0{,}001$), že dospívající s vyšší mediální gramotností jsou před tímto vlivem signifikantně lépe chráněni, což představuje snadno ovlivnitelný cíl prevence (*Social Media Use and Appearance-Ideal Internalization: Moderating Effects of Social Media Literacy in a Nationwide Longitudinal Study in Japan, Kazue Ishitsuka).* Výzkum strukturálním modelováním (SEM) u 217 středoškoláků-chlapců s průměrným denním časem na sítích 3,1 hodiny odhalil, že závislost na sociálních médiích sice nepřímo predikuje patologii poruch příjmu potravy, nečiní tak ale přímo. Plným mediátorem tohoto vztahu je tělesná nespokojenost, zatímco symptomy ADHD (které sítě přímo predikovaly ve formě nepozornosti) tuto roli mediátora k poruchám příjmu potravy v rozporu s původní hypotézou nepotvrdily *(Social Media Addiction and Eating Psychopathology in Male Adolescents: The Role of Body Dissatisfaction and ADHD, Hakan Ögütlü).*

Z analýzy dat 207 adolescentů (ze kterých mělo 114 diagnostikovanou úzkostnou poruchu) vyplynulo, že zkušenost s kyberšikanou představuje obrovskou zátěž umocňující rizikové chování. Oběti kyberšikany, napříč pacienty s úzkostí i kontrolní skupinou bez diagnózy, dosahovaly signifikantně horších hodnot v závislosti na internetu (IAT), impulzivitě (BIS-11-SF) i v riziku

sebevraždy (SPS) oproti těm, kteří šikaně na sítích vystaveni nebyli ($p < 0,05$). Kyberšikana v tomto kontextu působí jako spouštěč rizikového mechanismu zvládání formou internetu. *(The Relationship Between Cyberbullying and Internet Addiction, Impulsivity, and Suicide Probability in Adolescents with Anxiety Disorders, Melika Kevser Gül).*

Obzvláště mě v tomto přednáškovém bloku zaujala kvalitativní tematická analýza významných kinematografických děl s tématem dětské deprese v letech 1980–2025, která odhalila, že ačkoliv u předškolního a mladšího školního věku (např. ve filmu Summer 1993) filmaři přesně vystihují vývojovou symptomatiku (inhibice, problémy se vztahovou vazbou), u adolescentů dochází k výraznému zjednodušování. U starší mládeže dominují symptomy sebevražednosti a sociálního stažení, nicméně trajektorie klinického zotavení jsou nepřesné, často opomíjejí komorbidity a odbornou intervenci degradují ve prospěch řešení interpersonálních dramat. Obecně mohou být filmy průvodci daných témat a působit tak dobře v oblasti edukace. *(Representations of Child and Adolescent Depression in Cinema: A Developmental and Clinical Perspective, Natalia Szejko).*

Další přednáškový blok byl zaměřen na digitální technologie u dětí s PAS a ADHD. Případová srovnávací studie zahrnující adolescenty s PAS ($n = 45$), ADHD ($n = 40$) a neurotypické kontroly ($n = 43$) prokázala zásadní rozdíly v rizikovosti digitálních platforem u jednotlivých diagnóz. Klinicky signifikantní porucha hraní her (IGD) byla odhalena nejčastěji u skupiny s ADHD (30 %) a dále u jedinců s PAS (11,1 %) na rozdíl od 6,8 % u kontrolní skupiny ($p < 0,001$). Důležitým rozdílem uvnitř diagnóz bylo, že u pacientů s PAS korelovaly digitální závislosti s výrazným zhoršením kvality spánku ($p < 0,001$) a zvýšenou úzkostí při offline režimu, což u pacientů s ADHD chybělo *(Problematic Internet and Gaming Use in Autism Spectrum Disorder and Attention-Deficit/Hyperactivity Disorder: Digital Habits, Adaptive Functioning and Sleep in a Case-Control Study, Sabrina Cinot).* Longitudinální studie (552 adolescentů) zaměřená na mechanismy, kterými ADHD přispívá k riziku rozvoje deprese, odhalila specifickou patofyziologickou dráhu. Výchozí symptomy ADHD nevedly k depresi prostřednictvím objemu času stráveného na internetu nebo nedigitálních rizik (např. abúzus látek), ale výhradně skrze specifickou rizikovou digitální aktivitu a na ni navázané negativní afektivní reakce měřené v 8. měsíci, které v 16. měsíci predikovaly depresivní symptomatiku. Tento mediační mechanismus ovšem fungoval výhradně u dospívajících dívek, nikoliv u chlapců *(Risky digital activity as a mediator of the longitudinal path from ADHD to depressive symptoms in adolescence, Kasia Kostyrka-Allchorne).*

Závěrem lze konstatovat, že 27. světový kongres IACAPAP v Hamburku představoval mimořádně přínosnou a pro obor klíčovou událost, která poskytla ucelený vhled do dynamicky se rozvíjejícího vztahu mezi dětskou psychikou a digitálním prostředím. Zásadním benefitem konference byla prezentace aktuálních empirických dat a inovativních přístupů z celého světa, a to zejména v oblasti využívání generativní umělé inteligence a sociálních sítí, na jejichž rychlý rozvoj musí odborná komunita bezodkladně reagovat. Kongres přinesl nejen hlubší teoretické porozumění rizikům a potenciálu moderních technologií pro zranitelnou populaci adolescentů s různými diagnózami, ale nabídl také vysoce praktická doporučení aplikovatelná do každodenní praxe – jako je například nutnost cíleně a bez odsuzování zjišťovat specifika využívání AI a sociálních platforem již při klinickém vstupním rozhovoru. Velmi obohacující bylo rovněž sdílení osvědčených preventivních

programů a efektivních vzdělávacích platforem, které prokazatelně posilují kompetence lékařů, terapeutů i samotných rodičů. Tato syntéza vědeckých novinek z kongresu představuje nenahraditelný zdroj informací, jenž má přímý a vysoce pozitivní dopad na zkvalitňování klinické péče, formování moderních preventivních koncepcí i strategickou tvorbu zdravotních politik v České republice.

O autorce

Mgr. Jana Krejzová, psycholožka ve specializační přípravě v oboru klinická psychologie
Externí expert Ministerstva zdravotnictví ČR (MZ ČR)
ORCID: https://orcid.org/0009-0006-0116-8915
E-mail: jana.krejzova@pedf.cuni.cz

Krejzová, J. (2026). Zpráva z kongresu: Adolescenti a digitální svět na 27. světovém kongresu IACAPAP v Hamburku. *E-psychologie, 20*(3), 67-75. https://doi.org/10.29364/epsy.565