

Cooperation partner



Zürich University
of Applied Sciences



JAMES focus

Films - Jeux vidéo - YouTubeurs

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

Domaine de travail: psychologie des médias, 2017

Web:

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

Mentions légales

Editeur

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

Direction de projet

Prof. Dr. Daniel Süss
Gregor Waller, MSc

Auteurs

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

Partenaire de coopération

Swisscom SA
Michael In Albon

Partenaires en Suisse romande

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

Partenaires au Tessin

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

Partenaires en Allemagne

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

Citations

Willemse, I., Genner, S., Waller, G., Suter, L. & Süss, D. (2017). *JAMESfocus. Films – Jeux vidéo – YouTubeurs*. Zurich: Zürcher Hochschule für Angewandte Wissenschaften.

© ZHAW Zürcher Hochschule für Angewandte Wissenschaften – Departement Angewandte Psychologie

Contenu

Avant-propos	1
1 Introduction.....	2
2 Questions	8
3 Méthodes.....	8
3.1 Genre.....	8
3.2 Limites d'âge autorisées	11
4 Résultats	14
4.1 Genres préférés – Question de recherche A.....	14
4.1.1 Films	14
4.1.2 Jeux	15
4.1.3 Youtubeurs	15
4.2 Limites d'âge autorisées – Question de recherche B.....	16
4.3 YouTube – Question de recherche C.....	18
4.3.1 Divertissement	19
4.3.2 Comédie	20
4.3.3 Jeux	21
4.3.4 How to & Style	22
4.3.5 People.....	22
5 Résumé et discussion	23
6 Conseils pour les écoles et les parents.....	25
7 Bibliographie.....	26

Avant-propos

Réalisée pour la quatrième fois en 2016, l'étude JAMES révèle de nombreux faits sur le comportement des jeunes en Suisse en termes d'utilisation des médias (Waller, Willemse, Genner, Suter & Süss, 2016). Pendant les années qui séparent les enquêtes de l'étude JAMES, des analyses approfondies sont réalisées sur différents thèmes pour les **rapports JAMESfocus**.

En 2017, l'analyse se concentre sur trois thèmes. Outre le présent, le rapport suivant est déjà paru:

- 1. Comportement en ligne: non problématique – présentant des risques – problématique**
Le rapport examine à partir de quand les critères d'une addiction à Internet ou d'une utilisation pathologique sont remplis et la façon dont on peut décrire le groupe de jeunes remplissant ces critères. Il se tourne également vers les comportements et les activités de loisirs des jeunes ne remplissant qu'une partie de ces critères ainsi que de ceux ne semblant pas utiliser Internet de façon problématique.
- 2. Utilisation du portable et durabilité:** Dans ce rapport, nous nous penchons tout d'abord sur le cycle de vie d'un téléphone portable de la fabrication à l'élimination et expliquons certains aspects de la durabilité. De plus, nous porterons notre attention sur le destin typique d'un téléphone portable appartenant à un jeune de Suisse (alémanique), de l'acquisition à l'élimination. D'autres analyses sont dédiées au nombre de téléphones portables non utilisés abandonnés dans les tiroirs de jeunes Suisses et aux connaissances spécifiques de ces derniers en matière de téléphones portables et de durabilité. Les analyses reposent non seulement sur les données de l'enquête JAMES 2016 mais aussi sur celles issues d'un sondage effectué dans le cadre du projet «Suffisance numérique».
- 3. «Films – Jeux – YouTubeurs»:** Le présent rapport est dédié aux films, jeux et YouTubeurs préférés des jeunes Suisses entre 12 et 19 ans, qu'il classe dans un large contexte comme les contenus et genres les plus appréciés ou selon la limite d'âge autorisée à des fins de protection des mineurs.

Nous remercions chaleureusement Sibylla Salvotelli, Maite Scherer, Paola Rezzonico et Ely Luethi pour les descriptions des vidéos disponibles sur YouTube ainsi que pour leur évaluation de la limite d'âge autorisée. Un grand merci également à Marco Perini qui a effectué les recherches concernant la limite d'âge autorisée pour les films et les jeux. Une fois de plus, nous avons pu profiter du soutien de Robin Stauffer qui s'est chargé de la classification par genre, ce dont nous lui sommes très reconnaissants.

Vous pouvez télécharger tous les rapports JAMESfocus ici:

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

Janvier 2018

Le groupe spécialisé en psychologie des médias de la Haute école des sciences appliquées de Zurich (ZHAW)

1 Introduction

Les canaux de communication - comme la télévision, les smartphones, la presse - et le temps que les consommateurs leur dédient sont souvent le sujet d'études relatives à l'utilisation des médias. Cependant, dans ce cadre, sont importants non seulement la façon de les utiliser et le temps dédié, mais aussi et surtout le contenu de l'utilisation. C'est pourquoi le présent rapport JAMESfocus se concentre sur les **contenus médias** spécifiques utilisés avec prédilection par les jeunes entre 12 et 19 ans en Suisse.

Les films et les jeux font partie des contenus médias les plus utilisés par les jeunes. YouTube, l'un des sites Internet les plus populaires et l'une des applications de prédilection, est l'offre en ligne leader auprès des jeunes. Bien que de nombreux contenus soient consultés sur YouTube – des clips vidéos aux informations politiques en passant par les vidéos pédagogiques –, les **«YouTubeurs»** et **«YouTubeuses»** occupent une place particulière dans la culture juvénile actuelle. Certains jeunes se filment pendant qu'ils jouent ou font des tutos de maquillage et deviennent pratiquement des stars servant d'exemples en postant régulièrement leurs vidéos sur YouTube. Quelques-uns gagnent suffisamment d'argent pour en vivre grâce au portail vidéo YouTube appartenant à Google.

Dans le cadre de l'enquête James 2016, nous avons demandé aux jeunes de nous nommer leurs trois **films préférés**, leurs trois **jeux préférés** et leurs trois **YouTubeurs préférés**. Afin de pouvoir procéder à des analyses approfondies dans le présent **rapport JAMESfocus «Films – Jeux – YouTubeurs»**, nous avons placé la classification des préférences et la limite d'âge autorisée au centre.

Les films, jeux et YouTubeurs préférés déjà publiés lors de l'enquête JAMES 2016 (Waller et al., 2016) sont représentés ci-dessous sous forme de nuages de mots afin que le lecteur en ait un aperçu car les analyses approfondies mentionnées dans ce rapport reposent sur ces données. La taille de la police des nuages de mots représente le nombre de mentions. Les mots représentés par les lettres les plus grandes sont ceux qui ont été nommés le plus souvent. La couleur, la position et la direction de l'écriture n'ont aucune signification.

Dans la catégorie des **films préférés**, les jeunes ont cité en tout 2353 titres (voir figure 1). Les plus cités sont Harry Potter, la franchise Fast & Furious et la franchise Star Wars. Les franchises de films comme Harry Potter, Fast & Furious, Star Wars et Hunger Games sont les plus appréciées depuis des années en termes de citation de films. Harry Potter, par exemple, se maintient au sommet des films préférés des jeunes Suisses. De même, la trilogie Le seigneur des anneaux, dont le remake remonte aux années 2001 et 2003, fait encore partie des films préférés.



Figure 1: Films préférés des jeunes Suisses (Waller et al., 2016)

En ce qui concerne les **films préférés**, les garçons ont fait 1277 mentions et les filles 381 (voir figure 2). Les différents épisodes d'un titre («Sequels») ont été comptabilisés ensemble. Le jeu préféré des jeunes en Suisse est FIFA, suivi de Call of Duty et GTA. Nous notons des différences considérables entre les sexes en termes d'utilisation de jeux, de fréquence d'utilisation et d'existence de jeux préférés. Ainsi, les filles n'ont fourni qu'un quart environ des données concernant les jeux préférés alors que les garçons ont en fourni les trois quarts restants. Les différences sont beaucoup plus flagrantes entre les sexes quand il s'agit d'analyser qui joue et qui a un jeu préféré, que quand on compare les contenus des jeux de prédilection. En effet, dans ce cadre, le top 3 est le même pour les deux sexes mais dans un ordre différent: GTA, FIFA et Call of Duty sont les trois jeux préférés des garçons et filles qui jouent en Suisse.



Figure 2: Jeux préférés des jeunes Suisses (Waller et al., 2016)

En ce qui concerne les **YouTubers et YouTubeuses préférés**, nous avons enregistré de telles différences selon les régions linguistiques que nous avons renoncé à réaliser un aperçu représentatif à l'échelle nationale. Au lieu de cela, nous présentons séparément les YouTubeuses et YouTubers préférés de la Suisse alémanique, de la Romandie et du Tessin (voir les figures 3 à 5). Les YouTubers et YouTubeuses évalués sont des personnes clairement identifiables qui utilisent une chaîne YouTube (et non pas des chaînes anonymes ou appartenant à des entreprises ou des organisations). A l'échelle nationale, nous avons récolté 2082 citations. Les trois quarts des jeunes Suisses ont cité au moins un YouTuber préféré, ce qui montre clairement la grande popularité des YouTubers. Les différences entre les régions linguistiques sont considérables. Un seul – un YouTuber anglophone d'origine suisse, PewDiePie – a été cité aussi bien en Suisse alémanique qu'en Romandie et au Tessin comme l'un des YouTubers préférés.



Figure 5: YouTubeurs préférés dans le Tessin (Waller et al., 2016)

Différentes analyses concernant les films, jeux et YouTubeurs préférés – par exemple en termes de différences entre les sexes et les régions linguistiques - ont déjà été publiées dans le cadre de l'étude JAMES 2016 (Waller et al., 2016). Le présent rapport met l'accent sur l'analyse approfondie des contenus des **films, jeux et YouTubeurs** ainsi que sur leurs **genres**.

