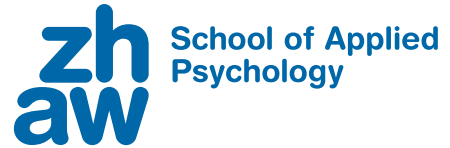


Partner di cooperazione



Zürich University
of Applied Sciences



JAMES focus

Film - Videogiochi - YouTuber

Isabel Willemse, MSc
Dr. Sarah Genner
Gregor Waller, MSc
Lilian Suter, MSc
Prof. Dr. Daniel Süss

Gruppo specialistico Psicologia dei media, 2017

Web:

<http://www.zhaw.ch/psychologie/jamesfocus>

Colophon

Editore

ZHAW Zürcher Hochschule für Angewandte Wissenschaften
Departement Angewandte Psychologie
Pfungstweidstrasse 96
Postfach 707, CH-8037 Zürich
Telefon +41 58 934 83 10
info.psychologie@zhaw.ch
www.zhaw.ch/de/psychologie

Direzione del progetto

Prof. Dr. Daniel Süss
Gregor Waller, MSc

Autori

Isabel Willemse, MSc
Dr. Sarah Genner
Gregor Waller, MSc
Lilian Suter, MSc
Prof. Dr. Daniel Süss

Partner di cooperazione

Swisscom SA
Michael In Albon

Partner nella Svizzera francese

Dr. Patrick Amey e Merita Elezi
Université de Genève (Uni-Mail)
Département de sociologie

Partner nella Svizzera italiana

Dr. Eleonora Benecchi, Dr. Gloria Dagnino e Paolo Bory
Università della Svizzera italiana
Facoltà di scienze della comunicazione

Partner in Germania

Thomas Rathgeb, Sabine Feierabend und Theresa Plankenhorn
Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest MPFS

Citazioni

Willemse, I., Genner, S., Waller, G., Suter, L. & Süss, D. (2017). *JAMESfocus. Film – Videogiochi – YouTuber*. Zurigo: Zürcher Hochschule für Angewandte Wissenschaften.

Indice

Prefazione.....	1
1 Introduzione.....	2
2 Domande.....	8
3 Metodologia.....	8
3.1 Genere.....	8
3.2 Età consigliate.....	11
4 Risultati.....	14
4.1 Generi preferiti – Domanda di ricerca A.....	14
4.1.1 Film.....	14
4.1.2 Videogiochi.....	14
4.1.3 YouTuber.....	15
4.2 Età consigliate – Domanda di ricerca B.....	16
4.3 YouTube – Domanda di ricerca C.....	18
4.3.1 Entertainment.....	19
4.3.2 Comedy.....	20
4.3.3 Game.....	21
4.3.4 How to & Style.....	22
4.3.5 People.....	22
5 Riepilogo e discussione.....	22
6 Consigli per le scuole e i genitori.....	25
7 Bibliografia.....	26

Prefazione

Lo studio JAMES è stato condotto nel 2016 per la quarta volta e ha offerto nuovamente una panoramica aggiornata sul comportamento dei giovani svizzeri relativamente all'utilizzo dei media (Waller, Willemse, Genner, Suter & Süss, 2016). Negli anni che intercorrono tra le rilevazioni effettuate per lo studio JAMES, al fine della stesura dei **rapporti di JAMESfocus**, vengono elaborate valutazioni approfondite su diverse tematiche.

Nel 2017 sono stati analizzati tre ambiti tematici. Oltre al presente studio sono già stati pubblicati i seguenti rapporti:

1. **Comportamento online: nessun problema – a rischio – problematico:** il rapporto chiarisce quando si è in presenza dei criteri di una dipendenza online o di un utilizzo patologico di Internet e come si può descrivere il gruppo di giovani che soddisfa questi criteri. Vengono anche considerate le tipologie comportamentali e le attività svolte nel tempo libero dai giovani che soddisfano solo in parte questi criteri e da quelli che non presentano generalmente i sintomi di un utilizzo problematico di Internet.
2. **Cellulare, comportamenti e sostenibilità:** in questo rapporto si analizza il ciclo di vita di un cellulare, dalla produzione fino allo smaltimento, per poi passare in rassegna alcuni aspetti relativi alla sostenibilità. Si affronta poi la problematica del ciclo di vita di un cellulare di un giovane della Svizzera (tedesca) – dall'acquisto fino allo smaltimento. Ci si occupa inoltre del numero di cellulari inutilizzati presenti nei cassetti dei giovani svizzeri e del grado di conoscenza che questi giovani mostrano su fatti specifici legati a cellulare e sostenibilità. Come base di valutazione sono stati utilizzati i dati del sondaggio JAMES 2016 e i dati di un sondaggio condotto nell'ambito del progetto «Sufficienza digitale».
3. **«Film – Videogiochi – YouTuber»:** questo rapporto è incentrato sui film, sui videogiochi e sugli YouTuber preferiti dai giovani svizzeri di età compresa tra i 12 e i 19 anni, collocandoli nel più ampio contesto delle preferenze di contenuti e di generi. Analizza anche la protezione dei minorenni dai media rispetto al livello di età di fruibilità consigliata.

Ringraziamo sentitamente per le stime dell'età e le descrizioni dei video di YouTube Sibylla Salvotelli, Maite Scherer, Paola Rezzonico ed Ely Luethi. Grazie di cuore anche a Marco Perini per la ricerca condotta sui sistemi di classificazione dei film e dei videogiochi. Per la parte relativa ai generi abbiamo potuto contare ancora una volta sul sostegno di Robin Staufer, cui siamo molto riconoscenti.

Tutti i rapporti JAMESfocus sono disponibili al seguente link per il download:

<http://www.zhaw.ch/psychologie/jamesfocus>

Gennaio 2018

Gruppo specialistico Psicologia dei media della ZHAW

1 Introduzione

I media - come TV, smartphone, stampa - e i relativi tempi di utilizzo sono spesso al centro degli studi sull'uso dei media. Fondamentale nell'analisi dell'utilizzo tuttavia non è solo il «come» e il «quanto a lungo», bensì anche il «cosa». Questo rapporto JAMESfocus si occupa dunque di specifici **contenuti mediiali**, che rientrano tra i preferiti dei ragazzi di età compresa tra i 12 e i 19 anni in Svizzera.

I **film e i videogiochi** sono tra i media più utilizzati dai giovani. YouTube, in quanto sito web preferito e app molto apprezzata, è l'offerta online principale per questo target. Sebbene su YouTube vengano fruiti diversi contenuti – dai brani musicali ai tutorial fino alle informazioni politiche – gli o le **«YouTuber»** hanno acquisito uno status speciale nella cultura giovanile dei nostri tempi. Alcuni e alcune giovani videomaker si filmano mentre giocano o si truccano e, postando regolarmente i loro video su YouTube, acquisiscono notorietà e diventano dei modelli da seguire. Attraverso il portale video YouTube di Google alcuni di loro riescono anche a guadagnarsi da vivere.

Nel sondaggio JAMES 2016 ai giovani erano state poste domande sui tre **film preferiti**, sui tre **videogiochi preferiti** e sui tre **YouTuber preferiti**. In questo **rapporto JAMESfocus «Film – Videogiochi – YouTuber»** sono state poste al centro delle valutazioni approfondite le età di fruibilità consigliate e le preferenze di genere.

Di seguito vengono nuovamente riepilogati a titolo di panoramica, sotto forma di word cloud, i film, i videogiochi e gli YouTuber preferiti, già pubblicati nello studio JAMES 2016 (Waller et al., 2016), poiché questi fungono da base per le valutazioni approfondite di questo rapporto. Le dimensioni delle word cloud corrispondono al numero di menzioni. I termini rappresentati con dimensioni maggiori sono stati menzionati più spesso. Colore, posizione e direzione non hanno alcuna importanza.

Tra i **film preferiti** i giovani hanno indicato complessivamente 2353 film (vedi Immagine 1). Quelli maggiormente menzionati sono stati Harry Potter, Fast & Furious e Star Wars. Serie cinematografiche come Harry Potter, Fast & Furious, Star Wars e Hunger Games sono, tra i film indicati, le più popolari da anni. Harry Potter si conferma infatti da anni al vertice dei film preferiti dei giovani svizzeri. Anche la serie del Signore degli Anelli, realizzata tra il 2001 e il 2003, continua ad affermarsi come «evergreen» tra i film più amati.



Immagine 1: Film preferiti dai giovani svizzeri (Waller et al., 2016)

Tra i **videogiochi preferiti** i ragazzi hanno indicato complessivamente 1277 nomi, le ragazze 381 (vedi Immagine 2). I sequel sono stati conteggiati insieme. Il videogioco preferito dei giovani in Svizzera è FIFA, seguito da Call of Duty e da GTA. La differenza tra ragazze e ragazzi nell'utilizzo dei videogiochi e anche nella frequenza di utilizzo e nella disponibilità dei videogiochi preferiti è enorme. Tra i dati relativi ai videogiochi preferiti solo circa un quarto è costituito dai titoli indicati dalle ragazze, mentre i restanti tre quarti sono stati indicati dai ragazzi. Le differenze tra ragazze e ragazzi si riscontrano maggiormente nel fatto assoluto di giocare o meno o di avere un videogioco preferito, piuttosto che nei contenuti dei videogiochi. I Top 3 sono infatti gli stessi tra le ragazze e i ragazzi, sebbene non con la stessa sequenza: GTA, FIFA e Call of Duty sono i tre videogiochi preferiti sia dalle ragazze e che dai ragazzi che si dedicano a questa forma di intrattenimento in Svizzera.

