

Kooperationspartnerin



Zürcher Hochschule
für Angewandte Wissenschaften



JAMES focus

Filme - Games - YouTuber

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

Fachgruppe Medienpsychologie, 2017

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

Impressum

Herausgeber

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

Projektleitung

Prof. Dr. Daniel Süss
Gregor Waller, MSc

Autoren

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

Kooperationspartner

Swisscom AG
Michael In Albon

Partner in der französischen Schweiz

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

Partner in der italienischen Schweiz

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

Partner in Deutschland:

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

Zitationshinweis

Willemse, I., Genner, S., Waller, G., Suter, L. & Süss, D. (2017). *JAMESfocus. Filme – Games – You-Tuber*. Zürich: Zürcher Hochschule für Angewandte Wissenschaften.

Inhalt

Vorwort	1
1 Einleitung.....	2
2 Fragestellungen.....	8
3 Methoden	8
3.1 Genre.....	8
3.2 Altersfreigaben.....	11
4 Ergebnisse	14
4.1 Genrepräferenzen – Forschungsfrage A.....	14
4.1.1 Filme	14
4.1.2 Games	14
4.1.3 YouTuber.....	15
4.2 Altersfreigaben – Forschungsfrage B.....	16
4.3 YouTube – Forschungsfrage 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 Zusammenfassung und Diskussion	23
6 Tipps für Schulen und Eltern.....	25
7 Literatur	26

Vorwort

Die JAMES-Studie wurde 2016 zum vierten Mal durchgeführt und gab wiederum einen aktuellen Einblick in das Mediennutzungsverhalten von Schweizer Jugendlichen (Waller, Willemse, Genner, Suter & Süss, 2016). In den Jahren zwischen den Erhebungen der JAMES-Studie werden für die **JAMES-focus-Berichte** zu unterschiedlichen Themen weiterführende Auswertungen gemacht.

Im Jahr 2017 wurden drei Themengebiete vertieft untersucht:

- 1. Onlineverhalten: unproblematisch – risikohaft – problematisch:** Der Bericht geht der Frage nach, wann die Kriterien einer Onlinesucht oder pathologischen Internetnutzung erfüllt sind und wie sich die Jugendlichen beschreiben lassen, welche diese Kriterien erfüllen. Es werden aber auch die Verhaltensweisen und Freizeitaktivitäten derjenigen Jugendlichen betrachtet, welche nur einen Teil dieser Kriterien erfüllen und auch solcher, welche kaum Anzeichen einer problematischen Internetnutzung aufweisen.
- 2. Handyverhalten und Nachhaltigkeit:** In diesem Bericht wird auf den Lebenszyklus eines Handys von der Herstellung bis zur Entsorgung eingegangen und Aspekte der Nachhaltigkeit werden erläutert. Zudem wird der Frage nachgegangen, wie ein typisches Handy-Leben in den Händen eines Jugendlichen aus der (Deutsch-) Schweiz abläuft – vom Erwerb bis zur Entsorgung. Weitere Analysen beschäftigen sich mit der Anzahl ungenutzter Handys in den Schubladen Schweizer Jugendlicher und deren Wissensstand über spezifische Fakten im Zusammenhang mit Handy und Nachhaltigkeit. Neben den Daten der JAMES-Befragung 2016 bilden Daten aus einer Erhebung im Rahmen des Projekts „Digitale Suffizienz“ die Grundlage für die Auswertungen.
- 3. «Filme – Games – YouTuber»:** Der vorliegende Bericht fokussiert auf die jeweiligen Lieblings-Filme, Lieblings-Games und Lieblings-YouTuber der Schweizer Jugendlichen zwischen 12 und 19 Jahren und stellt diese in einen grösseren Kontext wie inhaltliche und Genre-Präferenzen sowie Jugendmedienschutz im Sinne von Altersfreigaben.

Wir bedanken uns herzlich für die Alterseinschätzungen und Beschreibungen der YouTube-Videos bei Sibylla Salvotelli, Maite Scherer, Paola Rezzonico und Ely Luethi. Besten Dank auch an Marco Perini für die Recherche der Altersfreigaben von Filmen und Games. Für die Genre-Zuteilung konnten wir einmal mehr auf die Unterstützung von Robin Stauffer zählen, wofür wir sehr dankbar sind.