De plus, ce rapport se penche également sur les contenus appropriés selon l'âge des jeunes. L'utilisation appropriée des médias est l'un des aspects les plus importants de la protection de la jeunesse. L'objectif de la **protection de la jeunesse dans les médias** est de garantir une utilisation sûre des médias, de manière responsable et adaptée à l'âge des utilisateurs. Cet objectif est considéré en général comme tâche commune des familles, des médias et des organismes officiels. Depuis longtemps, le domaine des films et des jeux vidéo est contrôlé par des organismes autorégulateurs de la branche comme la **FSK** (Freiwillige Selbstkontrolle der Filmwirtschaft ; autorité d'autorégulation volontaire de l'industrie cinématographique), la **FSF** (Freiwillige Selbstkontrolle Fernsehen; autorité d'autorégulation volontaire de la télévision), la Commission Suisse pour la protection des mineurs dans les films et **PEGI** (Pan European Game Information). En Suisse, «Jeunes et médias – Plateforme nationale de promotion des compétences médiatiques» se charge en tant qu'organisme public de coordonner à l'échelle nationale le travail de protection de la jeunesse dans les médias entre les parents et les autres interlocuteurs des jeunes en termes d'utilisation des médias. Les limites d'âge autorisées ne peuvent être imposées que si les parents coopèrent activement. Certains organes de contrôle n'indiquent pas seulement à partir de quel âge un certain contenu est autorisé mais également à partir de quel âge un film ou un jeu est conseillé. L'âge conseillé est bien souvent supérieur. Afin de pouvoir juger les contenus de YouTube adaptés aux jeunes, nous avons adapté à ce média un procédé utilisé par la protection des mineurs dans le domaine de la télévision pour ce rapport: les trois vidéos les plus consultées des YouTubeurs les plus populaires (au total 66 vidéos) ont été visionnées pour ce rapport et classées selon les critères du règlement d'examen de la FSF (2017a).

Dans ce rapport, nous relient les genres avec l'âge conseillé, car la **compétence en matière de genres** joue un rôle primordial dans la perception et la classification des contenus médiatiques. Dans ses directives relatives à l'autorisation de certains contenus «à partir de 16 ans», la FSF (autorité d'autorégulation volontaire de la télévision) explique pourquoi dans certains cas des contenus violents sont autorisés à cet âge-là: «Les jeunes à partir de 16 ans disposent déjà d'une orientation éthique relativement solide qui leur permet de remettre en question de façon critique des contenus médiatiques problématiques. Cette tranche d'âge peut également gérer des représentations de violence extrême dans le contexte de l'offre ou du genre dans la mesure où cette offre n'a pas recours en général à la violence comme moyen de résoudre les conflits» (FSF, 2017b, p. 9).

Dans le chapitre 2, nous expliquons plus précisément les questions contenues dans ce rapport. Dans le chapitre 3, nous nous penchons en détail sur le procédé méthodique et les défis correspondants. Le chapitre 4 comprend les résultats des trois questions subordonnées. Le chapitre 5 contient un résumé et une discussion relative aux résultats. Pour le chapitre 6, nous nous sommes penchés sur les résultats et en avons tiré des conseils à l'attention des parents et des écoles.

2 Questions

L'étude suivante doit apporter des réponses aux questions suivantes:

Question de recherche A: Quelle est la répartition des genres de prédilection dans les trois catégories de médias que sont les films, les jeux et les YouTubeurs?

Question de recherche B: Comment peut-on décrire les jeunes qui respectent les limites d'âge autorisées et ceux qui jouent à des jeux ou visionnent des films pour lesquels ils sont beaucoup trop jeunes en réalité?

Question de recherche C: Que peut-on dire en particulier sur les contenus de YouTube les plus appréciés par les jeunes?

3 Méthodes

Pour réaliser l'enquête JAMES 2016, (Waller, Willemse, Genner, Suter & Süss, 2016) nous avons interrogé en détail 1086 jeunes en Suisse alémanique, en Romandie et au Tessin sur leurs activités de loisirs et médias. Le présent rapport repose sur cet échantillon représentatif de jeunes entre 12 et 19 ans vivant en Suisse. Vous trouverez des informations plus précises sur cet échantillon représentatif dans l'enquête JAMES 2016 déjà publiée.

Ci-après, nous nous penchons seulement sur le procédé méthodique en rapport avec les questions mentionnées ci-dessus. Dans le cadre de l'enquête JAMES 2016, nous avons demandé aux jeunes de nous citer **au maximum trois** de leurs films, jeux et YouTubeurs préférés. Le présent rapport JAMESfocus se concentre autant sur le genre que sur la limite d'âge autorisée. Ci-après, nous présentons dans un premier temps la répartition des films, jeux et YouTubeurs selon leurs genres et décrivons ensuite la procédure suivie pour définir la limite d'âge autorisée des contenus de prédilection.

3.1 Genre

Films

Pour classer les films selon leur genre, nous avons consulté la plateforme International Movie Database (IMDB; <http://www.imdb.com/>), qui met à disposition diverses informations sur les films. Le présent rapport contient les genres de film suivants:

- Films d'aventure
- Action/thriller
- Drames
- Films d'horreur
- Comédies
- Films de guerre
- Films d'animation
- Documentaires
- Science fiction/fantastique
- Film de danse/comédie musicale
- Western

En raison des nombreux films qui peuvent être aussi bien considérés comme des films de science fiction que comme des films fantastiques, nous avons réuni les deux genres en un seul. Une distinction précise entre les thrillers et les films d'action étant également très difficile, nous avons réuni les deux genres en un seul. Tous les films préférés cités ont été classés selon leur genre et pris en considération lors de l'évaluation de la somme de toutes les mentions.

Jeux

Nous avons réalisé la classification par genre des jeux en nous basant sur les données de différentes plateformes de jeux comme Metacritic (<http://www.metacritic.com/game>), IGN (<http://www.ign.com>), Steam (<http://store.steampowered.com>) ou Play Store (<https://play.google.com/store>) pour les jeux

disponibles sur les portables. Vous trouverez une description détaillée des genres les plus importants sur la plateforme PEGI (2018a). Nous avons légèrement modifié cette description et lui avons ajouté les genres utilisés pour le présent rapport, d'un côté pour pouvoir tenir compte des jeux disponibles sur les portables et de l'autre parce que le système PEGI ne prend pas (encore) en considération certains genres de plus en plus présents ces dernières années (voir tableau 1). Pour l'évaluation des jeux, nous avons également tenu compte de la somme de toutes les mentions et de leurs genres. De nombreux jeux peuvent être classés selon différents genres.

Tableau 1: Description des catégories du système PEGI (2018a), modifiée et complétée au moyen de descriptions propres

Genre	Description
Jeux d'action – d'aventure	Les joueurs se glissent dans le rôle d'un personnage qui doit exécuter diverses tâches et/ou combattre ses ennemis.
MMOG/MMORPG	Abréviation de Massively Multiplayer Online (Role Playing) Games. (Jeux en ligne massivement multi-joueurs). Jeux de rôle en ligne permettant à des milliers de joueurs dans le monde entier de jouer au même jeu sur Internet.
Jump 'n' Run/ Jeux de plateforme	Ces jeux sont construits autour de personnages qui se déplacent d'une plateforme à l'autre. Les éléments essentiels de ces jeux sont la course et le saut.
Jeux de puzzles	L'activité principale de ce genre est de résoudre des énigmes. Ils peuvent également contenir divers éléments interactifs qui exigent réactivité et adresse.
Jeux de rôles	Pour les jeux de rôles, les joueurs se glissent dans la peau d'un ou plusieurs personnages fictifs qui entreprennent un voyage dans des mondes ouverts ou semi-ouverts pendant lesquels ils doivent affronter plusieurs tâches. Ils doivent souvent prendre des décisions qui influencent le déroulement du jeu.
Jeux de course	Course de véhicules sur un circuit défini afin d'obtenir le meilleur temps ou la première place.
Jeux de danse et de musique	Jeux vidéo dont l'élément principal est la musique. Selon le jeu, les joueurs doivent effectuer des chorégraphies, chanter ou tester leur réactivité en musique.
Shoot'em Up/ Jeux de tir	Dans les jeux de ce genre, les joueurs se déplacent armés à travers le monde virtuel. Abattre les ennemis est l'aspect central du jeu.
Jeux de simulation de vie	Certaines situations sont représentées de la façon la plus réaliste possible.
Jeux de sport	Les joueurs exercent virtuellement une activité sportive.
Jeux de stratégie en temps réel	Inspirés des jeux de société stratégiques. Ici, les joueurs essaient d'atteindre un but défini en jouant de façon tactique.
Jeux survival-horror	Les joueurs se trouvent dans un environnement dangereux, disposent de peu et donc précieuses ressources et doivent affronter des concurrents et résoudre des énigmes pour survivre.
Jeux en monde ouvert	Le monde ludique est ouvert aux joueurs et ils peuvent décider ce qu'ils veulent découvrir et à quel moment.
Beat 'em up (jeux de combat)	Combats lors desquels les combattants disposent de capacités souvent fantastiques et peu réalistes.
Jeux d'arcade	Jeux qui ont été créés pour les bornes Arcade. Ce sont souvent des jeux très rapides qui exigent une bonne coordination œil-main.
Board/Card Game	Versions numériques de jeux de sociétés et de cartes.
MOBA	Multiplayer Online Battle Arena. Ici, deux équipes s'affrontent.
Jeux de quiz	Développés surtout pour les smartphones, ils sont souvent de courte durée. La plupart du temps disponibles sous forme de quiz.

YouTubeurs

Pour réaliser la classification en genres des YouTubeurs, nous avons consulté la répartition de Social Blade (<https://socialblade.com/YouTube/>). Elle repose sur les 16 genres ou types de canaux, que YouTube propose lors de l'inscription d'une chaîne mais qui ne sont pas mentionnés dans le profil. Social Blade est un site Internet qui élabore des statistiques de YouTube, Instagram et Twitter. Dans ce cadre, outre la répartition en genres, ce site saisit et publie quotidiennement le nombre d'abonnés et de clics.

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

Il faut cependant tenir compte du fait que la répartition en genres peut être modifiée sans cesse car Social Blade établit la classification sur la base des dix dernières vidéos publiques et prend ses décisions sur la base des types de canaux les plus fréquents. Beaucoup de YouTubeurs produisent des vidéos de genres différents.

Nous n'avons effectué la répartition en genres que pour les **22 YouTubeurs les plus cités**. C'est pourquoi nous ne pouvons pas étendre les résultats à la totalité de l'échantillon ou à la population totale.