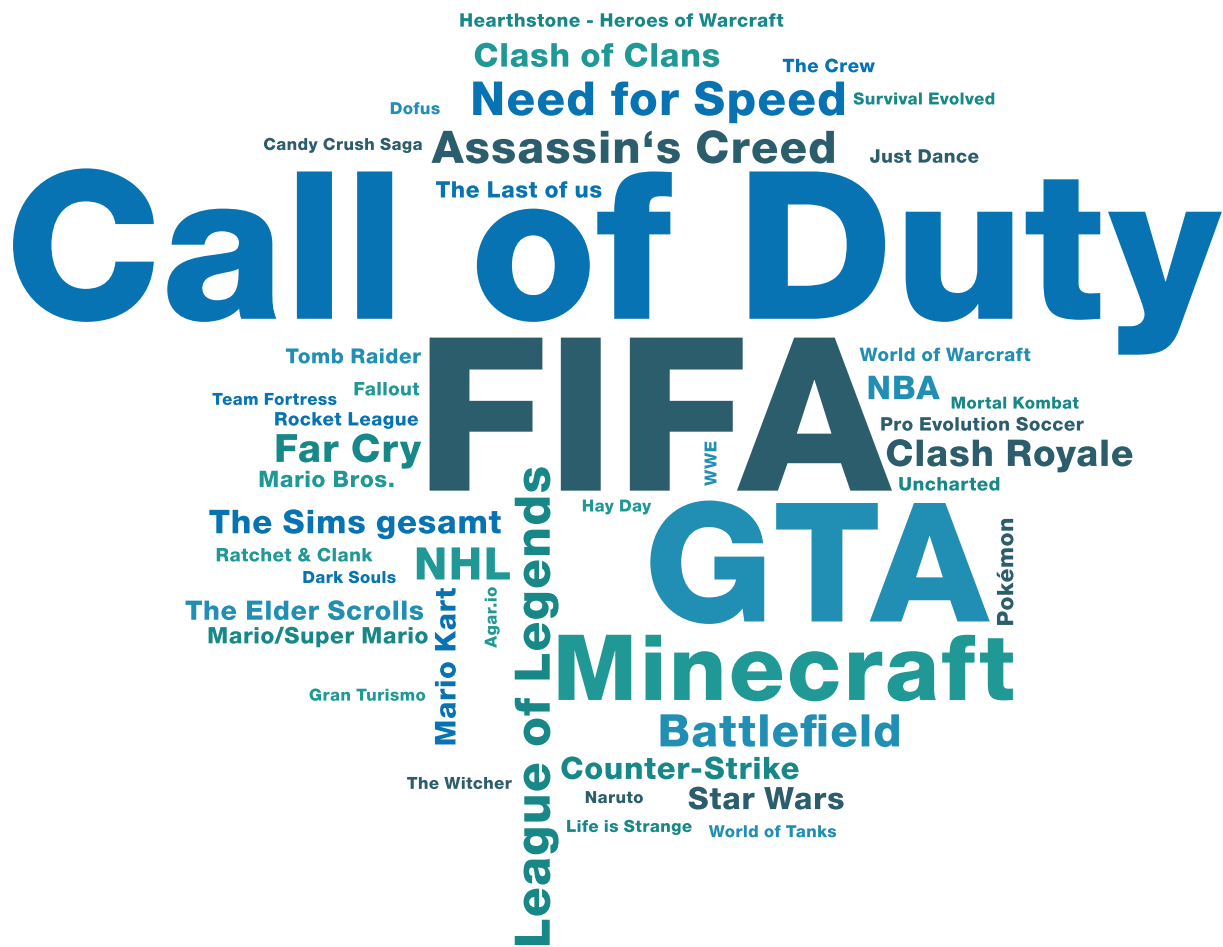


Immagine 2: Videogiochi preferiti dai giovani svizzeri (Waller et al., 2016)

Tra le e gli **YouTuber preferite e preferiti** si osservano differenze linguistico-regionali tali da rendere impossibile una panoramica complessiva di tutta la Svizzera. Pertanto la classificazione delle e degli YouTuber preferite e preferiti è avvenuta separatamente per Svizzera tedesca, Svizzera occidentale e Ticino (vedi immagini da 3 a 5). Per quanto riguarda le e gli YouTuber valutate/i, si tratta di canali YouTube gestiti da persone ben identificabili (nessun canale è gestito da aziende, organizzazioni o anonimi). In Svizzera sono state fornite complessivamente 2082 indicazioni. Tre quarti dei giovani svizzeri hanno indicato almeno uno YouTuber preferito, aspetto indicativo della grande popolarità di queste figure. Le differenze linguistico-regionali sono enormi. Solo uno YouTuber, parlante l'inglese con origini svedesi, PewDiePie, si è piazzato tra gli YouTuber preferiti sia nella Svizzera tedesca, che nella Svizzera occidentale e in Ticino.

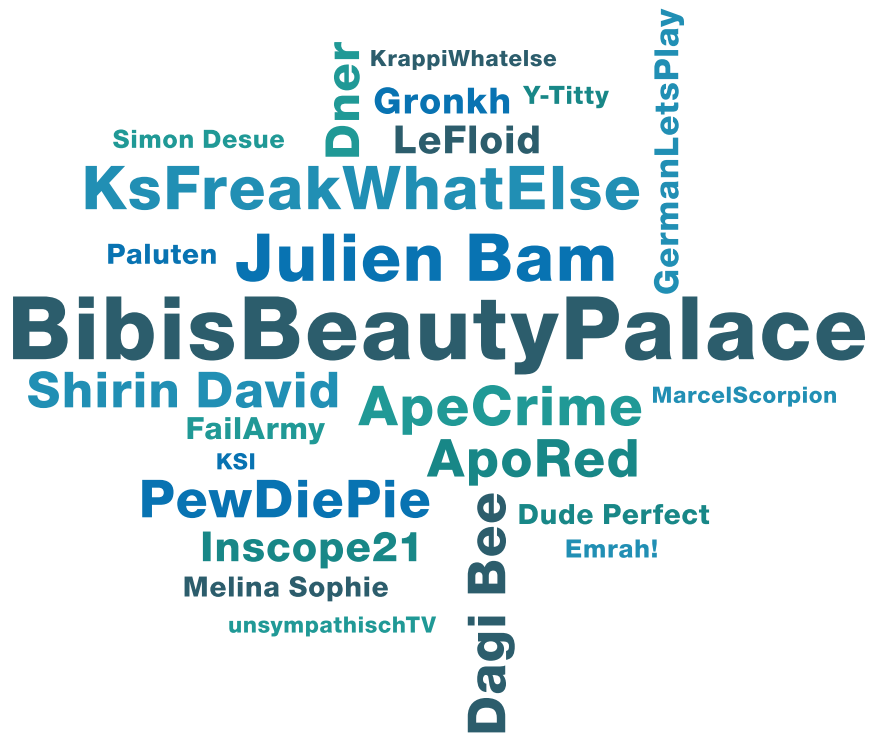


Immagine 3: YouTuber preferiti nella Svizzera tedesca (Waller et al., 2016)



Immagine 4: YouTuber preferiti nella Svizzera occidentale (Waller et al., 2016)



Immagine 5: YouTuber preferiti in Ticino (Waller et al., 2016)

Diverse considerazioni sui film, i videogiochi e gli YouTuber preferiti, per esempio le differenze rispetto al genere e alle regioni linguistiche, sono già state pubblicate nello studio JAMES 2016 (Waller et al., 2016). In questo rapporto particolare attenzione è stata rivolta all'analisi approfondita dei **contenuti di film, videogiochi e YouTuber** nonché dei loro **generi**.

In questo rapporto si parla anche di contenuti adatti alle rispettive età. Un utilizzo dei media adatto all'età è, infatti, un aspetto importante della protezione dei minori. Proteggere i **minorenni dai media** significa garantire un utilizzo dei media sicuro, responsabile e commisurato all'età. Questo è inteso generalmente come un compito comune delle famiglie, del settore dei media e della giurisdizione. Infatti nel settore film e videogiochi esistono da tempo organismi di autocontrollo settoriali come **FSK** (Freiwillige Selbstkontrolle der Filmwirtschaft; età consigliata film), **FSF** (Freiwillige Selbstkontrolle Fernsehen; età consigliata televisione), la Commissione svizzera del film e della tutela dei giovani e **PEGI** (Pan European Game Information). In Svizzera l'ufficio tecnico «Giovani e media– Piattaforma nazionale per la promozione delle competenze medial» riveste la funzione di coordinamento nazionale delle iniziative di protezione dei minorenni dai media e di sensibilizzazione dei genitori e di altre persone di riferimento degli adolescenti relativamente alla gestione dei media. Soprattutto il rispetto delle età consigliate per la fruizione non può avere luogo senza l'intervento attivo dei genitori. Gli organismi di controllo non si limitano a imporre dei divieti di età, ma indicano anche da quale età un film o un videogioco è consigliato. La raccomandazione relativamente all'età è spesso leggermente maggiore. Per valutare i contenuti adatti alle rispettive età su YouTube, ai fini di questo rapporto, è stata utilizzata e adattata a YouTube una procedura di protezione dei minorenni impiegata in campo televisivo: i tre video maggiormente visti dei tre YouTuber più popolari (complessivamente 66 video) sono stati visualizzati specificatamente per questo rapporto e classificati sulla base dei criteri del regolamento di controllo della FSF (2017a).

In questo rapporto i generi vengono combinati con le età consigliate, poiché la **competenza rispetto ai generi** riveste un ruolo importante nella percezione e nella classificazione dei contenuti medialti visivi. Ecco come la FSF (Freiwillige Kontrolle Fernsehen) spiega nelle sue direttive relative all'età consigliata «dai 16 anni» il motivo per cui a partire da questa età, in taluni casi, vengono autorizzati contenuti violenti: «i giovani a partire dai 16 anni dispongono già di un orientamento di valori relativamente consolidato, che consente loro di confrontarsi criticamente anche con contenuti medialti problematici. La fascia d'età è in grado di elaborare anche rappresentazioni di violenza più drastiche nel contesto dell'offerta o del genere, qualora l'offerta non legittimi nella sua tendenza generale la violenza come strumento per risolvere il conflitto» (FSF, 2017b, p. 9).

Nel capitolo 2 vengono spiegate più approfonditamente le domande che hanno guidato questo rapporto. Nel capitolo 3 vengono trattate dettagliatamente la procedura metodologica e le relative sfide affrontate. Il capitolo 4 offre i risultati delle tre domande di ricerca proposte. Il capitolo 5 riepiloga e discute i risultati e nel capitolo 6 sono stati estrapolati dai risultati dei consigli per i genitori e le scuole.

2 Domande

Le domande di ricerca che hanno guidato il presente studio sono le seguenti :

Domanda di ricerca A: Come si configura la preferenza di genere nelle categorie di media film, videogiochi e YouTuber?

Domanda di ricerca B: Come sono descrivibili i giovani che rispettano le età consigliate e quelli che giocano ai videogiochi e guardano film per i quali tuttavia sono ancora troppo giovani?

Domanda di ricerca C: Cosa si può dire specificatamente sui contenuti di YouTube maggiormente apprezzati dai giovani?

3 Metodologia

Per lo Studio JAMES 2016 (Waller, Willemse, Genner, Suter & Süss, 2016) sono stati intervistati 1086 giovani della Svizzera tedesca, occidentale e del Ticino relativamente alle attività che svolgono con i media e nel tempo libero. Questo campione rappresentativo nazionale di giovani in Svizzera di età compresa tra i 12 e i 19 anni costituisce la base per il presente rapporto. Informazioni più precise sul campione rappresentativo sono disponibili nello studio JAMES 2016 già pubblicato.

Di seguito sarà trattata unicamente la procedura metodologica relativamente alle suddette domande di ricerca. Nell'ambito dello studio JAMES 2016 i giovani sono stati intervistati su un **massimo di tre** film, videogiochi e YouTuber preferiti. Il presente rapporto JAMESfocus approfondisce sia i generi sia le età consigliate. Di seguito saranno presentate innanzitutto le classificazioni dei generi di film, videogiochi e YouTuber e successivamente sarà descritta la procedura relativa all'età consigliata dei contenuti preferiti.

3.1 Genere

Film

L'assegnazione dei film a un genere di riferimento è avvenuta attraverso la piattaforma International Movie Database (IMDB; <http://www.imdb.com/>), che mette a disposizione diverse informazioni sui film. Per il presente rapporto vengono utilizzati i seguenti generi di riferimento per i film:

- film d'avventura
- azione/thriller
- film drammatici
- film dell'orrore
- commedie
- film di guerra
- animazioni
- documentari
- science fiction/fantasy
- film di danza/musical
- western

Partendo dal presupposto che diversi film possono essere considerati sia science fiction sia fantasy, questi due generi sono stati raggruppati. A causa della linea di demarcazione poco chiara tra i film action e i thriller, anche queste due categorie sono state raggruppate. A tutti i film preferiti menzionati sono stati assegnati i rispettivi generi e per l'analisi è stata utilizzata la somma di tutti i film indicati.

