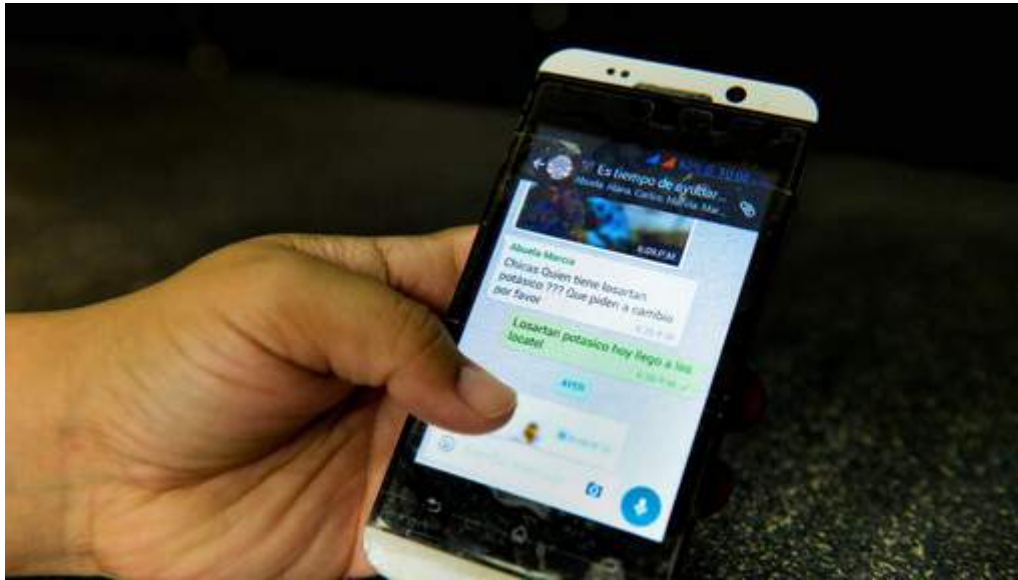


# Gamen helpt de student, chatten niet

Door: Willem Schoonen

8-8-16 - 15:51 © afp.



**Online gamen doet de schoolprestaties goed. Chatten op sociale media, daarentegen, haalt de studieresultaten naar beneden. Dat concludeert de Australische onderzoeker Alberto Posso uit een analyse van de studieprestaties van 12.000 tieners in zijn land.**

De uren die online worden doorgebracht kunnen ouders (en leerkrachten) zorgen baren, want ieder uur internetten is een uur minder tijd voor huiswerk. Die zorg is terecht, zeker als het om chatten gaat. En uit eerder (Amerikaans) onderzoek kwamen ook zorgelijke geluiden over de invloed van gamen op de schoolprestaties.

Maar in dat onderzoek, zegt Posso, ging het veelal om excessieve gamers, jongeren die door hun vele uren online nauwelijks tijd overhielden voor school en studie. Voor een breder beeld keek hij naar de gegevens die de OESO verzamelt, de organisatie van economische samenwerking.

Om de kwaliteit van onderwijsstelsels te kunnen vergelijken, meet de OESO de prestaties van studenten uit alle aangesloten landen op drie punten: wiskunde, natuurwetenschappen en leesvaardigheid. En daarin was duidelijk te zien dat gamers op alle drie vakken beter scoren dan gemiddeld, en chatters juist minder.

## Dagelijks gamen

Omdat de OESO de hele tijdsbesteding van studenten in kaart brengt, was ook te zien dat dagelijks gamen meer effect heeft dan één keer in de week online spelen. De data zijn te weinig specifiek om precies te kunnen zien wat hier gebeurt, maar de algehele conclusie klopt, zegt de Utrechtse hoogleraar pedagogiek Hans van Luit. Chatten op Facebook en Twitter is verloren tijd, als het om de studie gaat. Gamen is dat ook, maar heeft in ieder geval nog het voordeel dat het de leerprestaties bevordert.

Van Luit is verbonden aan het center for game research aan de Universiteit Utrecht, en games voor onderwijsdoeleinden zijn daar een van de onderzoeksgebieden. In de data van de OESO gaat het om allerlei games, die met onderwijs niets te maken hebben, maar ook die blijken dus een positief effect te hebben.

Een alternatieve verklaring voor dat effect zou kunnen zijn dat vooral studiehooften online gamen, terwijl tieners die weinig hebben met wis- en natuurkunde naar Facebook en Twitter gaan. De Australische onderzoeker kan met zijn data die alternatieve verklaring niet helemaal uitsluiten. Maar volgens Hans van Luit in Utrecht is zo'n duidelijk verschil nooit in onderzoek aan het licht gekomen. Wel zien de Utrechtse onderzoekers dat het effect van hun educatieve games het grootst is bij de slimste studenten.

De Persgroep Nederland. Alle rechten voorbehouden.