Afin de pouvoir réaliser une sélection pertinente des vidéos, nous avons utilisé au moins un quart des mentions des YouTubeurs préférés par région linguistique (imprimées en gras dans le tableau 2). Comme les YouTubeurs de Romandie auraient été beaucoup moins nombreux (bien qu'ils soient les plus cités à l'échelle nationale), nous y avons ajouté une YouTubeuse afin que chaque région linguistique soit représentée par au moins cinq YouTubeurs. Nous avons visionné les trois vidéos des YouTubeurs sélectionnés les plus consultées en 2016 car la phase de recherche a eu lieu en 2016. Nous avons ensuite sélectionné les vidéos présentant une forte probabilité d'être visionnées par les jeunes ayant mentionné ces YouTubeurs comme leurs préférés. Il faut tenir compte de ce procédé peu sûr lors de l'interprétation des résultats. Nous avons donc utilisé 66 vidéos de 22 YouTubeurs pour les analyses. Les YouTubeurs analysés parlent la langue de la région linguistique concernée à l'exception de PewDiePie qui produit des vidéos en anglais. Il est également le seul YouTubeur mentionné dans toutes les régions linguistiques même s'il ne fait pas partie des YouTubeurs les plus mentionnés en Romandie (10 mentions) et au Tessin (6 mentions). Aucun des YouTubeurs ne vient de Suisse, ceux de langue italienne viennent exclusivement d'Italie et ceux de langue française de France. Les YouTubeurs de langue allemande sont tous d'Allemagne à l'exception d'un qui vient d'Autriche. Le tableau 2 contient les YouTubeurs analysés ainsi que leur nombre de mention. On y reconnaît que les jeunes de Romandie ont mentionné en tout le plus de YouTubeurs mais ont cependant des artistes clairement préférés ce qui entraîne un faible nombre de YouTubeurs analysés dans cette région. Il faut tenir compte de ce fait lors de l'interprétation des résultats. En 2016, tous les YouTubeurs de cette liste avaient entre 20 et 30 ans.

Tableau 2: YouTubeurs préférés pris en considération lors de l'analyse selon la région linguistique (M. = mentions)

Suisse alémanique (718 mentions au total)	Suisse romande (934 mentions au total)	Tessin (430 mentions au total)
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
LeFloird (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	ilvostrocarioDexter: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	-
-	Skyrroz:5	-
-	Studio Bagel:5	-
-	TIM:5	-
718 mentions au total	934 mentions au total	430 mentions au total
186 M. = 25,9%	284 M. = 30,4%	113 M. = 26,3%
	+ 10 M. (PewDiePie)	+ 6 M. (PewDiePie)

3.2 Limites d'âge autorisées

L'équipe de recherche a déterminé après coup les limites d'âge autorisées des films, jeux et YouTubeurs préférés. Pour ce faire, elle a utilisé pour les films les limites d'âge autorisées de la FSK (autorité d'autorégulation volontaire de l'industrie cinématographique, <https://www.spio-fsk.de>) et pour les jeux les limites d'âge autorisées du système PEGI (Pan European Game Information, <http://www.pegi.info>). En ce qui concerne les YouTubeurs, l'équipe de recherche a effectué une estimation en suivant le procédé de la FSF (autorité d'autorégulation volontaire de la télévision, <http://fsf.de>).

Comme les jeunes pouvaient mentionner respectivement **trois films, jeux et YouTubeurs préférés** et que ceux-ci étaient éventuellement soumis à des limites d'âge autorisées différentes, nous avons utilisé **pour chaque catégorie la limite d'âge autorisée la plus élevée** pour les analyses. Nous l'avons ensuite soustraite de l'âge des participants afin d'établir une variable dichotomique qu'ils aient tous respecté la limite d'âge autorisée ou qu'ils n'aient pas respecté ou choisi une limite inférieure pour au moins l'une des données.

Films

La FSK répartit les films en cinq catégories de limite d'âge autorisée: sans limite, à partir de 6 ans, à partir de 12 ans, à partir de 16 ans et à partir de 18 ans (interdit aux mineurs). Les trois domaines pertinents pour l'échantillon de la présente étude sont décrits dans le tableau 3.

Tableau 3: Description des limites d'âge autorisées à partir de 12 ans, à partir de 16 ans et à partir de 18 ans selon la FSK (Goehlnich, Hönge & Possmann, 2010)

Catégorie d'âge FSK	Description
A partir de 12 ans	<ul style="list-style-type: none"> Diversité des genres comme les comédies, les films de science-fiction, d'action et policiers, les thrillers, les drames sont mis en scène de façon typique pour ce genre et sont perçus comme tels. Les situations menaçantes et conflictuelles sont bien intégrées dans l'histoire relatée d'un point de vue du contenu. Des plans de coupe rapides, des couleurs sombres et des formes menaçantes, un son spectaculaire et une musique soulignant la dramaturgie du film intensifient l'effet de l'histoire. Les personnages positifs sont plus nombreux que ceux affichant un comportement antisocial et les rôles des hommes et des femmes sont marqués par des relations de partenariat. Les héros auxquels le public veut s'identifier n'incitent pas à avoir un comportement violent et destructif.
A partir de 16 ans	<ul style="list-style-type: none"> Ni l'histoire du film ni les éventuels personnages auxquels on s'identifie ne transmettent de façon ininterrompue de messages nocifs d'un point de vue social. La violence n'est pas la seule manière de résoudre les conflits. La sexualité n'est mise en scène ni de manière abstraite ni de façon outrancière. Les scènes extrêmement violentes ne sont pas montrées ou mises en scène à l'aide d'une sonorisation dominante. La consommation de drogues, le radicalisme politique ou la xénophobie sont traités de façon critique dans le conflit raconté. Pas de promotion de l'auto-justice.
Interdit aux mineurs, respectivement à partir de 18 ans	<ul style="list-style-type: none"> Des héros violents sont présentés, mais ne sont pas des personnages attirant clairement la sympathie. La mise en scène de la violence offre des opportunités de se distancer. Des scènes extrêmement violentes sont montrées, le contexte reste cependant reconnaissable. La sexualité est représentée mais est complètement intégrée dans le contexte. Pas de lien positif entre la violence et la sexualité. La mise en forme artistique d'un thème problématique est mise en scène de façon convaincante.

Jeux

Le système PEGI différencie entre des pictogrammes qui indiquent le caractère approprié de la protection des mineurs et une certaine tranche d'âge mais expliquent également les contenus possibles (Langage grossier, Discrimination, Drogue, Peur, Jeux de hasard, Sexe, Violence, En ligne). Ci-après,

nous présentons de manière précise les trois catégories de tranches d'âge pertinentes pour cette étude: à partir de 12 ans, à partir de 16 ans et à partir de 18 ans (voir tableau 4).

Tableau 4: Description des limites d'âge autorisées à partir de 12 ans, à partir de 16 ans et à partir de 18 ans selon le système PEGI (2018c)

Catégorie d'âge PEGI	Description
PEGI 12	Les jeux vidéo montrant de la violence sous une forme plus graphique par rapport à des caractères imaginaires et/ou une violence non graphique envers des personnages à figure humaine ou représentant des animaux identifiables, ainsi que des jeux vidéo montrant des scènes de nudité d'une nature légèrement plus graphique tomberaient dans cette classe d'âge. Toute grossièreté doit rester légère et ne pas inclure d'insultes à caractère sexuel.
PEGI 16	Cette classification s'applique lorsque la représentation de la violence (ou d'un contact sexuel) atteint un niveau semblable à celui que l'on retrouverait dans la réalité. Les jeunes gens de cette classe d'âge doivent également être en mesure de gérer un langage grossier plus extrême, le concept de l'utilisation de tabac et de drogues, et la représentation d'activités criminelles.
PEGI 18	La classification destinée aux adultes s'applique lorsque le degré de violence atteint un niveau où il rejoint une représentation de violence crue et/ou inclut des éléments de types spécifiques de violence. La violence crue est la plus difficile à définir car, dans de nombreux cas, elle peut être très subjective, mais de manière générale elle peut regrouper les représentations de violence qui donnent au spectateur un sentiment de dégoût.

YouTubeurs

Comme il n'existe aucune limite d'âge autorisée pour les YouTubeurs, nous avons effectué une estimation en nous basant sur le système du règlement d'examen de la FSF (2017a, p. 17-18). Dans ce cadre, nous différencions entre les trois catégories qui sont désignées comme des risques d'impact dans le règlement d'examen de la FSF. Pour les définir, il faut évaluer les troubles ou les dangers liés au contenu. Il est important de tenir compte du fait que les paragraphes un et deux ne s'appliquent pas aux journaux télévisés et aux émissions d'actualités politiques.

1. Approbation et promotion de la violence

- Présentation de personnages auxquels on peut s'identifier affichant un comportement violent ou irresponsable d'un point de vue social;
- Présentation de modèles de résolution de conflit uniquement par la violence ou légitimation de cette dernière;
- La représentation de la violence comme une bonne alternative à la communication;
- Des représentations qui entraînent une désensibilisation à la violence en minimisant ou dissimulant les effets de la violence.

2. Génération excessive de peur

- Représentation spectaculaire de la violence;
- Représentation spectaculaire de rapports sexuels;
- Représentations insuffisantes de contenus proches de la réalité qui suscitent la peur des enfants dans la vie (p.ex. des conflits familiaux);
- Une représentation de la violence disproportionnée par rapport à la réalité qui entraîne une sensation de menace omniprésente.

3. Désorientation en termes d'éthique sociale

- La représentation dépourvue d'explication et de critique de scènes de violence réelles ou proches de la réalité (p.ex. guerre);
- La présentation dépourvue de critique de préjugés, discrimination et comportement antisocial;
- La représentation favorable de stéréotypes sexistes désobligeants;
- Les représentations favorables de relations et pratiques sexuelles humiliantes;
- La représentation favorable de comportement à risques pouvant nuire physiquement et psychologiquement.

Nous avons estimé une limite d'âge autorisée pour chacune de ces catégories dans chaque vidéo et avons finalement utilisé la limite supérieure comme information finale pour la vidéo concernée. Nous les avons soustraites de l'âge des participants afin d'établir une variable dichotomique que les jeunes préfèrent au moins un YouTubeur postant des vidéos pour lesquelles ils sont trop jeunes ou qu'ils consultent des vidéos adaptées à leur tranche d'âge. Dans ce cadre, il est important de tenir compte du fait que nous ne savons pas quelles vidéos de YouTubeurs les jeunes ont consultées mais que nous avons utilisé les trois vidéos les plus visionnées en 2016. Il ne faut pas non plus oublier que le classement n'a pas été réalisé par des spécialistes de la FSF mais par des étudiants en sciences des médias et en psychologie qui se sont familiarisés avec le procédé de la FSF.