Videogiochi

L'assegnazione del genere di riferimento ai videogiochi è avvenuta attraverso diverse piattaforme di videogiochi come Metacritic (<http://www.metacritic.com/game>), IGN (<http://www.ign.com>), Steam (<http://store.steampowered.com>) o il Play Store (<https://play.google.com/store>) di Handygames. Una descrizione completa dei generi più importanti è disponibile nella piattaforma PEGI (2018a). La descrizione è stata in parte modificata e arricchita con i generi utilizzati per il presente studio, da un lato per tenere conto dei giochi da cellulare e dall'altro perché negli ultimi anni sono stati utilizzati e menzionati

sempre più spesso generi che non sono (ancora) presenti in PEGI (vedi Tabella 1). Con i videogiochi è stata utilizzata nuovamente la somma di tutte le menzioni di videogiochi e i relativi generi. Molti videogiochi sono un mix di diversi generi.

Tabella 1: Descrizione del genere di PEGI (2018a), adattata e integrata con descrizioni proprie

Genere	Descrizione
Action – Adventure Game	I giocatori rivestono il ruolo di un personaggio che deve svolgere diversi compiti e/o combattere contro dei nemici.
MMOG/MMORPG	Abbreviazione per i videogiochi Massively Multiplayer Online (Role Playing). Giochi di ruolo online, nei quali migliaia di giocatori di tutto il mondo si cimentano contemporaneamente nello stesso gioco via Internet.
Jump 'n' Run/ Platform Game	Si tratta di personaggi che si muovono da una piattaforma all'altra. Correre e saltare sono gli elementi di gioco fondamentali.
Puzzle Game (Giochi di logica e mentali)	Il focus principale di questo genere di gioco è la soluzione di indovinelli. Possono essere presenti anche diversi elementi interattivi, che richiedono delle abilità e la capacità di reagire.
Role - Playing Game	Nei giochi di ruolo i giocatori rivestono il ruolo di uno o più personaggi immaginari che viaggiano in mondi aperti o semiaperti, nei quali devono confrontarsi con diversi compiti. Spesso devono prendere delle decisioni che influenzano l'andamento del gioco.
Racing Game	Gare con un veicolo per ottenere il tempo o la posizione migliore su un tragitto predefinito.
Giochi musicali e di danza	Videogiochi in cui la musica rappresenta l'elemento centrale. A seconda del gioco, i compiti da svolgere a ritmo di musica possono essere sequenze di movimento, canto o attività di reazione del giocatore.
Shoot'em Up/ Giochi di tiro	Con questo genere di gioco, i giocatori si muovono armati in un mondo virtuale. Sparare agli avversari è l'aspetto centrale del gioco.
Simulation Game	In determinate situazioni la simulazione viene fatta in modo particolarmente realistico.
Sport Game	Viene esercitata virtualmente una disciplina sportiva.
Strategy Game	Derivano dai giochi da tavola di strategia. I giocatori cercano di raggiungere un obiettivo definito attraverso mosse tattiche.
Survival Horror Game	In un ambiente pericoloso, con poche e quindi preziose risorse, il giocatore deve affrontare l'avversario e risolvere degli enigmi per sopravvivere.
Open World Game	Il mondo del gioco è aperto ai giocatori e questi possono per lo più decidere cosa desiderano esplorare quando e come.
Beat 'em up Game	Giochi di combattimento, nei quali i giocatori spesso possiedono anche capacità immaginarie e non realistiche.
Arcade Game	Giochi nati per le cosiddette slot di gioco Arcade. Spesso sono giochi veloci, che richiedono una buona coordinazione mano-occhi.
Board/Card Game	Versioni digitali di giochi da tavolo e con le carte.
MOBA	Multiplayer Online Battle Arena. Due squadre si sfidano.
Trivia Game	Sviluppati soprattutto per smartphone e per lo più di breve durata. Soprattutto sotto forma di quiz.

YouTuber

Per assegnare il genere di riferimento agli YouTuber è stata utilizzata la classificazione di Social Blade (<https://socialblade.com/youtube/>). Questa si basa sui 16 generi ovvero tipi di canale che YouTube distingue al momento dell'iscrizione di un canale, ma che non compare nel profilo. Social Blade è un sito web che crea statistiche di YouTube, Twitch, Instagram e Twitter. Oltre alle classificazioni dei generi vengono redatti e pubblicati quotidianamente dati sugli abbonamenti e sulle visualizzazioni.

- Auto & Vehicles
- Comedy
- Education
- Entertainment
- Film
- Gaming
- How to & Style
- Music
- News & Politics
- Nonprofit & Activism
- People & Blogs
- Pets & Animals
- Science & Technology
- Shows
- Sports
- Travel

Va tuttavia ricordato che la classificazione dei generi può cambiare continuamente, poiché Social Blade effettua la classificazione sulla base degli ultimi dieci video pubblici e decide sulla base dei tipi di canale maggiormente ricorrenti. Molti YouTuber producono video di generi diversi.

Si è provveduto a classificare solo i **22 YouTuber maggiormente menzionati**, pertanto i risultati non possono essere generalizzati per l'intero campione e per tutta la popolazione.

Per effettuare una scelta significativa dei video, per ogni regione linguistica è stato utilizzato almeno un quarto degli YouTuber preferiti (in grassetto nella tabella 2). Poiché in Romandia ci sarebbe stato un numero di YouTuber sensibilmente inferiore (sebbene corrispondessero a quelli maggiormente indicati in tutta la Svizzera), in tale regione è stata inserita una YouTuber, affinché in tutte le regioni linguistiche fossero presenti almeno cinque YouTuber. Tra gli YouTuber sono stati selezionati i video più cliccati nel 2016, poiché la fase di studio riguardava l'anno 2016. Sono stati selezionati questi video, in quanto si ritiene che vi sia un'elevata probabilità che essi siano stati visti dai giovani che hanno indicato questi YouTuber come preferiti. Questo fatto tuttavia non viene dato per certo, ragion per cui è stato necessario tenerne conto durante l'interpretazione dei risultati. Ai fini delle analisi sono stati utilizzati complessivamente 66 video di 22 YouTuber. Gli YouTuber analizzati parlavano la lingua della rispettiva regione linguistica, a eccezione di PewDiePie, che produce video in inglese. Questo è stato anche l'unico YouTuber menzionato in tutte e tre le regioni linguistiche, sebbene egli non sia presente nel quarto di menzioni principali né in Romandia (10 m.) né in Ticino (6 m.). Nessuno degli YouTuber proviene dalla Svizzera, mentre gli YouTuber di lingua italiana provengono esclusivamente dall'Italia e quelli di lingua francese dalla Francia. Tra gli YouTuber germanofoni, a eccezione di un austriaco, si parla di persone esclusivamente tedesche. La tabella 2 mostra gli YouTuber analizzati, compreso il numero di menzioni. Si osserva anche che i giovani della Romandia, pur avendo menzionato degli YouTuber, non hanno delle preferenze chiare, ragion per cui per la Romandia è stato analizzato un numero complessivamente basso di YouTuber. Occorre tenerne conto durante l'interpretazione dei risultati. Tutti gli YouTuber di questa lista nel 2016 avevano tra i 20 e i 30 anni di età.

Tabella 2: YouTuber preferiti utilizzati per la valutazione per regione linguistica (m. = menzioni)

Svizzera tedesca (compl. 718 menzioni)	Romandia (compl. 934 menzioni)	Ticino (compl. 430 menzioni)
BibisBeautyPalace (29 m.)	Cyprien (86 m.)	St3pNy (28 m.)
Julien Bam (21 m.)	NORMAN FAIT DES VIDÉOS (83 m.)	→FavijTV™ (24 m.)
KsFreakWhatElse (19 m.)	SQUEEZIE (53 m.)	theShow (21 m.)
ApeCrime (17 m.)	Mister V (38 m.)	iPantellas (17 m.)
ApoRed (16 m.)	EnjoyPheonix (27 m.)	Anima (13 m.)
Dagi Bee (16 m.)	Natoo:25	Matt & Bise (10 m.)
PewDiePie (16 m.)	Le Rire Jaune:22	Amadeo Preziosi:8
Shirin David (15 m.)	Tibo InShape:18	Greta Menchi:8
Dner (14 m.)	ANDY:14	JustZoda:8
Inscope21 (12 m.)	Sullivan Gwed:13	Daniele Doesn't Matter:7
LeFloid (11 m.)	Le Woop:12	Dread:7
Gronkh:10	Le Bled'Art:10	SurrealPower:7
GermanLetsPlay:9	PewDiePie:10	PewDiePie:6
FailArmy:8	MrAntoineDaniel:9	yotobi:6
Dude Perfect:7	Joueur Du Grenier:8	ilvostrocaroDexter:5
Melina Sophie:7	PRIME:8	Sofia Viscardi:5
Paluten:7	Amixem:7	-
Emrah!:6	Golden Moustache:7	-
Simon Desue:6	Mathieu Sommet:7	-
Y-Titty:6	Sananas:7	-
KrappiWhatelse:5	YoMax:7	-
KSI:5	DominGo-PA:6	-
MarcelScorpion:5	MademoiselleGloria:6	-
unsympathischTV:5	Pierre Croce:6	-
-	aypierre:5	-
-	EC-Alderiate:5	-
-	Hugo tout seul:5	-
-	Serhat More:5	-
-	Skyroz:5	-
-	Studio Bagel:5	-
-	TIM:5	-
compl. 718 menzioni	compl. 934 menzioni	compl. 430 menzioni
186 m. = 25,9%	284 m. = 30,4%	113 m. = 26,3%
	+ 10 m. (PewDiePie)	+ 6 m. (PewDiePie)

3.2 Età consigliate

Le età consigliate dei film, videogiochi e YouTuber preferiti sono state registrate a posteriori dal team di ricerca. Per quanto riguarda i film sono state prese in considerazione le età consigliate della FSK (Freiwillige Selbstkontrolle der Filmwirtschaft, <https://www.spio-fsk.de>), mentre per i videogiochi sono state considerate le età consigliate della PEGI (Pan European Game Information, <http://www.pegi.info>). Per quanto riguarda gli YouTuber, la valutazione è stata effettuata sulla base della procedura dell'FSF (Freiwillige Selbstkontrolle Fernsehen, <http://fsf.de>).

Essendo stati indicati i **tre film, videogiochi e YouTuber** preferiti e avendo questi delle età consigliate diverse, ai fini della valutazione sono state utilizzate **le tre maggiori età consigliate**. È stata quindi sottratta l'età dei campioni ed è stata generata una variabile dicotomica per verificare se tutte le età consigliate siano state rispettate oppure se in almeno uno dei tre dati forniti queste non siano state osservate.

Film

La FSK suddivide i film in cinque livelli di età consigliate: per tutti, dai 6 anni, dai 12 anni, dai 16 anni e dai 18 anni (film non adatto ai minori). I tre settori rilevanti per il campione del presente studio sono descritti nella tabella 3.