Alle JAMESfocus-Berichte sind hier zum Download verfügbar:

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

Januar 2018

Die ZHAW-Fachgruppe Medienpsychologie

1 Einleitung

Medienkanäle - wie TV, Smartphones, Printmedien - und die entsprechenden Nutzungszeiten stehen oft im Fokus von Studien zur Mediennutzung. Zentral ist jedoch nicht nur das «Wie» und «Wie lange», sondern vor allem auch das «Was» der Nutzung. Der vorliegende JAMESfocus-Bericht dreht sich daher um spezifische **Medieninhalte**, die von 12- bis 19-Jährigen in der Schweiz am liebsten genutzt werden.

Filme und Games gehören zu den meistgenutzten Medieninhalten von Jugendlichen. YouTube ist als beliebteste Website und als eine der beliebtesten Apps das führende Online-Angebot bei Jugendlichen. Obwohl bei YouTube zahlreiche Inhalte genutzt werden – von Musikclips über Lernvideos hin zu politischen Informationen – haben **«YouTuber» und «YouTuberinnen»** einen Sonderstatus in der aktuellen Jugendkultur. Manche jungen Videomacherinnen und -macher filmen sich beim Gamen oder Schminken und erlangen durch ihre regelmässig geposteten Videos auf YouTube eine Art Star-Status mit Vorbild-Charakter. Einige wenige verdienen durch das zu Google gehörige YouTube-Videoportal genügend, um ihren Lebensunterhalt zu bestreiten.

In der JAMES-Erhebung 2016 wurden die Jugendlichen nach ihren jeweils drei **Lieblingsfilmen**, drei **Lieblings-Games** und drei **Lieblings-YouTubern** gefragt. Für die vertieften Auswertungen im vorliegenden **JAMESfocus-Bericht «Filme – Games – YouTuber»** stehen Genrepräferenzen und Altersfreigaben im Zentrum.

Im Folgenden sind die in der JAMES-Studie 2016 (Waller et al., 2016) bereits publizierten Lieblings-Filme, -Games, und YouTuber der Übersicht halber nochmals als Wordclouds zusammengestellt, da diese als Basis dienen für die vertieften Auswertungen in diesem Bericht. Die Schriftgrösse der Wordclouds repräsentiert die Anzahl Nennungen. Die am grössten dargestellten Begriffe wurden am häufigsten genannt. Die Farbe, Position und Richtung haben keinerlei Bedeutung.

Bei den **Lieblingsfilmen** gaben die Jugendlichen insgesamt 2353 Filme an (siehe Abbildung 1). Am häufigsten genannt wurden Harry Potter, die Fast & Furious-Reihe und die Star-Wars-Reihe. Filmreihen wie Harry Potter, Fast & Furious, Star Wars und Hunger Games sind über alle Filmnennungen gesehen seit Jahren am populärsten. Harry Potter beispielsweise hält sich seit Jahren an der Spitze der Lieblingsfilme Schweizer Jugendlicher. Auch die Filmreihe Lord of the Rings, die 2001 bis 2003 neu verfilmt wurde, hält sich als «Evergreen» unter den beliebtesten Filmen.



Abbildung 1: Lieblingsfilme Schweizer Jugendlicher (Waller et al., 2016)

Bei den **Lieblings-Games** gaben Jungen insgesamt 1277 Nennungen und Mädchen 381 an (siehe Abbildung 2). Fortsetzungstitel («Sequels») wurden jeweils zusammengezählt. Das Lieblingsgame der Jugendlichen in der Schweiz ist FIFA, gefolgt von Call of Duty und GTA. Die Geschlechterunterschiede in der Nutzung von Games überhaupt und entsprechend auch der Häufigkeit der Nutzung und dem Vorhandensein von Lieblings-Games sind enorm. So stammen von den Angaben zu Lieblingsgames nur gerade rund ein Viertel der Titel von Mädchen, und drei Viertel von Jungen. Die Geschlechter unterscheiden sich viel mehr in Bezug darauf, ob sie überhaupt gamen und ein Lieblingsgame haben, als in den inhaltlichen Angaben der Games. Dort stimmt die Top 3 nämlich zwischen den Geschlechtern überein, wenn auch nicht in der Reihenfolge: GTA, FIFA und Call of Duty sind die drei Lieblingsgames gamender Jungen und Mädchen in der Schweiz.