4 Résultats

4.1 Genres préférés – Question de recherche A

Question de recherche: Quelle est la répartition des genres de prédilection dans les trois catégories de médias que sont les films, les jeux et les YouTubeurs?

4.1.1 Films

Les jeunes interrogés ont mentionné 2354 films préférés. Dans ce cadre, certains jeunes n'ont cité aucun film, qu'un seul, seulement deux ou les trois films préférés possibles. Il était donc possible de donner plusieurs réponses, au maximum trois mentions. L'évaluation des genres de ces films préférés repose sur la somme des mentions, peu importe le nombre de films mentionnés par le participant.

La grande majorité des 2354 films préférés cités fait partie de la catégorie science-fiction/fantasy (901 mentions). La seconde place revient à la catégorie action/thriller avec 388 mentions. Les drames ont été cités 381 fois par les jeunes et les comédies 349 fois. Nettement moins appréciés sont les films d'aventure (80 M.), d'animation (75 M.) et d'horreur (48 M.). De même, les films de guerre, les films de danse/comédies musicales, les westerns et les documentaires ont obtenu moins de 50 mentions (voir tableau 5).

Tableau 5: Répartition des films préférés par genre, selon la fréquence de citation

Catégories de film	Exemples	Nombre de mentions
Science fiction/fantastique	Star Wars, Harry Potter, The Hunger Games	901
Action/thriller	Fast & Furious, James Bond	388
Drames	Titanic, The Fault in Our Stars	381
Comédies	Fack ju Göhte, Intouchables	349
Films d'aventure	Pirates of the Caribbean, The Revenant	80
Films d'animation	Minions, The Simpsons Movie	75
Films d'horreur	Saw, The Ring	48
Films de guerre	American Sniper, Saving Private Ryan	48
Film de danse/comédie musicale	Dirty Dancing, Step Up	30
Western	Django Unchained, The Hateful Eight	15
Documentaires	One Direction: This Is Us, Justin Bieber's Believe	9

4.1.2 Jeux

L'évaluation de ces catégories repose sur les 1676 mentions de jeux préférés nommées par les jeunes. Chaque personne pouvait citer jusqu'à trois jeux au maximum. Les trois catégories préférées sont les jeux de tir à la première et à la troisième personne (350 M.), les jeux de sport (325 M.) et les jeux en monde ouvert (281 M.). Ils sont suivis par les jeux d'action et d'aventure et les jeux de course.

Tableau 6: Répartition des jeux préférés par genre, selon la fréquence de citation

Catégorie de jeu	Exemples	Nombre de mentions
Jeux de tir à la première et à la troisième personne	Call of Duty, Star Wars: Battlefront, Counter-Strike	350
Jeux de sport	FIFA, NHL, NBA	325
Jeux en monde ouvert	GTA, Minecraft, Watch Dogs	281
Jeux d'action – d'aventure	Assassin's Creed, Far Cry, Tomb Raider	161
Jeux de course	Need for Speed, Mario Kart, The Crew	100
Jeux de rôles	The Elder Scrolls, Fallout	77
MOBA	League of Legends, Clash Royale, Overwatch	75
Jeux de simulation de vie	The Sims, Hay Day, Animal Crossing	56
MMOG/MMORPG	Clash of Clans, World of Warcraft, Dofus	53
Jump 'n' Run/ Jeux de plateforme	Super Mario Bros., Ratchet & Clank, Subway Surfers	52
Jeux de puzzles	Portal, Agar.io, Candy Crush Saga	31
Beat 'em up (jeux de combat)	WWE, Mortal Kombat, Super Smash Bros.	26
Jeux survival-horror	The Last of Us, Dying Light, Silent Hill	20
Jeux de stratégie en temps réel	Age of Empires, Total War, Plants vs. Zombies	17
Jeux musicaux	Just Dance, Piano Tiles, Geometry Dash	15
Jeux d'arcade	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
Jeux de quiz	QuizUp, Quizduell, Logo Quiz	5

4.1.3 YouTubeurs

Pour ces évaluations, nous ne nous sommes basés que sur les YouTubeurs préférés les plus cités, c'est-à-dire sur une totalité de 602 mentions provenant de 406 jeunes. Il leur était possible de saisir plusieurs réponses (trois au maximum). Seuls 5 des 16 types de canaux proposés par YouTube et utilisés dans le cadre de cette étude pour la répartition en catégorie concernent les 22 YouTubeurs analysés: Divertissement, comédie, jeux, How to & Style et People. Dans ce cadre, il faut tenir compte du fait que nous avons consciemment demandé de citer des YouTubeurs et non des canaux de YouTube en général qui auraient inclus une gamme plus étendue en termes de catégories.

Font partie de la catégorie **Divertissement** Anima, ApeCrime, Inscope21, iPantellas, Julien Bam, KsFreakWhatElse, LeFloid, Matt & Bise, theShow et ApoRed. Sont considérés comme faisant partie de la catégorie **Comédie** Cyprien, Mister V, NORMAN FAIT DES VIDÉOS et PewDiePie. Font partie des canaux de **Jeux** les vidéos de Dner, →FavijTV™, St3pNy et SQUEEZIE. Tous ces YouTubeurs sont de sexe masculin. Par contre, les deux canaux de type How to & Style et People sont exclusivement représentés par des femmes. Shirin David est la seule des 22 YouTubeurs analysés à faire partie de la catégorie **People** et BibisBeautyPalace, Dagi Bee et EnjoyPhoenix les seuls à être classés dans la catégorie **How to & Style**.

38.4 % des 602 mentions reviennent à la catégorie Comédie qui occupe la première place, suivie de celle du Divertissement avec 30,6 % des voix. La troisième et la quatrième place reviennent aux catégories How to & Styles (21,6 %) et Jeux (18,1 %). La catégorie la moins appréciée est People avec 7 % des voix. Les différences entre les groupes sont visibles dans le tableau 7 et expliquées par l'exemple suivant: Un peu plus d'un quart (26,1 %) des jeunes de 12/13 ans ont mentionné au moins un YouTubeur préféré qui fait partie de la catégorie Divertissement.

Tableau 7: Part en pourcentages des catégories de YouTube (M=406), plusieurs réponses possibles

Caractéristique		Entertainment en %	Games en %	Comedy en %	How to & Styles en %	People en %
Tranche d'âge	12-13 ans	26.1	28.4	27.5	33.7	8.9
	14-15 ans	42.9	18.4	29.1	16.1	6.6
	16-17 ans	25.4	13.8	46.7	18.9	9.4
	18-19 ans	17.5	11.8	58.7	22.7	2.6
Sexe	Filles	22.5	9.2	26.7	38.0	13.0
	Garçons	40.4	28.8	40.3	2.1	0
Statut socio-économique	inférieur	25.3	27.9	41.9	20.1	5.4
	moyen	30.3	15.6	38.6	23.6	7.4
	supérieur	34.7	18.5	34.6	15.3	7.7
Immigration/Origine	Non/Suisse	29.3	19.5	39.4	21.9	6.3
	Oui/étranger	36.2	12.3	33.9	19.9	10.3
Domicile/urbanisation	Ville	35.3	12.8	43.7	24.8	5.5
	Campagne	29.0	20.5	36.1	13.1	10.8

Il est impossible de présenter les différences entre les régions en raison de la surreprésentation de la Romandie et parce que les mentions sont très différentes en général selon les régions. Plus les adolescents sont jeunes, plus ils apprécient les catégories Jeux et Stars, plus ils sont âgés et plus ils préfèrent la catégorie Comédie. La tranche d'âge des 14/15 ans préfère nettement la catégorie Divertissement. La catégorie Comédie enregistre le moins de différences entre les sexes, mais elle attire plus les garçons que les filles. Les catégories Jeux et Divertissement sont également préférées des garçons. Les filles, quant à elles, apprécient How to & Styles et People. La préférence pour les catégories Divertissement et People augmente parallèlement au statut socio-économique, on assiste au même développement dans la direction contraire pour les catégories Jeux et Comédie. Les jeunes issus de l'immigration aiment un peu plus les catégories Divertissement et People et les jeunes Suisses préfèrent plus souvent les catégories Comédie et Jeux. Les jeunes vivant en ville préfèrent les catégories Divertissement, Comédie et How to & Styles. Les jeunes vivant dans les régions rurales aiment plus les catégories Jeux et People.

4.2 Limites d'âge autorisées – Question de recherche B

Question de recherche B: Comment peut-on décrire les jeunes qui respectent les limites d'âge autorisées et ceux qui jouent à des jeux ou visionnent des films pour lesquels ils sont beaucoup trop jeunes en réalité?

C'est en termes de **films préférés**, que les jeunes respectent au mieux les limites d'âge autorisées. 68 % des 952 jeunes au total ont indiqué au moins un titre de film préféré. Pour l'analyse des 22 YouTubeurs préférés, nous avons tenu compte des indications de 406 jeunes au total. Ces derniers ont indiqué au moins l'un des 22 YouTubeurs analysés comme **leur YouTubeur préféré**. Parmi eux, environ deux tiers sont assez âgés pour consulter les trois vidéos analysées de ce YouTubeur, bien que les vidéos ne contiennent aucune information sur les limites d'âge autorisées. Ces dernières ont été estimées pour la présente étude. Cependant, il faut prendre en considération le fait que nous ne sommes pas sûrs que les jeunes aient visionné exactement ces vidéos. Les personnes ayant fixé les

limites d'âge ont critiqué le fait qu'il n'existe pas de limite d'âge autorisée à partir de 14 ans. En effet, c'est la limite qu'elles auraient fixée pour quelques vidéos, à la place, elles ont décidé de sélectionner la limite à partir de 16 ans. Ce qui est surprenant, c'est qu'aucune vidéo n'ait été considérée comme interdite aux mineurs, c'est-à-dire autorisée à partir de 18 ans. En ce qui concerne leurs **jeux préférés**, seulement un tiers des 436 jeunes au total ont indiqué au moins un jeu préféré respecte la limite d'âge autorisée (voir figure 6).