Tabella 3: Descrizione delle età dai 12, dai 16 e dai 18 anni secondo FSK (Goehlnich, Hönge & Possmann, 2010)

Classificazione FSK	Descrizione
Dai 12 anni	<ul style="list-style-type: none"> Le varietà di genere che comprendono commedia, science fiction, azione, gialli, thriller e film drammatici vengono girate in base alle caratteristiche del genere e recepite di conseguenza. Situazioni di minaccia e di conflitto sono collegate ai contenuti della storia raccontata. Tagli veloci, colori cupi, forme minacciose, toni d'effetto e una musica in linea con la drammaturgia del film vengono elaborati in relazione alla storia. Le figure positive dominano su quelle dal comportamento antisociale e i ruoli maschili e femminili sono caratterizzati da un rapporto collaborativo. Gli eroi che stimolano l'identificazione con il personaggio non adottano comportamenti violenti e distruttivi.
Dai 16 anni	<ul style="list-style-type: none"> Né la storia del film né le possibili figure con cui identificarsi trasmettono messaggi costantemente nocivi dal punto di vista sociale. La violenza non è l'unico strumento per risolvere i conflitti. La sessualità mostrata non ha intenti speculativi né stimolanti. Non vengono mostrate scene di estrema violenza né suoni fastidiosi. Consumo di droghe, radicalismo politico o xenofobia vengono trattati criticamente nel contesto di una storia. Nessun avallo della giustizia fai da te.
Per soli adulti, ovvero solo da 18 anni	<ul style="list-style-type: none"> Vengono rappresentati eroi violenti, tuttavia non sono figure che sprigionano simpatia. Nella rappresentazione della violenza vengono offerte delle possibilità di prendere distanza. Vengono mostrati picchi di violenza, il contesto del genere è tuttavia chiaramente identificabile. La sessualità è rappresentata, tuttavia inserita in un contesto circostanziato. Nessuna connotazione positiva della violenza e della sessualità. La rappresentazione formale, ovvero artistica, di un tema problematico è messa in scena in modo convincente.

Videogiochi

Il sistema PEGI opera una classificazione basata sull'idoneità di un prodotto a una determinata fascia d'età in conformità con le disposizioni sulla protezione dei minorenni e sui possibili contenuti (linguaggio scurrile, discriminazione, droghe, paura, gioco d'azzardo, sesso, violenza, online). Di seguito sono presentate dettagliatamente le tre classificazioni delle fasce d'età rilevanti ai fini di questo studio dai 12, dai 16 e dai 18 anni (vedi tabella 4).

Tabella 4: Descrizione delle età consigliate dai 12, dai 16 e dai 18 anni secondo PEGI (2018c)

Classificazione FSK	Descrizione
PEGI 12	In questo gruppo di età rientrano i videogiochi che mostrano violenza leggermente più esplicita rivolta a personaggi di fantasia e/o violenza non esplicita rivolta a personaggi dall'aspetto umano o ad animali riconoscibili nonché i videogiochi che mostrano scene di nudo leggermente più esplicite. Le espressioni volgari non devono essere forti e non devono contenere imprecazioni a sfondo sessuale.
PEGI 16	Questa classificazione si applica quando la violenza (o l'attività sessuale) descritta raggiunge un livello simile a quello presente nella vita reale. I ragazzi di questo gruppo di età devono essere anche in grado di gestire un linguaggio molto più scurrile, il concetto dell'uso del tabacco e delle droghe e la descrizione di attività criminali.
Per soli adulti, ovvero PEGI 18	La classificazione per soli adulti si applica quando la violenza raggiunge un livello tale da diventare rappresentazione di violenza grave e/o da includere elementi di tipi specifici di violenza. La violenza grave è molto difficile da definire in quanto può spesso essere molto soggettiva, ma in termini generali la si può classificare come la rappresentazione di un tipo di violenza che farebbe provare a chi la vede un sentimento di repulsione.

YouTuber

Poiché per gli YouTuber non esistono età consigliate fisse, la valutazione è stata effettuata sulla base del sistema definito nel regolamento di controllo della FSF (2017a, pagg. 17-18). In questo caso è stata effettuata una classificazione nelle tre categorie definite a rischio nel regolamento di controllo della FSF. Si valuta quali effetti negativi o pericoli derivino dal contenuto. Va considerato che i paragrafi uno e due non valgono per i notiziari e per le trasmissioni che trattano accadimenti politici.

1. Sostegno e incitazione alla violenza

- Offerte con figure che stimolano l'identificazione con modelli comportamentali violenti o ingiustificabili dal punto di vista sociale
- Presentazione di modelli di soluzione dei conflitti basati unicamente sulla violenza e relativa legittimazione
- Rappresentazione della violenza come valida alternativa alla comunicazione
- Rappresentazioni che favoriscono la desensibilizzazione nei confronti della violenza, minimizzando o tacendo l'effetto della stessa

2. Paura eccessiva

- Rappresentazione esplicita della violenza
- Rappresentazione esplicita dei rapporti sessuali
- Rappresentazione lacunosa di contenuti vicini alla realtà, che nel contesto di vita dei bambini possono essere vissuti in modo particolarmente angoscioso (p.es. conflitti familiari)
- Una rappresentazione della violenza sovraproporzionale rispetto alla realtà con conseguente percezione di pericolo costante

3. Disorientamento etico-sociale

- Rappresentazione acritica e non sufficientemente approfondita di eventi violenti reali o vicini alla realtà (p.es. guerra)
- Presentazione acritica di pregiudizi, discriminazione e comportamento antisociale
- Rappresentazione che supporta cliché offensivi rispetto a diversi ruoli
- Rappresentazioni che supportano rapporti e pratiche sessuali umilianti
- Rappresentazione che supporta comportamenti rischiosi e dannosi per la psiche o per il corpo

È stato valutato un video per età consigliata per ciascuna di queste categorie e come dato finale è stata utilizzata l'età massima consigliata per questo stesso video. Questo dato è stato sottratto dall'età del campione ed è stata estratta una variabile dicotomica per verificare se i giovani preferiscono almeno uno YouTuber che posta video per i quali loro sarebbero in effetti troppo giovani oppure se questi rientrano nell'età consigliata. Qui è tuttavia necessario tenere presente che non si sa quali tra i video degli YouTuber preferiti siano effettivamente visti dai giovani e se siano stati visualizzati i tre video maggiormente visti nel 2016. È importante anche ricordare che il rating non è stato assegnato da professionisti FSF, ma da studenti di economia dei media e psicologia, che hanno familiarità con la procedura FSF.

4 Risultati

4.1 Generi preferiti – Domanda di ricerca A

Domanda di ricerca A: Come si configura la preferenza dei generi nelle categorie medialità di film, videogiochi e YouTuber?

4.1.1 Film

I giovani intervistati hanno menzionato 2354 film preferiti. Alcuni giovani non ne hanno indicato nessuno, alcuni solo uno, altri tutti e tre i possibili film preferiti. Erano infatti possibili delle risposte multiple, con un massimo di tre menzioni. La valutazione dei generi di questi film preferiti è stata effettuata sulla base della somma delle menzioni, indipendentemente da quanti film siano stati menzionati dagli intervistati.

La maggior parte dei 2354 film preferiti menzionati rientra nel genere della science fiction/fantasy (901 menzioni). Al secondo posto si trovano i film d'azione/thriller con 388 menzioni. Il film drammatici sono stati menzionati 381 volte e le commedie 349. Molto più in basso nella lista troviamo i film di avventura (80 m.), le animazioni (75 m.) e i film horror (48 m.). Meno di 50 menzioni sono state raccolte per film di guerra, film di danza/musicali, western e documentari (vedi tabella 5).

Tabella 5: Suddivisione per genere dei film preferiti, in base alla frequenza delle menzioni

Genere di film	Esempi	Numero menzioni
Science fiction/fantasy	Star Wars, Harry Potter, Hunger Games	901
Azione/thriller	Fast & Furious, James Bond	388
Film drammatici	Titanic, Colpa delle stelle	381
Commedie	Fuck you, prof!, Intouchables	349
Film d'avventura	I pirati dei Caraibi, The Revenant	80
Animazioni	Minions, The Simpsons Movie	75
Film dell'orrore	Saw, The Ring	48
Film di guerra	American Sniper, Salvate il soldato Ryan	48
Film di danza/musical	Dirty Dancing, Step Up	30
Western	Django Unchained, The Hateful Eight	15
Documentari	One Direction: This Is Us, Justin Bieber's Believe	9

4.1.2 Videogiochi

Per la valutazione dei generi dei videogiochi sono state utilizzate complessivamente 1676 menzioni relative ai videogiochi preferiti dei giovani. Per ogni persona erano possibili al massimo tre menzioni. I tre generi preferiti sono gli sparattutto in prima persona e gli sparattutto in terza persona (350 m.), i videogiochi sportivi (325 m.) e i videogiochi open world (281 m.). Seguono i videogiochi d'azione e d'avventura e le competizioni.

Tabella 6: Suddivisione per genere dei videogiochi preferiti, in base alla frequenza delle menzioni

Genere	Esempi	Numero menzioni
First- and Third-Person Shooter Game	Call of Duty, Star Wars: Battlefront, Counter-Strike	350
Sport Game	FIFA, NHL, NBA	325
Open World Game	GTA, Minecraft, Watch Dogs	281
Action – Adventure Game	Assassin's Creed, Far Cry, Tomb Raider	161
Racing Game	Need for Speed, Mario Kart, The Crew	100
Role-Playing Game	The Elder Scrolls, Fallout	77
MOBA	League of Legends, Clash Royale, Overwatch	75
Simulation Game	The Sims, Hay Day, Animal Crossing	56
MMOG/MMORPG	Clash of Clans, World of Warcraft, Dofus	53
Jump 'n' Run/ Platform Game	Super Mario Bros., Ratchet & Clank, Subway Surfers	52
Puzzle Game	Portal, Agar.io, Candy Crush Saga	31
Beat 'em up Game	WWE, Mortal Kombat, Super Smash Bros.	26
Survival Horror Game	The Last of Us, Dying Light, Silent Hill	20
Real-Time Strategy Game	Age of Empires, Total War, Plants vs. Zombies	17
Music Game	Just Dance, Piano Tiles, Geometry Dash	15
Arcade Game	Slither.io, Fruit Ninja, Color Switch	14
Board/Card Game	Hearthstone: Heroes of Warcraft, Solitaire, Uno	12
Party Game	Wii Party, Nintendo Land, Mario Party	6
Trivia Game	QuizUp, Quizduell, Logo Quiz	5

4.1.3 YouTuber

Per la valutazione dei generi degli YouTuber sono stati utilizzati unicamente gli YouTuber preferiti più menzionati, per cui sono confluite nell'analisi complessivamente 602 menzioni espresse da 406 giovani. Erano possibili più risposte, per un massimo di tre. Dei 16 tipi di canali proposti da YouTube e utilizzati in questo studio ai fini della classificazione del genere, tra i 22 YouTuber utilizzati ne sono rappresentati solamente cinque: Entertainment, Comedy, Games, How to & Styles e People. Va tuttavia ricordato che è stata posta intenzionalmente la domanda relativa agli YouTuber e non in generale sui canali YouTube, che avrebbe reso possibile una classificazione più ampia relativamente ai generi.

Al genere **Entertainment**, ovvero intrattenimento, sono stati assegnati Anima, ApeCrime, Inscope21, iPantellas, Julien Bam, KsFreakWhatElse, LeFloid, Matt & Bise, theShow e ApoRed. Al genere **Comedy** sono stati assegnati Cyprien, Mister V, NORMAN FAIT DES VIDÉOS e PewDiePie. Come canali **Gaming** sono individuati quelli di Dner, FavijTV™, St3pNy e SQUEEZIE. Tutti questi YouTuber sono uomini. I canali How to & Style e People sono invece gestiti esclusivamente da donne. Shirin David è l'unica dei 22 YouTuber analizzati a essere assegnata al genere **People**, mentre BibisBeautyPalace, Dagi Bee e EnjoyPhoenix sono stati assegnati al genere **How to & Style**.

