

Wer Online-Games spielt, hat bessere Schulnoten

Wie wirkt sich der Internet-Konsum auf die Schulnoten aus? Wissenschaftler wollten es wissen und haben Schulergebnisse und Online-Verhalten von mehr als 12 000 15-Jährigen analysiert.

(1) Die Studie zeigt, dass die oft so kritisierten Online-Videospiele einen positiven Einfluss auf den Schulerfolg haben. Wer regelmäßig spielt, hat im Schnitt bessere Noten als die Mitschüler, die nicht spielen. Und das sowohl im Bereich Mathematik als auch in den Naturwissenschaften und sogar beim Lesen. Wer täglich spielt, erreichte bei den Rechenaufgaben 15 Punkte mehr als der Durchschnitt der Schüler, im Bereich Naturwissenschaften sind es sogar 17 Punkte. Laut Studienleiter Alberto Rosso schärfen die jugendlichen Gamer bestimmte geistige Fähigkeiten: „Um im Online-Spiel ins nächste Level zu kommen, greift man auf das Wissen und die Fähigkeiten zurück, die man sich tagsüber im Unterricht angeeignet hat“.



(2) Ganz anders sieht es allerdings bei Schülern aus, die häufig soziale Medien wie Facebook oder Chat-Programme nutzen. Hier haben die Wissenschaftler einen negativen Zusammenhang zum Schulerfolg gefunden. Teenager, die jeden Tag Nachrichten schreiben, waren im Bereich Mathematik im Schnitt 20 Punkte schlechter als Schüler, die soziale Medien meiden. Hier ist allerdings nicht ganz klar, was Ursache und was Wirkung ist, so Rosso: „Wer stundenlang Katzenvideos postet oder sich mit der Freundin bei Whatsapp schreibt, hat einerseits weniger Zeit für Hausaufgaben. Andererseits ist es aber auch möglich, dass gerade die weniger guten Schüler Sozialkontakte mit anderen pflegen.“

(3) Sollten Eltern also jetzt dem Sohn oder der Tochter den Facebook-Account sperren und den Nachwuchs „World of Warcraft“ spielen lassen? So einfach ist die Sache laut Studienleiter Alberto Rosso auch wieder nicht. Das Internet-Verhalten ist schließlich nur einer von vielen Faktoren. So wirkt sich zum Beispiel das Schwänzen von Unterricht sehr viel stärker auf die Noten aus.

(4) „Lehrer sollten sich aber überlegen, ob sie nicht beliebte Videospiele stärker in den Unterricht einbinden können – vorausgesetzt, diese sind nicht gewalttätig“, empfiehlt Rosso. Soziale Netzwerke wie Facebook könnten von den Schulen hingegen stärker genutzt werden, um auch schwächere Schüler zur Beteiligung am Unterricht zu ermutigen.

naar: sueddeutsche.de, 08.08.2016