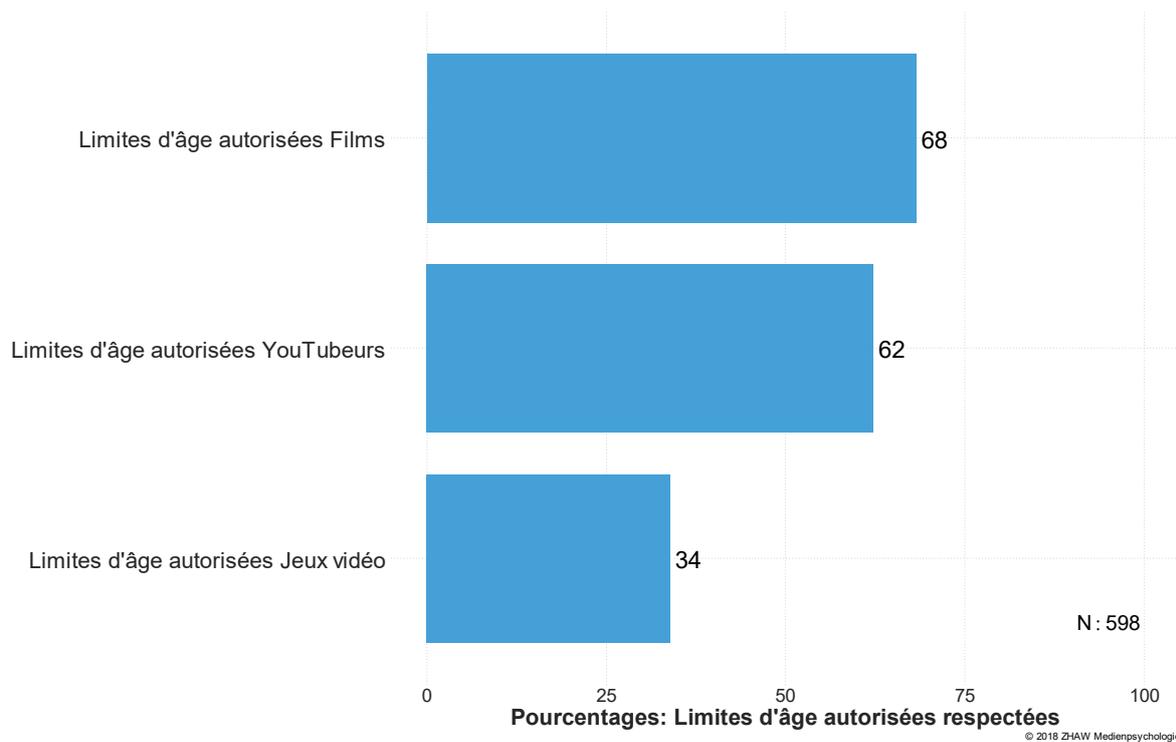


Figure 6: Part en pourcentage des jeunes qui respectent les limites d'âge autorisées ($M_{\text{films}}=952$; $M_{\text{YouTubeurs}}=406$; $M_{\text{jeux}}=436$)

On constate une augmentation nette pour les films en passant aux **tranches d'âge supérieures**, ce qui est logique vu que les plus âgés peuvent bien entendu respecter les limites d'âge autorisées. 44 % des 12/13 ans et 35 % des 14/15 ans respectent les limites d'âge autorisées. Pour la tranche d'âge des 16/17 ans, ce sont 82 % et à partir de 18 ans, 100 % comme le veut la logique. En ce qui concerne les jeux, à l'exception des 100 % à partir de 18 ans, nous notons quelques différences. Ainsi 20% des 12/13 ans respectent les limites d'âge autorisées ; dans le groupe des 14/15 ans, ce sont 12 % et pour la tranche d'âge des 16/17 ans, 16 %. Quant aux YouTubeurs, 40 % parmi les plus jeunes et 31 % des jeunes de 14-15 ans visionnent des vidéos correspondant à leur âge. Comme aucune vidéo n'a été classée comme autorisée à partir de 18 ans, tous les jeunes à partir de 16 ans respectent les limites d'âge autorisées.

On note des différences considérables entre les sexes en ce qui concerne les limites d'âge autorisées pour ce qui est des films et des jeux (voir figure 7). Ce qui est surprenant, c'est qu'il n'existe pratiquement aucune différence en ce qui concerne les YouTubeurs.

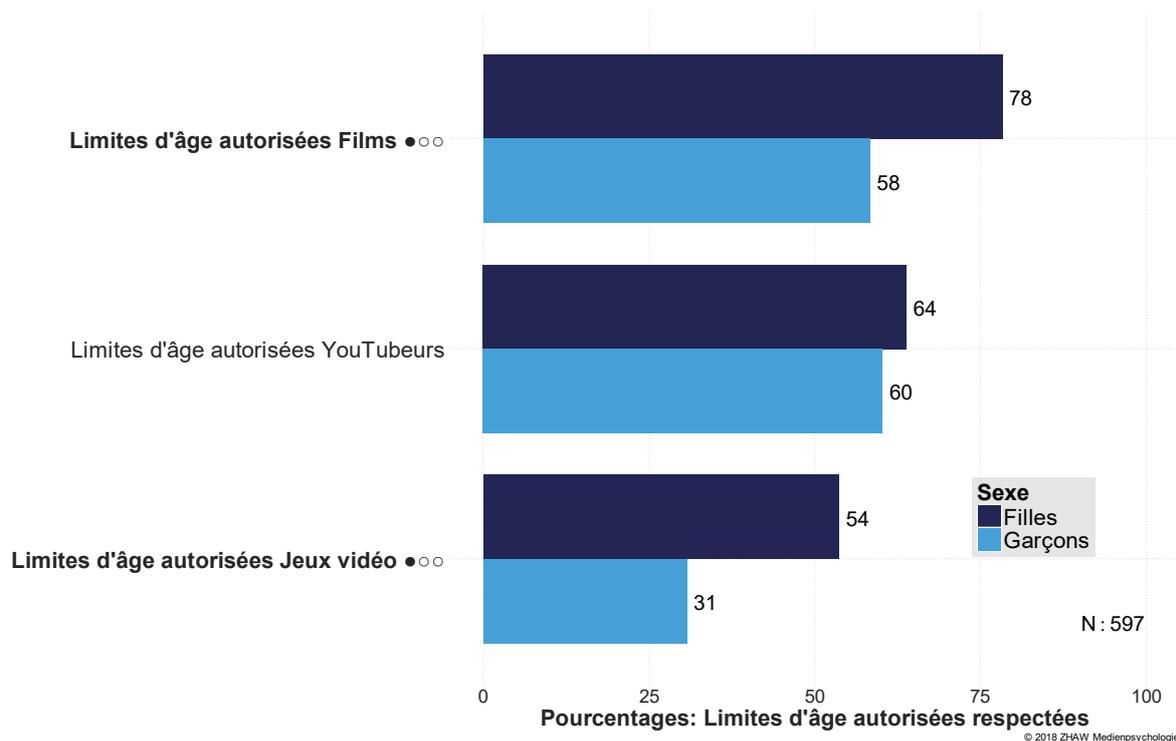


Figure 7: Part en pourcentage des jeunes qui respectent les limites d'âge autorisées, en fonction du sexe (M_{films}=952; M_{YouTubeur}=406; M_{joueurs}=436)

On ne note aucune différence significative entre les trois niveaux du **statut socio-économique** (supérieur, moyen, inférieur) ni pour les films, ni pour les jeux ou les YouTubeurs. Par contre, seuls les joueurs sont très différents selon leur **domicile**. 38% des jeunes joueurs vivant dans une région rurale respectent les limites d'âge autorisées contre seulement 22% des jeunes vivant en ville.

Les jeunes Suisses respectent plus souvent les limites d'âge autorisées (71%) pour leurs films préférés que les jeunes **d'origine étrangère** (55%). On note des différences semblables en termes de jeux. Les jeunes Suisses (37%) indiquent plus souvent un jeu préféré pour lequel ils sont assez âgés que les jeunes issus de l'immigration (19%). On enregistre les mêmes tendances pour les YouTubeurs, cependant les différences ne sont pas aussi flagrantes.

On ne note pratiquement aucune différence entre les trois **régions** en termes de films et jeux préférés. En ce qui concerne les YouTubeurs, il est impossible d'interpréter les différences car elles ne sont nullement révélatrices en raison de la procédure de sélection des vidéos.

4.3 YouTube – Question de recherche C

Question de recherche C: Quelles conclusions spécifiques peut-on tirer des contenus de YouTube que les jeunes préfèrent?

Afin de pouvoir décrire les YouTubeurs et leurs trois vidéos les plus visionnées en 2016, nous les présentons selon leur répartition en catégories. Le nombre d'abonnés et de vidéos pour le jour de référence qu'est le 1^{er} décembre 2017 ont été saisis sur Social Blade (<https://socialblade.com/YouTube/>). Nous avons cherché les informations concernant l'âge et le pays d'origine des YouTubeurs sur Wikipédia.

A l'exception de PewDiePie, tous les YouTubeurs ont été cités par des jeunes issus de leur région linguistique, cependant aucun Suisse ne fait partie de la liste des 22 les plus nommés.

Vous trouverez ci-dessous un aperçu des YouTubeurs analysés et de leurs vidéos les plus appréciées du public:

4.3.1 Divertissement

Anima est un YouTubeur italien qui a plus de deux millions d'abonnés. Actif depuis le 15 avril 2013 sur YouTube, il a depuis déjà téléchargé environ 200 vidéos. Son nom civil est Sascha Burci et au moment où nous avons collecté les données (printemps/été 2016), il était âgé de 26 ans. Ses trois vidéos les plus visionnées en 2016 sont une parodie ironique d'une chanson, une partie de foot sur un terrain humide et ensavonné ainsi qu'un film le montrant avec son amie alors qu'ils jouent à «Action ou vérité». Pour les trois vidéos, nous avons estimé qu'elles pouvaient être visionnées à partir de l'âge de 16 ans car elles contiennent des scènes montrant un comportement antisocial et sexiste.

ApeCrime est la chaîne de trois YouTubeurs allemands qui ont environ trois millions et demi d'abonnés. Actifs depuis le 16 février 2011, ils ont téléchargé environ 631 vidéos jusqu'à la fin de l'année 2017. En été 2016, ils avaient entre 25 et 26 ans. Leurs trois vidéos les plus visionnées sur leur chaîne en 2016 représentent sept types d'amies, montrent des épisodes quotidiens de leur enfance et actuels. La troisième vidéo est une représentation sarcastique de choses qui n'arrivent jamais, comme par exemple que quelqu'un soit heureux et se réjouisse le lundi. La première vidéo a été placée dans la catégorie à partir de 16 ans en raison de la représentation sexiste des deux sexes, les deux autres ont été jugées comme destinées à tout public.