Delle 602 menzioni, il 38,4% si riferisce al genere Comedy che è il più rappresentato, seguito da Entertainment con il 30,6%. Seguono a distanza ravvicinata, al terzo e quarto posto, How to & Styles (21,6%) e Games (18,1%). Il genere meno amato è People, con il 7%. Le differenze dei gruppi parziali sono visibili nella tabella 7 e sono spiegati con il seguente esempio di lettura: poco più di un quarto (26,1%) dei 12/13enni ha indicato almeno uno YouTuber preferito appartenente al genere Entertainment.

Tabella 7: Percentuale di generi di YouTube (m. 406), sono possibili più risposte

criterio		Entertainment in %	Games in %	Comedy in %	How to & Styles in %	People in %
Fascia d'età	12-13enni	26.1	28.4	27.5	33.7	8.9
	14-15enni	42.9	18.4	29.1	16.1	6.6
	16-17enni	25.4	13.8	46.7	18.9	9.4
	18-19enni	17.5	11.8	58.7	22.7	2.6
Sesso	Ragazze	22.5	9.2	26.7	38.0	13.0
	Ragazzi	40.4	28.8	40.3	2.1	0
Ceto sociale	Basso	25.3	27.9	41.9	20.1	5.4
	Medio	30.3	15.6	38.6	23.6	7.4
	Alto	34.7	18.5	34.6	15.3	7.7
Passato migratorio/Origine	No/Svizzera	29.3	19.5	39.4	21.9	6.3
	Si/Estero	36.2	12.3	33.9	19.9	10.3
Domicilio/Urbanità	Città	35.3	12.8	43.7	24.8	5.5
	Paese	29.0	20.5	36.1	13.1	10.8

Le differenze tra le regioni del paese non possono essere rappresentate a causa della diversa incidenza della Romandia e dato che in generale le menzioni nelle tre regioni sono molto diverse. Si può dire però che quanto più gli utenti sono giovani, tanto meno amano i generi Games e People, quanto più crescono, tanto più prediligono il genere Comedy. L'Entertainment è preferito in larga misura dai 14/15enni. Nel genere Comedy le differenze tra i ragazze e ragazzi sono minori, tendenzialmente tuttavia il genere è preferito dai ragazzi. I generi Games ed Entertainment sono decisamente preferiti dai ragazzi. Le ragazze prediligono How to & Styles e People. La predilezione per i generi Entertainment e People cresce con l'aumentare del livello economico-sociale, diversa è invece la situazione con i generi Games e Comedy. I giovani con passato migratorio preferiscono i generi Entertainment e People rispetto ai giovani svizzeri, le cui preferenze per i generi Comedy e Games sono leggermente superiori. I giovani che vivono in città preferiscono i generi Entertainment, Comedy e How to & Styles. I giovani che vivono nelle regioni rurali prediligono i generi Games e People.

4.2 Età consigliate – Domanda di ricerca B

Domanda di ricerca B: Come sono descrivibili i giovani che rispettano le età consigliate e quelli che giocano ai videogiochi e guardano film per i quali tuttavia sono ancora troppo giovani?

Tra i **film preferiti** i giovani tendono ad attenersi alle età consigliate. Si tratta del 68% dei complessivamente 952 giovani che hanno guardato almeno un film preferito. Ai fini dell'analisi dei 22 YouTuber preferiti sono stati considerati i dati di 406 giovani che hanno definito almeno uno dei 22 YouTuber analizzati come **YouTuber preferito**. Di questi circa due terzi hanno un'età sufficiente per visualizzare tutti e tre i video realizzati da questi YouTuber e analizzati per questo rapporto, sebbene in questi casi le età consigliate non siano indicate, ma siano state stimate solo ai fini del presente studio. Va tuttavia osservato che non è certo che i giovani abbiano visto esattamente questi video. Tra le/i rater mancava l'età consigliata dai 14 anni. Questa sarebbe stata utilizzata qualche volta ove, in suo luogo, sarebbe stata indicata un'età minima di 16 anni. Sorprende il fatto che nessuno di questi video fosse classificato come non adatto ai minori. Tra i **videogiochi preferiti** solo un terzo dei 436 giovani intervistati che ha indicato almeno un videogioco preferito si attiene alle indicazioni sull'età (vedi Immagine 6).

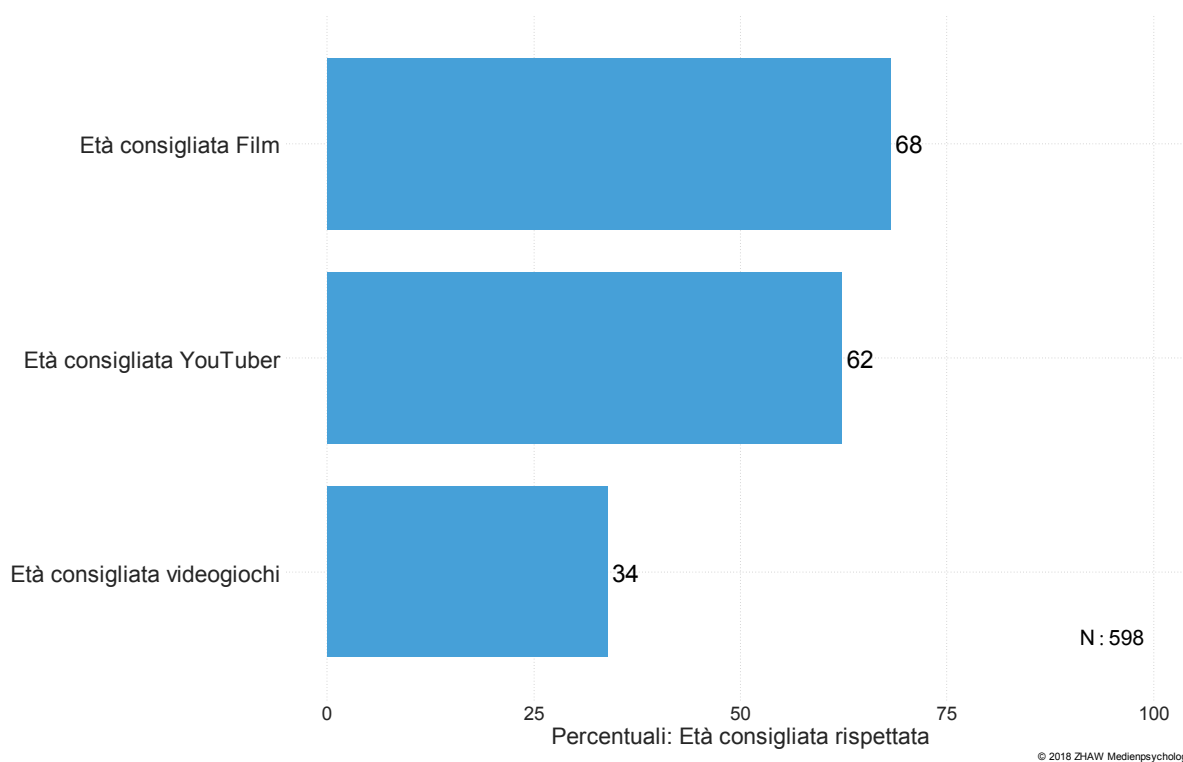


Immagine 6: Percentuale dei giovani che si attengono all'età consigliata ($m_{\text{film}}=952$; $m_{\text{YouTuber}}=406$; $m_{\text{videogiochi}}=436$)

Un aumento significativo del rispetto dell'indicazione d'età si osserva per quanto riguarda i film in tutte le fasce d'età, il che è comprensibile, poiché i più grandi ovviamente si attengono all'età consigliata per effetto della loro stessa età. 44% dei 12/13enni e il 35% dei 14/15enni si attiene alle età consigliate. Tra i 16/17enni sono l'82% e dai 18 anni naturalmente il 100%. Nei videogiochi, a eccezione del 100% dei maggiorenni, ci sono solo poche differenze. Tra i 12/13enni sono il 20%, tra i 14/15enni il 12% e tra i 16/17enni 16% che si attengono alle età consigliate. Per quanto riguarda gli YouTuber, tra i più giovani sono il 40% e tra i 14/15enni sono il 31%, che guardano video di YouTuber adatti alla rispettiva età. Poiché nessun video è stato vietato ai minori, è già la fascia dai 16 anni che si attiene alle indicazioni sull'età.

Tra maschi e femmine, soprattutto per quanto riguarda i film e i videogiochi, ci sono significative differenze relativamente alle età consigliate (vedi Immagine 7). Sorprende invece il fatto che rispetto agli YouTuber non siano pressoché individuabili delle differenze.

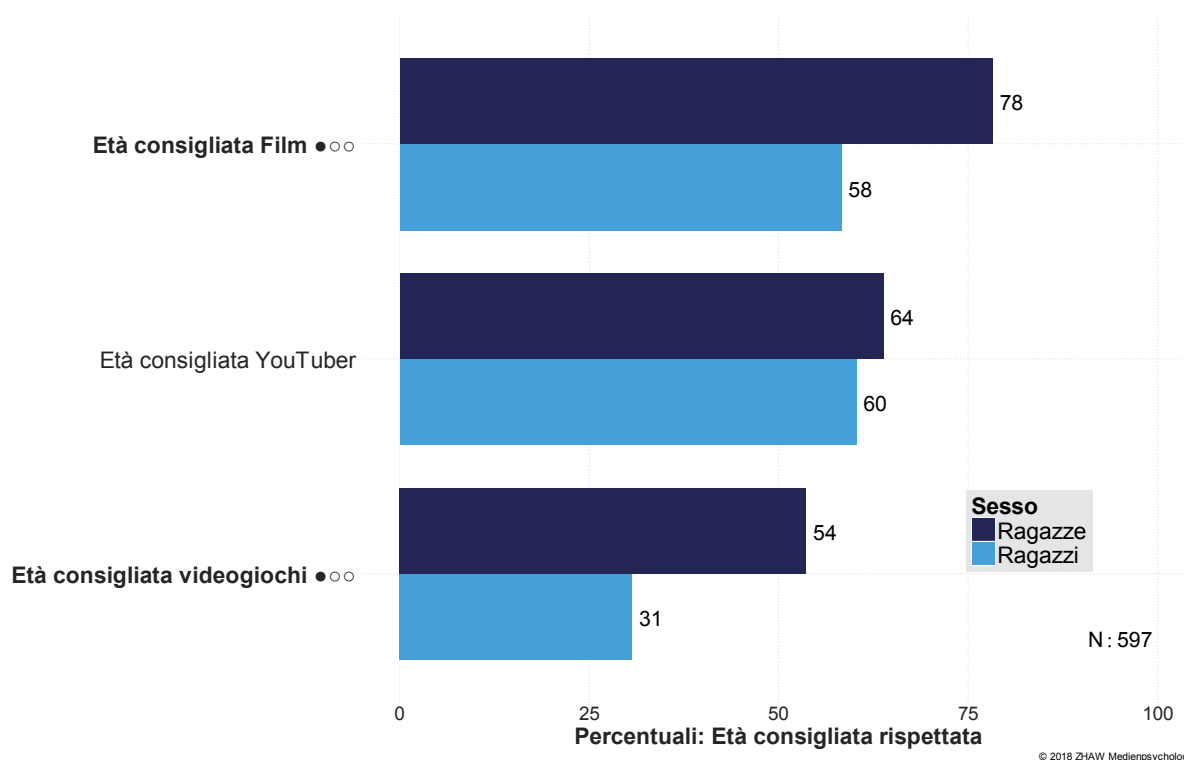


Immagine 7: Percentuale dei giovani che rispettano le età consigliate, per sesso ($m_{\text{film}}=952$; $m_{\text{YouTuber}}=406$; $m_{\text{videogiochi}}=436$)

Tra le tre classificazioni dello **status socioeconomico** (elevato, medio, basso) non vi sono grandi differenze, né per quanto riguarda i film e i videogiochi, né per quanto riguarda gli YouTuber. A livello di **domicilio** si osservano significative differenze solo tra i gamer. Il 38% dei giovani giocatori che vivono nelle aree rurali si attiene alle indicazioni sull'età consigliata, mentre solo il 22% dei giovani che vivono in città lo fa.

