

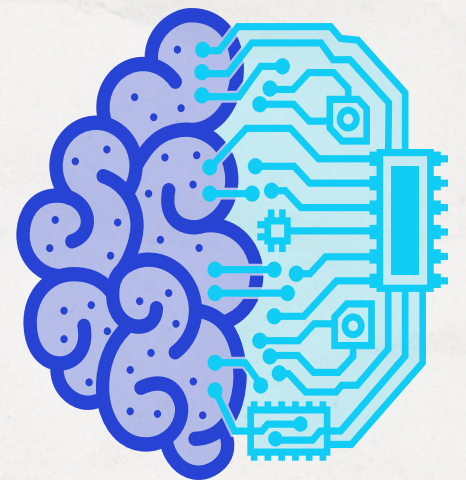
Prezentujemy Państwu kolejny numer „PsychoWieści”, a w nim: dwa teksty podsumowujące nowo opublikowane artykuły naukowe z dziedziny psychologii i psychoterapii, które wybrał nasz zespół.
Życzymy przyjemnej lektury i dziękujemy za subskrybowanie „PsychoWieści”!

NOWE BADANIA W PIGUŁCE

Jak AI usprawnia metaanalizy w psychologii?

W szybko rozwijającej się psychologii edukacyjnej istotną rolę grają czas i pieniądze. Coraz bardziej zwiększa się, zapotrzebowanie na budżetowe narzędzia o wysokiej skuteczności, które usprawniłyby przegląd literatury w celu przeprowadzenia metaanalizy. W XXI wieku- w czasach wykorzystywania AI w niemalże każdej sferze życia, sztuczna inteligencja okazuje się równie pomocna w psychologii. Autorzy podkreślają, że choć istnieje wiele narzędzi AI, ich stosowanie w tej dziedzinie jest nadal ograniczone z powodu niskiej świadomości badaczy i problemów z użytecznością. Celem pracy było więc stworzenie rzetelnego, praktycznego przewodnika po narzędziach, które realnie mogłoby wesprzeć badaczy przy przeprowadzaniu metaanaliz.

Zespół zebrał 282 narzędzia z istniejących przeglądów i platform, a następnie przeprowadził selekcję według wybranych kryteriów: wykorzystanie AI, bezpieczeństwo danych, transparentność, dostępność i możliwość zastosowania w psychologii edukacyjnej. Ostatecznej analizie poddano wyselekcjonowanych 7 narzędzi. Testy opierały się na analizie zbiorów danych przy użyciu wspomnianych narzędzi. Oceniano m.in. funkcjonalność, łatwość użycia i ryzyko błędów.



Fütterer, T., Campos, D. G., Gfrörer, T., Lavelle-Hill, R., Murayama, K., & Scherer, R. (2026). **AI tools for systematic literature reviews and meta-analyses in educational psychology: An overview and a practical guide.** *Learning and Individual Differences*, 126, 102849. <https://doi.org/10.1016/j.lindif.2025.102849>

Osoba autorska: Julia Krajewska
Korekta: Natalia Koźmińska



Przeprowadzone testy wykazały, iż najlepiej kryteria zostały spełnione przez takie narzędzia jak: ASReview, Rayyan, Colandr, SWIFT-Review. Okazały się one pomocne na różnych etapach pracy - od screeningu, po ekstrakcję danych. Wszystkie spełniały kryteria otwartości i dostępności, a część z nich znacząco skracala czas pracy. Jednocześnie autorzy wskazują ograniczenia, np. brak pełnej transparentności algorytmów w niektórych narzędziach czy problemy z instalacją.

Przegląd narzędzi AI pozwolił nie tylko wyłonić najbardziej rzetelne narzędzia do przeglądu literatury psychologicznej, ale również skłonił do wniosków, jak ważne jest stosowanie transparentnych i etycznych narzędzi. Wyniki sugerują istotę świadomości korzystania ze sztucznej inteligencji do przeprowadzania badań i metaanaliz. Choć szybsze, mniej kosztowne i sprawniejsze, nie zawsze przynoszą wiarygodne wyniki. AI może realnie odciążyć badaczy i zwiększyć rzetelność przeglądów, ale wymaga świadomego doboru narzędzi oraz szkolenia użytkowników.