ApoRed est le pseudonyme du YouTubeur allemand Ahmad Nadim Ahadi qui a plus de deux millions d'abonnés et est actif depuis le 16 août 2011. Depuis, il a téléchargé 163 vidéos. En été 2016, il avait 22 ans. La première et la troisième vidéo sont deux versions différentes du même rap intitulé «Everyday Saturday», dans lequel il représente sa réussite. Il se présente comme quelqu'un qui, suite à des actes violents, a si bien réussi qu'il peut désormais être au volant de voitures très chères et possède des Nike Air 100. En général, il accorde une grande place aux produits de marque dans ses vidéos. Dans la deuxième vidéo, il se présente très sûr de lui comme le meilleur, justifiant son opinion par ses nombreux abonnés et clics. Ceux qui le critiquent sont tout de suite dévalorisés. Nous avons classé les deux vidéos «Everyday Saturday» à partir de 16 ans, l'autre vidéo à partir de 12 ans.

Inscope21 est un YouTubeur allemand dont le nom civil est Nicolas Lazaridis. Il a environ deux millions d'abonnés et a téléchargé 958 vidéos depuis le 9 juin 2010. Au moment de la réalisation de l'enquête, il avait 22 ans. Dans l'une des trois vidéos les plus visionnées en 2016, on le voit en train de fêter le fait qu'il vient de dépasser le nombre d'un million d'abonnés. Il ne se prend pas du tout au sérieux et affirme gagner son argent par le biais de films insignifiants. Dans une autre vidéo, il parodie un rappeur et dans la troisième vidéo la plus consultée, il enregistre les commentaires de ses abonnés qui, comme il le désire, expriment leur opinion sur son aspect suite à une opération des dents de sagesse. Il leur répond dans un langage peu adapté aux mineurs. La première vidéo a été classée à partir de 12 ans, les deux autres à partir de 16 ans.

iPantellas est un duo de YouTubeurs italiens avec plus de trois millions d'abonnés. Depuis qu'ils ont ouvert leur chaîne le 28 août 2009, ils ont uploadé 259 vidéos. En été 2016, ils étaient tous les deux âgés de 26 ans. Dans leurs trois vidéos les plus visionnées en 2016, ils comparent avec beaucoup d'ironie le quotidien scolaire à l'école primaire et au lycée ou ils parodient le quotidien des élèves et des professeurs de lycée. Dans leur troisième vidéo, ils parodient des tubes d'été. La première vidéo a été jugée être adaptée aux mineurs, les deux autres sont classées à partir de 16 ans en raison de représentation sexuelles et sexistes, de la présence excessive de violence (psychique et physique) et de la banalisation de la consommation de drogues.

Julien Bam est un YouTubeur allemand dont le nom civil est Julien Budorovits et qui a quatre millions et demi d'abonnés. Depuis le 17 février 2012, il a uploadé 217 vidéos. En été 2016, il avait 28 ans. Ses trois vidéos les plus visionnées en 2016 sont adaptées aux mineurs selon notre évaluation. La première vidéo contient un rap pendant lequel il fait de la bicyclette et il parodie la vidéo «Everyday Saturday» d'ApoRed. La deuxième vidéo est un rap interprété avec la chanteuse allemande Lena Meyer-Landrut, grâce auquel il répond à des questions posées par le public. La troisième vidéo, également musicale, est une parodie de musiciens célèbres.

KsFreakWhatElse s'appelle Marcel Dähne, vient d'Autriche et avait 23 ans au moment de l'enquête. Sa chaîne, qu'il a ouverte le 26 novembre 2012, a plus de deux millions d'abonnés et dispose de plus de 523 vidéos. Dans l'une des trois vidéos les plus visionnées en 2016, il rappe pour fêter le millionième clic sur sa chaîne YouTube. Une autre vidéo musicale contient une déclaration d'amour à l'attention d'une femme ou de la voiture au volant de laquelle on le voit dans la vidéo. La troisième vidéo montre un défi relevé avec le mannequin Vikka, dans le cadre duquel ils doivent reconnaître des parties du corps en les palpant. Cette dernière vidéo a été classée à partir de 16 ans en raison de l'imitation des parties génitales et de la représentation du gain qui permettait au mannequin de frapper KS sur le torse nu avec une ceinture. Les deux autres vidéos sont considérées comme adaptées aux mineurs.

LeFloid est le pseudonyme de Florian Mundt, un Allemand de 29 ans. Il a un peu plus de trois millions d'abonnés et est actif depuis le 14 octobre 2007. Depuis, il a uploadé 644 vidéos. Dans les trois vidéos les plus visionnées en 2016, il commente des actualités internationales qui peuvent sembler bizarres, p.ex. un rappeur qui se tire une balle en plein visage à des fins promotionnelles, des trafiquants de drogue qui, sous l'influence de la marijuana, contactent la police et des jeunes filles vêtues d'un bikini en train de frapper une autre jeune fille. Il est légitime de se demander si les spectateurs les plus jeunes sont aptes à comprendre ses commentaires ironiques et s'ils comprennent la critique que l'on peut seulement lire entre les lignes. C'est pourquoi, toutes les vidéos sont considérées comme autorisées à partir de 16 ans.

Matt & Bise sont deux YouTubeurs italiens qui avaient tous les deux 23 ans au moment de l'enquête. Actifs depuis le 12 juin 2009, ils ont environ 1,75 million d'abonnés. Depuis, ils ont uploadé 135 vidéos sur leur chaîne. Les deux premières vidéos les plus visionnées en 2016 font partie de la série «Made in...», dans laquelle ils goûtent des plats typiques d'un certain pays. Celui qui a mangé le plus est le gagnant. En mangeant, ils font sans cesse des commentaires comprenant des stéréotypes en partie négatifs sur les pays (dans ces cas, l'Allemagne et la France). La troisième vidéo fait partie de leur série «Draguer avec...», dans laquelle ils draguent des femmes en utilisant des mots grossiers. En raison de nombreuses indications sexuelles, cette vidéo a été considérée comme autorisée à partir de 16 ans. Les deux autres sont jugées être adaptées aux mineurs même si le sujet du gaspillage des aliments a été mentionné de façon critique dans le classement.

theShow est composé de deux YouTubeurs de 25 ans, Alessio Stigliano et Alessandro Tenace qui viennent d'Italie. Ils ont environ deux millions d'abonnés et leur chaîne, créée le 1^{er} octobre 2013, dispose de plus de 758 vidéos. La première vidéo est une expérience sociale ironique réalisée sur la plage dans le cadre de laquelle ils analysent la façon dont des femmes réagissent face à un homme portant un maillot de bain très serré qui laisse deviner un pénis surdimensionné. Dans la deuxième vidéo, ils enregistrent des phrases prononcées par des spectateurs et les disent à des personnes rencontrées par hasard sur la route. La langue utilisée dans cette vidéo est en partie très vulgaire. La troisième vidéo est semblable, cependant elle comprend nettement plus de contenus sexuels et montre un comportement désobligeant envers les femmes. Nous avons estimé les trois vidéos comme autorisées à partir de 16 ans.

4.3.2 Comédie

Cyprien lov est le YouTubeur préféré le plus cité dans le cadre de cette étude. Ce Français de 27 ans a plus de 11,5 millions d'abonnés et est actif depuis le 25 février 2007. Depuis, il a uploadé 122 vidéos sur sa chaîne. Dans la première vidéo, Cyprien montre le gouffre existant entre la publicité et la réalité en se basant sur des spots publicitaires. La seconde, un court métrage montrant deux amis qui collectionnent d'anciens jeux vidéo, se distingue de ses vidéos habituelles. La troisième vidéo est dédiée au jeu Pokémon Go qu'il examine d'un œil critique. Les trois vidéos analysées peuvent être visionnées par les mineurs.

Mister V est également un YouTubeur français, Yvick Letexier, qui a plus de quatre millions d'abonnés. Ce jeune homme de 23 ans a uploadé 38 vidéos depuis la création de sa chaîne le 20 novembre

2008. Dans la première vidéo, il montre les différences entre Paris et Los Angeles. Dans la seconde vidéo, il joue lui-même le rôle de deux amis qui font tout pour que l'autre leur fasse un plaisir. La troisième vidéo est la première partie d'un film en deux épisodes dans lequel il joue un agent secret luttant contre une organisation terroriste. Les trois vidéos analysées peuvent être visionnées par les mineurs.

NORMAN FAIT DES VIDÉOS est la chaîne d'un Français de 29 ans, Norman Thavaud, qui a plus de 10 millions d'abonnés. Active depuis le 3 janvier 2011, la chaîne dispose de plus de 135 vidéos. La première vidéo et la troisième sont dédiées à un thème, «le père» et respectivement «la mère». Il décrit le comportement typique des pères et mères en se servant souvent de stéréotypes. A la fin, il souligne combien l'on doit s'estimer heureux quand on a un père, respectivement une mère à ses côtés. La deuxième vidéo est un clip musical présentant l'histoire d'un garçon amoureux d'une fille qui le considère comme un très bon ami, d'où le titre «Friendzone», ce qui entraîne divers malentendus. Les trois vidéos peuvent être visionnées par les mineurs.

PewDiePie est le seul YouTubeur de langue anglaise cité dans cette liste et également le seul mentionné par des jeunes venant des trois régions linguistiques. Ce Suédois, dont le nom civil est Felix Arvid Ulf Kjellberg, avait 27 ans au printemps-été 2016. Il est actuellement le YouTubeur ayant le plus de succès dans le monde entier et a environ 60 millions d'abonnés. Il a uploadé 3410 vidéos depuis la création de sa chaîne le 29 avril 2010. Dans la première des trois vidéos analysées, PewDiePie participe à un «real life gameplay», c'est pourquoi il est envoyé dans un vieil hôpital psychiatrique effrayant ayant l'aspect d'un train fantôme à bord duquel il doit résoudre des missions. La deuxième vidéo le montre recevant le Diamond Play Button, un type de coupe que les YouTubeurs se voient remettre dès qu'ils ont 10 millions d'abonnés. La vidéo est une parodie dans laquelle il peste de façon répétée contre YouTube qui ne lui a pas encore remis, ou remis trop tard, son prix car au moment du tournage, il avait déjà 44 millions d'abonnés. La troisième vidéo, un clip musical, le présente mais a été tournée par un autre YouTubeur suédois (musicien). Cette histoire stimulante est représentée comme une bande dessinée et a pour thème le Brofist, un logo utilisé par PewDiePie. La première vidéo a été classée à partir de 16 ans, les deux autres à partir de 12 ans.