I giovani svizzeri si attengono per il 71% più spesso alle età consigliate per i loro film preferiti di quanto lo facciano i giovani di **origine straniera** (55%). Tra i giocatori le differenze sono simili, ovvero i giovani svizzeri (37%) si cimentano più spesso in un gioco per il quale hanno l'età sufficiente rispetto ai giovani con background migratorio (19%). Tra gli YouTuber le tendenze vanno verso la medesima direzione, sebbene la differenza non sia significativa.

Tra le tre **regioni** non vi sono pressoché differenze tra i film e i videogame preferiti. Tra gli YouTuber non è stato possibile mettere in luce queste differenze, poiché a causa della procedura di selezione dei video tali differenze non sono significative.

4.3 YouTube – Domanda di ricerca C

Domanda di ricerca C: Cosa si può dire specificatamente sui contenuti di YouTube maggiormente apprezzati dai giovani?

Per una descrizione degli YouTuber, ovvero dei rispettivi tre video da loro prodotti e maggiormente visualizzati nel 2016, questi sono presentati suddivisi per genere. Il numero di iscrizioni e video è stato registrato il giorno di riferimento (1.12.2017) su Social Blade (<https://socialblade.com/youtube/>). Il paese di origine e l'età degli YouTuber sono stati estrapolati dai rispettivi canali o da Wikipedia.

A eccezione di **PewDiePie**, gli YouTuber menzionati provengono tutti dalle rispettive regioni linguistiche, sebbene nella lista dei 22 YouTuber maggiormente menzionati non ve ne siano di svizzeri.

Segue una panoramica degli YouTuber e dei rispettivi video maggiormente visti dal pubblico.

4.3.1 Entertainment

Anima è uno YouTuber italiano con oltre due milioni di iscritti, è attivo su YouTube dal 15 aprile 2013 e da allora ha caricato circa 200 video. Il suo vero nome è Sascha Burci e al momento della rilevazione dei dati (primavera/estate 2016) aveva 26 anni. I suoi tre video più visti nel 2016 sono una parodia ironica di una canzone, una partita a calcio su un terreno bagnato e saponato e il gioco «Obbligo o verità» con la sua ragazza. A tutti e tre i video è stata assegnata un'età consigliata di almeno 16 anni, soprattutto per l'offerta di contenuti antisociali e sessisti.

ApeCrime è un canale di tre YouTuber tedeschi, che hanno circa tre milioni e mezzo di iscritti e sono attivi dal 16 febbraio 2011. Alla fine del 2017 avevano caricato complessivamente 631 video. Nell'estate del 2016 avevano 25 e 26 anni. I tre video maggiormente visti sul loro canale nel 2016 presentano sette tipi di amici e amiche, mostrano episodi di vita quotidiana, di come erano «prima», ovvero quando erano bambini, e come sono oggi. Il terzo video mostra una rappresentazione sarcastica di «cose che non succedono mai», per esempio di qualcuno che sia contento che arrivi il lunedì. Il primo video, a causa della rappresentazione sessista nei confronti dei due sessi, è consigliato a un'età superiore ai 16 anni, gli altri video analizzati sono stati considerati adatti ai minori.

ApoRed è lo pseudonimo dello YouTuber tedesco Ahmad Nadim Ahadi, con oltre 2 milioni di iscritti. Il suo canale è attivo dal 16 agosto 2011. Da allora ha caricato 163 video. Nell'estate del 2016 aveva 22 anni. Il primo e il terzo video sono diverse versioni dello stesso rap dal titolo «Everyday Saturday», nel quale lo YouTuber si rappresenta come una persona di successo, qualcuno che con degli atti di violenza commessi in passato riesce oggi a permettersi ora macchine costose e possedere 100 Nike Air. In generale nei video vengono pubblicizzati molti prodotti. Nel secondo video lo YouTuber si presenta molto più consapevole rispetto al primo e spiega i suoi numerosi iscritti e clic. I critici vengono subito smontati. Entrambi i video «Everyday Saturday» sono consigliati agli over 16 anni, il secondo agli over 12 anni.

Inscope21 è uno YouTuber tedesco, il cui vero nome è Nicolas Lazaridis. Ha quasi due milioni di iscritti e dal 9 giugno 2010 ha pubblicato 958 video. Al momento del sondaggio aveva 22 anni. Uno dei tre video maggiormente visti del 2016 mostra Inscope21 festeggiare il superamento del milione di iscritti e prendere in giro se stesso, dicendo di guadagnare un sacco di soldi con clip assolutamente insignificanti. In un altro video fa la parodia di un rapper e nel terzo dei video maggiormente visti fa riferimento ai commenti dei suoi iscritti che si esprimono sul suo aspetto dopo essersi sottoposto all'estrazione del dente del giudizio. Il linguaggio usato non è adatto ai minori. Il primo di questi video è stato classificato adatto agli over 12, l'altro agli over 16.

iPantellas sono una coppia di YouTuber italiani con oltre tre milioni di iscritti. Da quando hanno aperto il canale, il 28 agosto 2009, hanno pubblicato 259 video. Nell'estate del 2016 avevano entrambi 26 anni. Nei loro tre video più visti nel 2016 hanno confrontato molto ironicamente la vita scolastica nella scuola primaria e al ginnasio oppure hanno rappresentato sotto forma di parodia la vita quotidiana al ginnasio dal punto di vista degli alunni e degli insegnanti. Nel terzo video hanno fatto la parodia delle hit dell'estate. Il primo video è stato giudicato adatto a tutti, agli altri due è stata invece assegnata un'età consigliata dai 16 anni a causa della rappresentazione sessuale e sessista, dell'eccessiva rappresentazione della violenza (psichica e fisica) e della banalizzazione del consumo di droghe.

Julien Bam è uno YouTuber tedesco il cui vero nome è Julien Budorovits. Conta quattro milioni e mezzo di iscritti. Dal 17 febbraio 2012 ha caricato 217 video. Nell'estate del 2016 aveva 28 anni. Tutti e tre i suoi video più visti nel 2016 sono stati valutati adatti a tutti. Il primo video è sotto forma di rap e lo rappresenta mentre gira in bicicletta e fa la parodia del video rap «Everyday Saturday» di ApoRed. Il secondo video è un rap girato insieme alla cantante tedesca Lena Meyer-Landrut, nel quale i due rispondono alle domande poste dagli spettatori. Anche il terzo video è musicale, questa volta però lo YouTuber fa la parodia di famosi musicisti.

KsFreakWhatElse è lo pseudonimo dell'austriaco Marcel Dähne. Al momento del sondaggio aveva 23 anni. Il suo canale, aperto il 26 novembre 2012, ha oltre due milioni di iscritti e ha oltre 523 video. Il

primo dei tre video più visti nel 2016 è un rap sul milione di clic sul suo canale di YouTube. Un altro video musicale contiene una dichiarazione d'amore, che potrebbe essere rivolta sia a una donna sia all'automobile che lui guida all'interno del video. Nel terzo video è mostrata una sfida che lo YouTuber fa con il modello Vikka, nel corso della quale toccando diverse parti del corpo dovevano indovinare di che parte del corpo si trattasse. A questo ultimo video è stata consigliata un'età di almeno 16 anni a causa dell'imitazione di organi genitali e della rappresentazione dell'eventuale vittoria, ovvero il modello KS che poteva colpire con una cinghia il busto nudo dell'avversario. Gli altri due video erano consigliabili a tutti.

LeFloid è lo pseudonimo del tedesco ventinovenne Florian Mundt. Ha poco più di tre milioni di iscritti ed è attivo dal 14 ottobre 2007. Da allora ha caricato 644 video. In tutti e tre i video più visualizzati nel 2016 commenta delle notizie internazionali all'apparenza assurde, per esempio un rapper che per scopi promozionali si spara in faccia, corrieri della droga che a causa dell'effetto della marijuana si consegnano da soli alla polizia e ragazze che in bikini picchiano un'altra ragazza. Ci si chiede se gli spettatori più giovani riescano a comprendere i suoi commenti ironici e critici, riconoscibili solo tra le righe. Per questo ai suoi tre video è stata assegnata un'età consigliata di 16 anni.

Matt & Bise sono due YouTuber italiani, che al momento del sondaggio avevano entrambi 23 anni. Hanno circa 1,75 milioni di iscritti e sono attivi dal 12 giugno 2009. Da allora hanno caricato nel loro canale 135 video. I primi due video più visti nel 2016 sono parte della loro serie «Made in...», nei quali mangiano dei piatti tipici di un paese. Vince chi ne mangia di più. Durante il video fanno dei commenti con degli stereotipi spesso negativi (in questo caso Germania e Francia). Il terzo video è parte della serie «Come rimorchiare...» in cui le donne vengono avvicinate con parole offensive. A causa dei numerosi riferimenti sessuali a questo video è stata assegnata un'età consigliata minima di 16 anni, gli altri due invece sono stati considerati adatti a tutti, sebbene il tema dello spreco alimentare nel rating sia stato valutato critico.

theShow è un duo di YouTuber venticinquenni italiani costituito da Alessio Stigliano e Alessandro Tenace. Hanno circa due milioni di iscritti e nel loro canale, aperto il 1° ottobre 2013, hanno pubblicato 758 video. Il primo video mostra un esperimento sociale ironico, nel quale si indaga come le donne in spiaggia reagiscono a un uomo che indossa degli slip aderenti che lasciano intravedere un pene molto grande. Nel secondo video prendono come spunto le frasi degli ascoltatori e le dicono a delle persone che incontrano casualmente per strada. Il video contiene un linguaggio in parte volgare. Il terzo video è simile, tuttavia contiene più contenuti sessuali e ha un modo di trattare le donne piuttosto sprezzante. A tutti e tre i video è stata assegnata un'età consigliata superiore ai 16 anni.

4.3.2 Comedy

Cyprien lo è lo YouTuber preferito più segnalato in questa categoria. Il 27enne francese ha oltre 11,5 milioni di iscritti ed è attivo da febbraio 2017. Da allora ha pubblicato sul suo canale 122 video. Nel primo video Cyprien mostra come diverse pubblicità siano diverse dalla realtà. Il secondo video si distingue dai suoi video normali, trattandosi di un breve filmato sui suoi due migliori amici che raccolgono vecchi videogiochi. Nel terzo video analizza criticamente il gioco Pokémon Go. Tutti e tre i video analizzati sono adatti a ogni età.

Mister V è un altro YouTuber francese, il cui vero nome è Yvick Letexier e ha poco più di quattro milioni di iscritti. Dalla creazione del suo canale il 20 novembre 2008 il 23enne ha caricato 38 video. Nel primo video Mister V mostra la differenza tra Parigi e Los Angeles. Nel secondo video interpreta due amici che invitano l'un l'altro a farsi una cortesia. Il terzo video è il primo di due parti di un piccolo film, nel quale interpreta il ruolo di un agente segreto che combatte contro un'organizzazione terroristica. Tutti e tre i video analizzati sono adatti a ogni età.