Czy rodzaj gry decyduje o uzależnieniu?

Gry komputerowe są obecnie jedną z najpopularniejszych form rozrywki na świecie. Coraz więcej badań dowodzi jednak, że nadmierne granie może prowadzić do zaburzenia gamingowego (GD, Gaming Disorder), które zostało uwzględnione zarówno w klasyfikacji DSM-5, jak i ICD-11. Choć obie klasyfikacje opisują podobne zjawisko, różnią się między sobą kryteriami diagnostycznymi. Autorzy poniższego badania postanowili sprawdzić, czy w podobny sposób wiążą się one z preferencjami dotyczącymi gier.

Badanie objęło ponad 116 tysięcy graczy z 188 krajów i było częścią międzynarodowej kampanii promującej zdrowe podejście do gamingu. Średni wiek uczestników wynosił około 24 lat, a aż 78% badanych preferowało gry umożliwiające kontakt z innymi graczami online (multiplayer).

Marengo i współpracownicy analizowali przede wszystkim trzy elementy: gatunek gry, możliwość rozgrywki wieloosobowej oraz urządzenie wykorzystywane do grania. Wyniki pokazały, że najwyższe nasilenie objawów GD występowało u osób preferujących gry multiplayer, szczególnie oparte na rywalizacji. Znaczenie miało również urządzenie używane do gry.

Osoby korzystające głównie z komputerów stacjonarnych i laptopów uzyskiwały wyższe wyniki na skalach mierzących zaburzenie gamingowe niż gracze preferujący konsole czy urządzenia mobilne. Jednocześnie użytkownicy komputerów częściej wybierali gry MMO (Massively Multiplayer Online) i RPG (Role-Playing Game), natomiast osoby grające na smartfonach częściej sięgały po gry logiczne i zręcznościowe. Wyniki te okazały się spójne dla obu klasyfikacji diagnostycznych, a także dla aktualnych doniesień z literatury. Autorzy podkreślają jednak, że zależności te były raczej słabe. Oznacza to, że sam rodzaj gry nie przesądza o ryzyku uzależnienia. Znacznie większe znaczenie może mieć połączenie cech gry z indywidualnymi predyspozycjami jednostki, takimi jak osobowość, potrzeba rywalizacji czy sposób radzenia sobie ze stresem. W ten sposób pozostawiają oni przestrzeń do dalszych badań w tym obszarze.



Marengo, D., Schivinski, B., Pontes, H. M., & Montag, C. (2026). **The role of videogame genre and platform in gaming disorder tendencies: A large-scale world-wide study of gamers' preferences.** *Journal of Behavioral Addictions*, 2006-2026.
<https://doi.org/10.1556/2006.2026.00022>

Osoba autorska: Natalia Koźmińska
Korekta: Zuzanna Konieczna



**Życzymy Państwu
powodzenia w sesji
egzaminacyjnej!**

dialogskn.pl

**Każdy kolejny numer „PsychoWieści” będzie ukazywał się
w pierwszy poniedziałek miesiąca!**

Zespół redaktorów i redaktorek „PsychoWieści”: Alicja Dejneka, Inga Błażej, Zuzanna Konieczna, Zuzanna (Zet) Kozłowskie, Natalia Koźmińska, Martyna Krzempek, Maria Krawczyk, Julia Krajewska, Nina Kędziora, Aleksandra Lubkowska, Małgorzata Michalska, Michał Muszyński, Hubert Patryn, Emilia Pietraszewska, Mateusz Pleskowicz, Patrycja Rakowska, Valeriia Shliakhova, Aleksandra Suska, Agata Wróblewska.

Zespół korekty: Zuzanna Konieczna, Natalia Koźmińska

Koordynatorka Newslettera: Zuzanna Konieczna

Osoba Koordynatorska Recenzji: Zet (Zuzanna) Kozłowskie

**SKN Psychoterapii „Dialog”
Uniwersytet Warszawski**

Stefana Banacha 2D, 02-097 Warszawa



STUDENCKIE
KOŁO NAUKOWE
PSYCHOTERAPII
DIALOG