4.3.3 Jeux

Dner s'appelle Felix von der Laden, avait 22 ans en 2016 et vient d'Allemagne. Il a plus de 700'000 abonnés, est actif depuis le 21 novembre 2016 et a uploadé 235 vidéos sur sa chaîne qui existe déjà depuis 2011 sous son vrai nom. Les trois vidéos de cette chaîne sont des let's plays, cela signifie qu'il joue à des jeux qu'il commente sans cesse. La première vidéo est un montage montrant plusieurs jeux, dont certains contiennent des armes. La deuxième et la troisième vidéos sont dédiées au jeu Minecraft, qui représente un monde fortement pixelisé ce qui implique une grande distance émotionnelle pour les spectateurs même lorsqu'il tue des animaux (la limite d'âge autorisée du jeu est de 7, resp. de 12 ans selon le système PEGI (2018b)). La première vidéo a été classée à partir de 16 ans, les deux autres à partir de 12 ans.

→**FavijTV™** est le pseudonyme d'un jeune Italien de 21 ans, Lorenzo Ostuni. Actif depuis le 8 décembre 2012, il a plus de quatre millions d'abonnés et 1494 vidéos en ligne. De plus, en 2015, il a joué dans le film italien «Game Therapy». La première vidéo montre un challenge de foot dont l'objectif n'est cependant pas de marquer un but mais d'envoyer le ballon contre la barre transversale. La deuxième vidéo est la parodie d'un tube disco qu'il a tournée avec les YouTubeurs de iPantellas. Cette vidéo représente une jeune femme de manière superficielle, mais veut en premier lieu critiquer l'auto-représentation et la communication via les smartphones et les médias sociaux. La troisième vidéo montre une expérience pendant laquelle Favij essaie de transformer une bouteille de coca en une bouteille élastique en utilisant de la gélatine. Les trois vidéos analysées peuvent être visionnées par les mineurs.

St3pNy est la chaîne d'un jeune Italien de 22 ans, Stefano Lepri. Actif depuis le 4 novembre 2013, il a environ trois millions d'abonnés et 3422 vidéos. La première vidéo est la parodie ironique d'une chan-

son sur laquelle il danse et chante avec d'autres YouTubeurs (Anima entre autres). La deuxième vidéo présente un challenge lié à la nourriture pendant lequel il doit manger un hamburger géant ce qui représente un gaspillage de la nourriture. La troisième vidéo est également un défi qu'il relève avec quelques amis. Ils doivent tous traverser un parcours sans renverser le verre de Nesquik qu'ils tiennent dans la main. Les trois vidéos analysées peuvent être visionnées par les mineurs.

SQUEEZIE vient de France et avait 20 ans au moment de l'enquête. Il s'appelle Lucas Hauchard. Il a un peu plus de 9,5 millions d'abonnés et est actif depuis le 8 janvier 2011. Depuis, il a uploadé 1163 vidéos. La première vidéo est un montage de 15 films commentés par SQUEEZIE dans lesquels des personnes se ridiculisent. La deuxième est une chanson sur sa personne qu'il interprète en partie lui-même. La troisième vidéo est dédiée au jeu Pokémon Go qu'il voulait alors tester avant sa parution. Il y traverse Paris en courant vêtu comme pour un safari et muni d'une arme. A la fin du film, la police exige de lui qu'il arrête de tourner la vidéo. Les trois vidéos peuvent être visionnées par les mineurs.

4.3.4 How to & Style

BibisBeautyPalace est la chaîne de Bianca (Bibi) Heinicke qui vient d'Allemagne. Au moment de l'enquête, elle avait 23 ans et plus de 4,75 millions d'abonnés. Depuis le 28 novembre 2012, elle a uploadé 579 vidéos. Au début, elle montrait des vidéos dédiées aux produits cosmétiques, aux vêtements et au maquillage ce qui s'harmonisait parfaitement avec son pseudonyme. Entre-temps, elle a téléchargé plutôt des vidéos ironiques tournées avec son ami Julian, qui est également YouTubeur. Les deux premières vidéos analysées sont des pranks dans lesquels elle joue des tours à Julian ou le provoque jusqu'à ce qu'ils se disputent ou encore lui fait croire qu'elle est enceinte. Dans la troisième vidéo, elle présente, avec Julian, dix scénarios de relations amoureuses, d'une part comme dans la réalité et de l'autre comme dans son imagination. Le prank sur la grossesse a été autorisé à partir de 16 ans, les deux autres peuvent être visionnées à tout âge.

Dagi Bee est également une YouTubeuse allemande. Âgée de 22 ans, elle s'appelle Dagmara Nicole Ochmanczyk et sa chaîne a plus de 3,5 millions d'abonnés. Active depuis le 17 juin 2012, elle a uploadé 447 vidéos. Dans la première vidéo, Dagi Bee se présente avec le YouTubeur Leon Machère afin de jouer un mauvais tour à son ami qui doit croire qu'elle le trompe avec Leon. Celui-ci réagit très violemment envers Leon, réaction cependant prévue, puisque Leon devait en fait être la victime du prank. Bien que le prank soit expliqué au début aux spectateurs et résolu à la fin, la vidéo représente la violence comme la seule stratégie de résolution en cas de conflit sans aller plus loin. La troisième vidéo, tournée en coopération avec Julian Bam, confronte des scènes de l'enfance avec d'autres de l'âge adulte. Pour finir, ils présentent ensemble un concours et offrent dans ce cadre des prix plutôt coûteux (smartphones, consoles de jeux, etc.). Nous avons classé la première et la troisième vidéo à partir de 16 ans, l'autre vidéo à partir de 12 ans, donc autorisée aux mineurs.

EnjoyPhoenix est le pseudonyme d'une jeune Française de 21 ans, Marie Lopez, dont la chaîne dispose de plus de trois millions d'abonnés. Active depuis le 14 octobre 2010, elle a uploadé 577 vidéos. Dans les deux premières vidéos, elle teste des astuces publiées sur Internet censées nous faciliter le quotidien et qui s'appellent des Life-Hacks. Dans la troisième vidéo, elle donne des conseils pour se débarrasser des boutons sur la figure sans devoir utiliser de produits de marque mais plutôt des produits alimentaires comme l'ail, les tomates, etc. Les trois vidéos peuvent être visionnées à tout âge.

4.3.5 People

Shirin David est la seule YouTubeuse de cette catégorie. Elle vient d'Allemagne, a 21 ans et s'appelle Barbara Shirin Davidavicius. Son compte est actif depuis le 19 mars 2014, elle a plus de deux millions d'abonnés et 53 vidéos en ligne. Dans la première vidéo analysée, Shirin David montre son appartement et mentionne également le nom des fabricants de certains meubles et accessoires. La deuxième vidéo est dédiée à des commentaires haineux qu'elle a reçus et qu'elle se fait lire. Elle en commente certains et n'hésite pas à utiliser elle-même des mots grossiers. La troisième vidéo est un spot publicitaire. Elle y présente elle-même des vêtements de sa boutique en ligne en dansant. La première vidéo peut être visionnée à tout âge, les deux autres à partir de 16 ans.

5 Résumé et discussion

Quels sont les films, jeux et YouTubeurs préférés des jeunes Suisses? Comme l'enquête JAMES l'a déjà montré en 2016, les séries de films comme Harry Potter, Fast & Furious, Star Wars et Hunger Games sont les plus appréciés par les jeunes Suisses depuis des années en termes de mentions de films. Les différences sont beaucoup plus flagrantes entre les sexes quand il s'agit d'analyser qui joue et qui a un jeu préféré que quand on compare les contenus des jeux de prédilection. En effet, dans ce cadre, le top 3 est le même pour les deux sexes mais dans un ordre différent: GTA, FIFA et Call of Duty sont les trois jeux préférés des garçons et filles qui jouent en Suisse. Il s'agit des jeux les plus appréciés ces dernières années et ils trouvent de nombreux adeptes, peu importe leur sexe. Ils sont souvent joués en mode multi-joueurs, en partie dans des groupes mixtes. Les trois quarts des jeunes Suisses ont cité au moins un YouTubeur préféré ce qui montre clairement la grande popularité des YouTubeurs. En ce qui concerne les YouTubeurs préférés, les différences entre les régions linguistiques sont énormes. Ces résultats déjà publiés ont été analysés de manière approfondie dans le présent rapport JAMESfocus. La priorité a été accordée aux préférences en termes de genres et à l'utilisation appropriée des films, jeux et YouTubeurs préférés en fonction de l'âge des jeunes.

Genres préférés pour les films, les jeux et les YouTubeurs

La **catégorie de films** la plus appréciée des jeunes Suisses est de loin la science-fiction/fantasy. La catégorie action/thriller qui enregistre moins de la moitié des mentions occupe la seconde place, suivie en troisième position des drames, eux-mêmes suivis de près des comédies. Une distinction précise entre les films de science-fiction et ceux de fantasy étant pratiquement impossible, nous avons réuni ces deux catégories car de nombreux films cités peuvent être répartis dans les deux genres. C'est la raison pour laquelle cette catégorie occupe le sommet du classement.

Les jeux de tirs (à la première et à la troisième personne) sont la **catégorie de jeux** préférée et sont suivis de près par les jeux de sport et ceux en monde ouvert. La troisième et la quatrième place sont attribuées aux jeux d'action et d'aventure, respectivement aux jeux de courses. Pour les jeux aussi, il est souvent difficile de reconnaître une distinction bien précise entre les catégories.

Les **YouTubeurs** préférés font partie des catégories suivantes: Comédie et divertissement suivis de How to & Styles et des Jeux. C'est Social Blade qui a réalisé la répartition des YouTubeurs en catégories en se basant pour chacun sur ses dix dernières vidéos. Cependant, certains des YouTubeurs analysés font partie de plusieurs catégories ce que nous n'avons pas pu prendre en considération dans cette analyse. Ainsi, Dner, par exemple, était le seul YouTubeur classé dans la catégorie Jeux à avoir exclusivement des Let's Plays dans sa sélection de trois vidéos. Nous devons tout de même ajouter quelques remarques. La catégorie Comédie qui est très appréciée ne présente pratiquement aucune différences entre les sous-groupes. Elle semble plaire à toutes les tranches d'âge, peu importe le sexe des jeunes et la région de laquelle ils proviennent. Les deux catégories préférées des filles (How to & Styles et People) sont représentées par des YouTubeuses dans les vidéos analysées.