NORMAN FAIT DES VIDÉOS è il canale del 29enne francese Norman Thavaud, che ha oltre 10 milioni di iscritti. Il canale è attivo dal 3 gennaio 2011 e ha oltre 135 video. Il suo primo e terzo video sono dedicati al tema «padre» e «madre» e descrive cosa fanno i padri e le madri, spesso sulla base di stereotipi. Alla fine sottolinea l'importanza di apprezzare la fortuna di poter avere un padre o una

madre al proprio fianco. Il secondo video è una clip musicale, che racconta di un ragazzo innamorato di una ragazza che tuttavia si trova solo nella friendZone indicata nel titolo, dando adito a molti malintesi. Tutti e tre i video sono adatti a ogni età.

PewDiePie è l'unico YouTuber anglofono di questa lista ed è anche l'unico che è stato menzionato dai giovani di tutte e tre le regioni linguistiche. Il vero nome dello YouTuber svedese è Felix Arvid Ulf Kjellberg e in primavera/estate 2016 aveva 27 anni. Attualmente è lo YouTuber di maggior successo al mondo e conta circa 60 milioni di iscritti. Dalla creazione del suo canale il 29 aprile 2010 ha caricato 3410 video. Nel primo dei tre video analizzati PewDiePie si presta a un «real life gameplay», ovvero viene inviato in un vecchio e spaventoso reparto psichiatrico che ricorda una galleria di orrori, dove deve svolgere dei compiti. Nel secondo video riceve la Diamond Play Button, una sorta di coppa conferita agli YouTuber che superano i dieci milioni di iscritti. Il video è presentato come parodia nel quale lo YouTuber non fa che rimproverare YouTube per non avergli inviato il premio o per averglielo inviato troppo tardi, poiché nel frattempo ha già raggiunto i 44 milioni di iscritti. Il terzo video è una clip musicale sul suo conto, realizzata tuttavia da un altro YouTuber svedese (musicista). La storia è rappresentata come cartone animato e parla del cosiddetto Brofist, un marchio distintivo di PewDiePie. Il primo dei tre video è indicato per gli over 16, gli altri dai 12 anni.

4.3.3 Game

Dner è lo pseudonimo di Felix von der Laden, tedesco, che nell'estate del 2016 aveva 22 anni. Ha oltre 700'000 iscritti, è attivo con questo canale dal 21 novembre 2016 e sul suo canale ha postato 235 video, laddove il suo canale principale con il suo vero nome esiste sin dal 2011. Tutti i tre video sul canale di Dner sono dei Let's Play, ovvero lo YouTuber gioca a un videogame e nel frattempo lo commenta. Nel primo video si tratta di un insieme di diversi videogiochi, in parte con l'uso di armi. Il secondo e terzo video parlano del gioco Minecraft, che rappresentano un mondo virtuale, pertanto per gli spettatori anche l'uccisione degli animali è vista con una certa distanza emotiva (il gioco è consigliato da PEGI 2018b ai bambini di età superiore a 7 o a 12). Il primo dei suoi tre video è indicato per gli over 16, gli altri due dai 12 anni in su.

→**FavijTV™** è lo pseudonimo del ventunenne italiano Lorenzo Ostuni. È attivo dall'8 dicembre 2012 e conta oltre quattro milioni di iscritti. Ha pubblicato 1494 video. Nel 2015 ha recitato anche nel film italiano Game Therapy. Nel primo video viene mostrata una sfida a calcio, dove l'obiettivo non è fare goal, ma tirare contro una sbarra orizzontale. Il secondo video è una parodia di un brano da discoteca creato insieme agli YouTuber di iPantellas. Si vede la rappresentazione piuttosto unilaterale di una donna, ma in prima linea viene criticata l'autorappresentazione e la comunicazione con gli smartphone e i social media. Il terzo video mostra un esperimento nel quale Favij cerca di trasformare una bottiglia di Coca-Cola in una bottiglia di gomma utilizzando della gelatina. Tutti e tre i video analizzati sono adatti a ogni età.

St3pNy è il canale del 22enne italiano Stefano Lepri. È attivo dal 4 novembre 2013, ha circa tre milioni di iscritti e 3422 video. Il primo dei tre video è una parodia ironica di una canzone in cui canta e balla insieme ad altri YouTuber (tra cui Anima). Il secondo video è una sfida culinaria, in cui deve mangiare un hamburger enorme, che rappresenta anche uno spreco alimentare. Anche il terzo video è una sfida tra lui e alcuni amici. Devono completare tutti un percorso senza rovesciare il bicchiere di Nesquik. Tutti e tre i video analizzati sono adatti a ogni età.

SQUEEZIE è francese e al momento del sondaggio aveva 20 anni. Si chiama Lucas Hauchard. Il suo canale ha oltre 9,5 milioni di iscritti ed è attivo dall'8 gennaio 2011. Da allora ha caricato 1163 video. Il primo video è una composizione di 15 video, nei quali le persone fanno una brutta figura, che viene poi commentata da SQUEEZIE. Il secondo è una canzone su SQUEEZIE, in parte cantata da lui stesso. Il terzo video parla del gioco Pokémon Go, che lui all'epoca aveva avuto la possibilità di testare prima della vendita al pubblico. Per farlo corre armato di fucile, come se fosse in un safari, tra le strade di Parigi e alla fine viene invitato dalla polizia a spegnere la videocamera. Tutti e tre i video sono adatti a ogni età.

4.3.4 How to & Style

BibisBeautyPalace è il canale di Bianca (Bibi) Heinicke, dalla Germania. Al momento del sondaggio aveva 23 anni e contava oltre 4,75 milioni di iscritti. Dal 28 novembre 2012 ha pubblicato 579 video. Un tempo postava soprattutto contenuti su cosmetici, abbigliamento e make-up, da cui il suo pseudonimo. Nel frattempo ha cominciato a postare video piuttosto umoristici, spesso insieme al fidanzato Julian, anch'egli YouTuber. I primi due video analizzati sono cosiddetti prank, nei quali fa uno scherzo a Julian e lo provoca finché i due litigano, oppure gli fa credere di essere incinta. Nel terzo video presenta insieme a Julian dieci scenari di rapporti di coppia confrontando come questi siano idealmente e come nella realtà. Lo scherzo sulla gravidanza è consigliato agli over 16, gli altri sono adatti a tutti.

Dagi Bee è una YouTuber tedesca. Il vero nome della ventiduenne è Dagmara Nicole Ochmancyk, il suo canale ha oltre 3,5 milioni di iscritti. È attiva dal 17 giugno 2012 e da allora ha caricato 447 video. Nel primo video Dagi Bee si mette d'accordo con lo YouTuber Leon Machère per far credere al suo ragazzo che Dagi Bee la tradisce con Leon. Lui reagisce molto violentemente con Leon, cosa che tuttavia è programmata, poiché il vero scherzo era pensato per Leon. Sebbene lo scherzo fosse stato svelato agli spettatori sin dall'inizio e alla fine tutto si risolve, il video presenta la violenza come strategia di risoluzione dei conflitti e non prende alcuna posizione in merito. Il terzo video è una collaborazione con Julian Bam, nel quale confronta delle scene della sua infanzia con quelle dell'età adulta. Infine presentano un gioco a premi comune e offrono prezzi costosi (smartphone, console di gioco ecc.). Il primo e l'ultimo video sono consigliati agli over 16 anni, il secondo oltre i 12 anni, ovvero a tutti.

EnjoyPhoenix è lo pseudonimo della 21enne francese Marie Lopez, il cui canale conta oltre tre milioni di iscritti. È attiva dal 14 ottobre 2010 e da allora ha caricato 577 video. Nei primi due video testa gli stratagemmi diffusi su Internet che intendono facilitare la vita delle persone, ovvero i cosiddetti lifehack. Nel terzo video fornisce cinque suggerimenti su come rimuovere i foruncoli dal viso senza utilizzare prodotti di marca, bensì alimenti come aglio, pomodori ecc. Tutti e tre i video sono adatti a ogni età.

4.3.5 People

Shirin David è l'unica YouTuber di questo genere, è tedesca, ha 21 anni e si chiama Barbara Shirin Davidavicius. È attiva dal 19 marzo 2014 e conta oltre due milioni di iscritti. Ha pubblicato 53 video. Nel primo dei tre video analizzati Shirin David mostra il suo appartamento e nomina i produttori degli articoli di arredo. Il secondo video contiene dei commenti che la YouTuber ha ricevuto da alcuni hater e li legge al pubblico. In parte li commenta usando parole scurrili. Il terzo video è un video pubblicitario. Presenta vestiti del suo webshop, indossandoli e ballando. Il primo video è adatto a tutti, gli altri due sono consigliati agli over 16.

5 Riepilogo e discussione

Quali sono i film, i videogiochi e gli YouTuber preferiti dei giovani svizzeri? Come ha già evidenziato lo studio JAMES 2016, i film più popolari e menzionati dai giovani in Svizzera ormai da anni sono le serie di Harry Potter, Fast & Furious, Star Wars e Hunger Games. Per quanto riguarda i giochi, le differenze maggiori che si presentano tra ragazze e ragazzi sono rispetto al fatto stesso di giocare o non giocare, o ancora se abbiano o meno un videogioco preferito piuttosto che rispetto ai contenuti dei videogiochi utilizzati o preferiti. I Top 3 sono infatti gli stessi tra le ragazze e i ragazzi, sebbene non nella stessa sequenza: GTA, FIFA e Call of Duty sono i tre videogiochi preferiti delle ragazze e dei ragazzi che si dedicano a questo intrattenimento in Svizzera. Si tratta anche dei giochi di maggior successo degli ultimi anni e sono apprezzati sia dalle ragazze sia dai ragazzi. Spesso vengono giocati anche in modalità multiplayer, talvolta in gruppi costituiti sia da donne sia da uomini. Tre quarti dei giovani svizzeri hanno indicato almeno uno YouTuber preferito, aspetto indicativo della grande popolarità degli YouTuber. Le differenze linguistico-regionali per quanto riguarda gli YouTuber preferiti sono enormi. Nel presente rapporto JAMESfocus questi dati già pubblicati sono stati analizzati più approfonditamente.

L'attenzione è stata rivolta alle preferenze di genere e all'utilizzo conforme all'età consigliata di film, videogiochi e YouTuber preferiti.

Generi preferiti per quanto riguarda film, videogiochi e YouTuber

Il **genere cinematografico** preferito dai giovani svizzeri è la science fiction/fantasy. Con meno della metà delle menzioni segue il genere azione/thriller e al terzo posto si collocano i film drammatici, seguiti a poca distanza dalle commedie. Mancando una linea di demarcazione chiara a livello di contenuti, i film science fiction e quelli fantasy sono stati raggruppati nello stesso genere, poiché molti dei film maggiormente menzionati potevano essere assegnati a entrambi i generi. Anche per questo motivo questa categoria ha fatto un grande balzo in avanti nel ranking.

Il **genere di videogioco** preferito è quello degli shooter game (soprattutto in prima persona e in terza persona), seguito a poca distanza dai videogiochi sportivi e i cosiddetti open world. Al terzo e quarto posto si collocano i videogiochi di azione e avventura e le competizioni. Anche con i videogiochi si è presentata in parte la problematica dell'assenza di una linea di demarcazione chiara tra i generi.