Contenus adaptés à l'âge des utilisateurs pour les trois types de médias

En ce qui concerne leurs **films préférés**, les **deux tiers** des jeunes en ayant cité au moins un respectent la limite d'âge autorisée. Les vidéos de leurs **YouTubeurs préférés** sont également pour **deux tiers** des jeunes adaptées à leur âge. Quant aux **jeux préférés**, seul **un tiers** des jeunes joueurs respectent les limites d'âge autorisées.

Pour les YouTubeurs, il n'existe, contrairement aux films et aux jeux, aucun critère reconnu permettant une indication de l'âge conseillé. C'est pourquoi, les contenus de YouTube analysés pour cette étude ont été évalués selon les critères d'âge de la FSF (2017a). Une telle évaluation des clips parus sur YouTube n'a encore jamais été réalisée jusqu'à aujourd'hui et peut représenter une procédure possible afin de souligner le thème de la protection des mineurs auprès des YouTubeurs. Un des résultats mentionnés est qu'il n'existe aucune limite d'âge autorisée «à partir de 14 ans».

Contrairement aux films et aux jeux, nous n'avons jugé aucune des vidéos analysées comme devant être interdite aux mineurs, la limite d'âge autorisée supérieure que nous avons estimée était de 16 ans. La différence entre les sexes quant à l'évaluation de la limite d'âge autorisée pour les films et les jeux est impressionnante: les filles regardent beaucoup plus souvent que les garçons des vidéos adaptées à leur âge. Il est possible que les filles les plus jeunes préfèrent plutôt des genres convenant aux tranches d'âge inférieures. Mais, il est également possible que les garçons s'incitent réciproquement à enfreindre les limites en affirmant avoir déjà vu un film ou joué à un jeu pour lequel ils étaient en vérité trop jeunes.

Dans le cadre de l'éducation aux médias, il ne faut pas oublier que pour les films et les jeux, outre la limite d'âge autorisée, il existe également une recommandation en matière d'âge qui est publiée. Ainsi, on trouve la description suivante sur le site Internet de la Commission nationale du film et de la protection des mineurs: «En plus des âges autorisés pour les projections publiques de films, la Commission peut également recommander une limite d'âge plus élevée, qu'elle juge appropriée à la consommation des différents films (il s'agit de l'âge suggéré). Si l'âge autorisé est juridiquement contraignant, l'âge recommandé ne représente, quant à lui, qu'une indication à l'intention des parents, des enseignants et des spécialistes de l'enfance.» (Commission nationale du film et de la protection des mineurs, 2018). Pour les jeux, p.ex., il existe l'«Office fédéral pour l'évaluation positive des jeux sur ordinateur et sur console» (www.bupp.at), qui a pour but d'attirer l'attention sur les «jeux particulièrement positifs que ce soit pour les ordinateurs ou les consoles afin de proposer aux parents et pédagogues un soutien lors de l'achat» (BuPP, 2018). Il faut tenir compte du fait que de telles recommandations ou autorisation ne sont que des valeurs indicatives. Elles ne garantissent nullement que certains contenus ne soient pas difficiles à gérer par certains jeunes. Le statut d'évolution ou les domaines pouvant inciter l'irritation d'une personne, dépendant de traits individuels et de la biographie de cette personne.

YouTubeurs et YouTubeuses préférés

Les YouTubeurs sont des stars pour les jeunes et assument le rôle important de modèles. La plupart d'entre eux portent un nom d'artiste. Certains gagnent leur vie en créant des vidéos pour YouTube et disposent en partie d'une propre boutique en ligne où ils proposent des articles pour leurs fans. Le YouTubeur préféré des jeunes Suisses typique est un homme entre 20 et 30 ans et vient d'un des pays voisins de la propre région linguistique. Ils font souvent partie d'un réseau régional et travaillent en coopération. L'enquête JAMES a révélé qu'il est également possible d'utiliser ces vidéos pour rechercher des informations, certains tutoriels de YouTube par exemple sont utilisés comme soutien scolaire. Cependant, même s'ils sont consultés régulièrement, ceux-ci ne sont pas mentionnés comme YouTubeurs préférés. Le critère principal de prédilection de YouTubeurs semble être le divertissement pour les jeunes. Les vidéos analysées étaient souvent des parodies, des jeux, des pranks, des challenges et des LifeHacks. La communication reposait également régulièrement sur une chanson ou un rap plutôt que sur un texte prononcé de manière «normale». En ce qui concerne les pranks, il est difficile de savoir s'ils sont réels ou fictifs. Il n'est pas non plus évident de reconnaître si les jeunes comprennent que le tour joué est fictif ou non. Quant à l'influence du gaspillage de la nourriture ou de la publicité des produits, nous ne savons pas quelle importance elle a.

Ce qui est surprenant, c'est que les YouTubeurs préférés sont pratiquement tous de sexe masculin et que les femmes préférées ne sont représentées que dans les catégories People et How to & Style. Elles n'ont pratiquement pas été mentionnées par les garçons. En Suisse alémanique, les jeunes ont mentionné beaucoup plus de YouTubeurs et YouTubeuses différents. En Romandie, les mentions se concentrent sur nettement moins de YouTubeurs qui cependant sont cités par plus de jeunes. Un seul YouTubeur a été cité aussi bien en Suisse alémanique qu'en Romandie et au Tessin comme l'un des YouTubeurs préférés. PewDiePie, YouTubeur d'origine suédoise, produit des vidéos en anglais. Il n'existe sinon aucune indication similaire entre les régions linguistiques. Un autre fait intéressant est qu'aucun YouTubeur suisse ne fasse partie du classement supérieur des YouTubeurs préférés des jeunes Suisses mais seulement ceux venant des pays voisins, c'est-à-dire l'Allemagne, la France et l'Italie. C'est la raison pour laquelle il n'y a pratiquement aucun point commun entre les YouTubeurs

suisses et les YouTubeurs préférés des jeunes Suisses. Pourquoi les jeunes Suisses mentionnent-ils si peu de YouTubeurs venant de leur pays comme leurs préférés? Plusieurs explications sont possibles. Il paraît évident que ce phénomène est largement répandu dans le domaine culturel suisse et les YouTubeurs ne font pas exception à la règle: la musique, le cinéma et les jeux suisses font très rarement partie des mainstreams. Les places des hit-parades et des classements des films et jeux préférés en Suisse sont principalement occupées par des productions étrangères. Il est également envisageable que les jeunes tirent les informations concernant leurs stars des magazines des pays voisins comme par exemple Bravo ou d'émissions télévisées présentant des stars de YouTube. De plus, l'algorithme de YouTube suggère vraisemblablement aux jeunes Suisses les vidéos souvent consultées des pays voisins plus peuplés que la Suisse, discriminant ainsi les YouTubeurs suisses représentant un marché moins important. Dans les médias suisses destinés aux jeunes, on reconnaît une certaine «invasion» de YouTube. Ainsi, la télévision suisse coopère avec des YouTubeurs et diffuse les canaux de YouTube et SFR destinés aux jeunes comme «Youngbulanz», «Zwei am Morge» et «Tama Gotcha!».

6 Conseils pour les écoles et les parents

- **Intéressez-vous aux films, jeux et YouTubeurs** et parlez-en avec les jeunes. Accordez une attention particulière aux YouTubeurs, des stars qui jouent un rôle important dans la vie des jeunes mais pour lesquels nous ne disposons d'aucune indication de limite d'âge autorisée.
- **Regarder des vidéos de YouTube ou jouer à des jeux avec les jeunes** peut être une activité très bénéfique. Les jeunes se rendent ainsi compte que l'on s'intéresse à leur monde, pendant les jeux, ils peuvent nous montrer leurs capacités.
- **Compétence en matière de genres:** Les trois activités – les films, les jeux et les YouTubeurs – sont des genres qui présentent des défis à la compétence médiatique. Il est possible, grâce à ces exemples, d'aborder les normes sociales que les jeunes rencontrent quotidiennement. YouTube présente de nombreuses vidéos fictives que les jeunes ne réussissent pas toujours à reconnaître comme telles. Vous pouvez ainsi les aider à être plus critiques dans leurs observations.
- **Contrôler les indications de limites d'âge autorisées:** Avant d'acheter des films ou des jeux vidéo, les parents devraient contrôler les indications de limites d'âge autorisées et en parler avec leurs enfants. Malgré ces indications, n'hésitez pas à contrôler si votre enfant n'a pas de mal à gérer un certain contenu. Chaque enfant évolue différemment.
- **Fixer des règles en termes de contenu:** Lorsque vous fixez des règles relatives à l'utilisation des médias, ne vous en tenez pas seulement au temps d'utilisation convenu mais faites comprendre à vos enfants que les limites d'âge autorisées indiquées doivent être respectées.
- **Montrer et proposer des alternatives:** Proposez des films, jeux et YouTubeurs ayant des contenus adaptés à l'âge des enfants et étant tout de même très divertissants. Pour pouvoir faire un choix, les parents peuvent consulter p.ex. www.filmrating.ch ou www.bupp.at pour les jeux. Vous trouverez une sélection de films pour les écoles et le matériel adapté pour les cours à l'adresse suivante www.kinokultur.ch.

7 Bibliographie

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

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

Freiwillige Selbstkontrolle Fernsehen (FSF) (2017b). *Richtlinien*. Disponible sur 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*. Disponible sur https://www.spio-fsk.de/media_content/2010.pdf

PEGI (2018a). *Faits et chiffres – Types de jeux*. Disponible sur http://www.pegi.info/ch_fr/index/id/909/

PEGI (2018b). *Minecraft*. Disponible sur http://www.pegi.info/ch_fr/index/global_id/505/?searchString=minecraft

PEGI (2018c). *Über PEGI – Que signifient les pictogrammes?*. Disponible sur http://www.pegi.info/ch_fr/index/id/912/

Commission nationale du film et de la protection des mineurs (2018). *Protection des mineurs*. Disponible sur <http://filmrating.ch/fr/jugendschutz/willkommen.html>

Waller, G., Willemsse, I., Genner, S., Suter L., & Süss, D. (2016). *JAMES – Jeunes, activités, médias – enquête Suisse*. Zurich: 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