Gli **YouTuber** preferiti rientrano nei seguenti generi: Comedy ed Entertainment, seguiti da How to & Styles e Games. L'assegnazione del genere agli YouTuber è stata effettuata da Social Blade, che per farlo si è servito degli ultimi dieci video. Alcuni degli YouTuber analizzati spaziano tuttavia tra diversi generi, ma di questo aspetto non è stato possibile tenere conto durante l'analisi. Per esempio Dner è stato l'unico YouTuber nel genere Games, che nei suoi tre video rientrava unicamente nella categoria Let's Play. Tuttavia sono stati osservati alcuni aspetti. Nell'amato genere Comedy non esistono differenze tra i gruppi parziali, poiché il genere sembra amato da tutte le fasce d'età, sia dalle ragazze che dai ragazzi e in tutte le regioni. Entrambi i generi preferiti dalle ragazze (How to e Styles e People) sono rappresentati nei video analizzati anche dalle YouTuber.

Contenuti commisurati all'età di tutti e tre i tipi di media

Rispetto ai **film preferiti**, **due terzi** dei giovani che ne hanno indicato uno si attengono all'età consigliata. I video degli **YouTuber preferiti** sono seguiti per **due terzi** da giovani che rientrano nell'età consigliata. Per quanto riguarda i **videogiochi preferiti**, solo **un terzo** dei giovani gamer si attiene ai limiti di età.

Per gli YouTuber – a differenza dei film e dei videogiochi – non esistono criteri riconosciuti di adeguatezza all'età. Pertanto i contenuti di YouTube valutati per questo studio sono stati classificati in base ai criteri di età dell'FSF (2017a). Una classificazione delle clip di YouTube di questo tipo non era mai stata fatta fino ad ora e dunque può rappresentare una possibile procedura per valutare il tema della protezione dei giovani dai media rispetto al mondo degli YouTuber. Indicativo è il fatto che qui mancava l'età consigliata «da 14 anni».

A differenza dei film e dei videogiochi nessuno dei video analizzati è stato valutato inadatto ai minori, l'età consigliata massima è stata di 16 anni. Colpiscono le differenze tra ragazze e ragazzi nella stima del rispetto dell'età consigliata di film e videogiochi: le ragazze guardano molto più spesso video corrispondenti alla loro età rispetto ai ragazzi. È possibile che le ragazze prediligano dei generi la cui età consigliata è normalmente più bassa, oppure che i ragazzi bluffino, dicendo di aver visto o giocato a dei giochi per i quali erano in realtà troppo giovani.

Proprio per quanto riguarda l'educazione supportata dai media è importante riflettere sul fatto che per i film e i videogame spesso, oltre alle età consigliate, vengono pubblicate anche delle raccomandazioni relative all'età. E così sul sito della Commissione svizzera del film e della tutela dei giovani si legge: «Oltre ai limiti di età imposti durante le proiezioni pubbliche dei video, la Commissione può raccomandare anche un'età più alta che essa ritenga idonea ai fini della fruizione del film (età consigliata). Se il limite di età è vincolante per legge, l'età consigliata è un orientamento per i genitori o per il personale docente o specialistico» (Commissione svizzera del film e della tutela dei giovani, 2018). Per i videogiochi esiste per esempio l'ufficio austriaco «Bundesstelle für die Positivprädikatisierung von Compu-

ter- und Konsolenspielen» (www.bupp.at), che si prefigge l'obiettivo «di offrire giochi di particolare qualità per computer e console estrapolandoli dall'enormità di prodotti presenti sul mercato, al fine di offrire a genitori e pedagogisti una guida all'acquisto» (BuPP, 2018). Va tuttavia considerato che queste raccomandazioni o età consigliate sono solo valori orientativi. Non garantiscono che i giovani non possano essere sopraffatti da un contenuto. La fase di sviluppo o gli ambiti che possono irritare qualcuno sono caratterizzati anche dalle proprietà individuali di una persona e dalla loro storia di vita.

YouTuber preferiti/e

Gli YouTuber sono delle star tra i giovani e pertanto costituiscono dei modelli importanti. La maggior parte di essi ha un nome d'arte. Alcuni si guadagnano da vivere creando video per YouTube e in parte gestiscono anche un proprio webshop con i loro gadget. Il tipico YouTuber preferito dai giovani svizzeri è uomo, di età compresa tra i 20 e i 30 anni, proveniente dal paese limitrofo alla propria regione linguistica. Spesso gli YouTuber sono interconnessi a livello regionale e lavorano insieme. Dallo studio JAMES emerge che i video vengono utilizzati anche per la ricerca di informazioni, per esempio i tutorial di YouTube sono utilizzati anche come ausilio per risolvere i compiti. Ma nonostante questi tutorial siano utilizzati spesso, raramente i loro autori compaiono tra gli YouTuber preferiti. Il valore di intrattenimento per i giovani sembra essere il criterio centrale di gradimento degli YouTuber. A livello di contenuto nei video YouTube analizzati si trovano spesso parodie, giochi, scherzi, sfide e suggerimenti per la vita di tutti i giorni. Spesso per comunicare nei video si ricorre a una canzone o a un rap, anziché a un testo letto. Quando si tratta di scherzi, non si è sempre certi che siano reali o finti. Non è chiaro nemmeno se i giovani colgano l'ironia o lo scherzo come tale. Anche l'attività di foodwaste e product placement è sotto gli occhi di tutti.

Colpisce il fatto che tra gli YouTuber preferiti dominino gli uomini e che le YouTuber preferite rientrino esclusivamente nelle categorie People e How to & Style. Queste peraltro non sono state pressoché mai indicate come YouTuber preferite dai ragazzi. Nella Svizzera tedesca i giovani hanno indicato una varietà molto maggiore di YouTuber. Nella Svizzera occidentale i dati forniti si concentrano su pochi YouTuber menzionati molto spesso. Solo uno YouTuber si è piazzato tra gli YouTuber preferiti nella Svizzera tedesca, occidentale e in Ticino: PewDiePie produce video inglesi e ha origini svedesi. Per il resto non vi sono concordanze linguistico-regionali. Interessante è anche il fatto che nel ranking superiore degli YouTuber preferiti dai giovani svizzeri non vi siano degli YouTuber elvetici, bensì quelli dei grandi paesi limitrofi: ovvero Germania, Francia e Italia. Vi sono quindi poche sovrapposizioni tra gli YouTuber svizzeri con gli YouTuber preferiti dei giovani svizzeri. Per quali motivi i giovani svizzeri hanno indicato solo pochi YouTuber svizzeri come loro preferiti? Sono possibili diverse spiegazioni. È tuttavia evidente che si tratta di un fenomeno molto diffuso nel panorama culturale svizzero, nel quale gli YouTuber svizzeri non fanno eccezione: musica svizzera, cinematografia svizzera e videogiochi svizzeri difficilmente diventano mainstream. La hit parade e i ranking dei film e videogiochi preferiti in Svizzera solitamente sono guidati da produzioni straniere. È anche possibile che i giovani sfruttino per le informazioni sulle loro star più riviste dei paesi limitrofi, per esempio Bravo o le riviste con le trasmissioni televisive, nelle quali vengono presentate le star di YouTube. Anche gli algoritmi di YouTube propongono spesso ai giovani svizzeri nel loro YouTube Feed i video maggiormente visualizzati dei paesi limitrofi con molti abitanti e quindi gli YouTuber svizzeri vengono tendenzialmente svantaggiati dal mercato più piccolo. Nei media svizzeri nell'ambito dei giovani si osserva una tendenza verso la «YouTubizzazione». E così la televisione svizzera ha cominciato a collaborare con gli YouTuber e trasmette per esempio i canali di YouTube SRF rivolti ai giovani «Youngbulanz», «Zwei am Morge» e «Tama Gotcha!».

6 Consigli per le scuole e i genitori

- **Mostrarsi interessati verso i contenuti dei film, dei videogiochi e degli YouTuber** e parlarne con i giovani. In particolare per quanto riguarda gli YouTuber, che spesso sono delle star importanti nella vita dei giovani e relativamente ai quali non vi sono età consigliate.
- **Guardare insieme film o video di YouTube o giocare a videogiochi** può avere molti vantaggi. In questo modo i giovani si rendono conto che ci si interessa al loro mondo, e mentre giocano riescono a mostrare le loro abilità.
- **Competenza rispetto ai generi** nelle tre categorie – film, videogiochi e YouTuber – esistono generi che richiedono requisiti a livello di competenze mediale. È possibile discutere per esempio con i giovani delle norme sociali partendo da questi esempi, essendo questi vicini al loro mondo. Soprattutto con YouTube ci sono continuamente contenuti che per i giovani sono difficili da individuare. In questo modo è possibile allenare uno sguardo critico.
- **Controllare le età consigliate:** prima di acquistare dei film o dei videogiochi, i genitori dovrebbero controllare le età consigliate e parlarne con i loro figli. E comunque controllare sempre che un contenuto non sovraccarichi il bambino, poiché ogni persona si sviluppa in modo diverso.
- **Concordare anche regole di contenuto:** quando si fissano le regole sull'utilizzo dei media, non bisogna concordare solo la durata di utilizzo bensì anche il rispetto delle età consigliate.
- **Mostrare e offrire alternative:** è importante offrire film, videogiochi e YouTuber, che hanno contenuti commisurati all'età e che comunque offrono ai giovani un buon intrattenimento. Per i genitori sono indicati per esempio www.filmrating.ch o www.bupp.at per i videogiochi. Una selezione dei film per la scuola e il relativo materiale didattico è disponibile su www.kinokultur.ch.

7 Bibliografia

Bundesstelle für die Positivprädikatisierung von Computer- und Konsolenspielen (BuPP) (2018). *Über die BuPP*. Disponibile su <http://bupp.at/de/%C3%BCber-die-bupp>.

Freiwillige Selbstkontrolle Fernsehen (FSF) (2017a). *Prüfordnung*. Disponibile su http://fsf.de/data/user/Dokumente/Downloads/FSF_PrO.pdf

Freiwillige Selbstkontrolle Fernsehen (FSF) (2017b). *Richtlinien*. Disponibile su http://fsf.de/data/user/Dokumente/Downloads/FSF_Richtlinien.pdf

Goehlnich, B., Hönge, F., Possmann, H. (2010). *Altersfreigaben für Filme - Informationen für Kinder und Eltern*. Disponibile su https://www.spio-fsk.de/media_content/2010.pdf

PEGI (2018a). *Dati e cifre– Tipologie di videogiochi*. Disponibile su http://www.pegi.info/ch_it/index/id/934/

PEGI (2018b). *Minecraft*. Disponibile su http://www.pegi.info/ch_it/index/global_id/505/?searchString=minecraft

PEGI (2018c). *Informazioni sul PEGI – Qual è il significato delle classificazioni?*. Disponibile su http://www.pegi.info/ch_it/index/id/937/

Schweizerische Kommission Jugendschutz im Film (2018). *Jugendschutz*. Disponibile su <https://filmrating.ch/de/jugendschutz/>

Waller, G., Willemse, I., Genner, S., Suter, L., & Süss, D. (2016). *JAMES – Gioventù, attività, media – rilevamento Svizzera*. Zurigo: Zürcher Hochschule für Angewandte Wissenschaften.

Zürcher Hochschule
für Angewandte Wissenschaften

Angewandte Psychologie

Pfingstweidstrasse 96
Postfach 707
CH-8037 Zürich

Telefon +41 58 934 83 10
Fax +41 58 934 83 39

E-Mail info.psychologie@zhaw.ch
Web www.zhaw.ch/psychologie