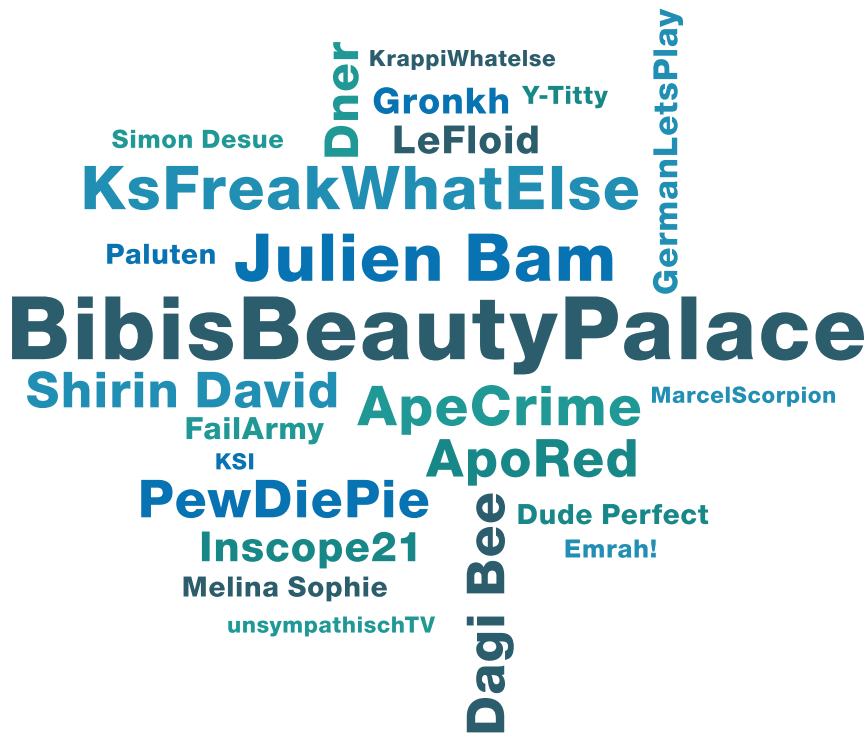


Abbildung 3: Lieblings-YouTuber in der Deutschschweiz (Waller et al., 2016)



Abbildung 4: Lieblings-YouTuber in der Westschweiz (Waller et al., 2016)



Abbildung 5: Lieblings-YouTuber im Tessin (Waller et al., 2016)

Verschiedene Auswertungen zu den Lieblingsfilmen, -Games- und YouTubern – beispielsweise zu Unterschieden bezüglich Geschlecht und Sprachregionen – wurden bereits in der JAMES-Studie 2016 (Waller et al., 2016) publiziert. Ein besonderer Fokus liegt im vorliegenden Bericht auf einer vertieften Auswertung der jeweiligen **Film-, Game- und YouTuber-Inhalte** sowie deren **Genres**.

Ausserdem geht es in diesem Bericht auch um altersgerechte Inhalte. Altersgerechte Mediennutzung ist ein wichtiger Aspekt des Jugendschutzes. Ziel des **Jugendmedienschutzes** ist die sichere, verantwortungsvolle und altersgerechte Mediennutzung zu gewährleisten. Dies wird gemeinhin als gemeinsame Aufgabe von Familien, Medienbranche und staatlichen Massnahmen verstanden. So bestehen im Bereich Film und Videogames seit langem branchenspezifische Selbstkontrollorgane wie die **FSK** (Freiwillige Selbstkontrolle der Filmwirtschaft), die **FSF** (Freiwillige Selbstkontrolle Fernsehen), die Schweizerische Kommission Jugendschutz im Film und **PEGI** (Pan European Game Information). In der Schweiz übernimmt «Jugend und Medien – Nationale Plattform zur Förderung von Medienkompetenzen» als staatliche Fachstelle die Funktion der nationalen Koordination von Jugendmedienschutzbemühungen und die Sensibilisierung von Eltern und weiteren Bezugspersonen von Heranwachsenden im Umgang mit Medien. Gerade Altersfreigaben lassen sich nicht ohne aktives Zutun der Eltern durchsetzen. Gewisse Kontrollorgane geben nicht nur an, ab wann ein Inhalt freigegeben ist, sondern auch ab welchem Alter ein Film oder ein Game empfohlen wird. Diese Altersempfehlung ist oft etwas höher. Um altersgerechte Inhalte bei YouTube zu beurteilen, wurde für diesen Bericht ein Verfahren aus dem Jugendschutz im Bereich des Fernsehens für YouTube adaptiert: Jeweils die drei meistgesehenen Videos der populärsten YouTuber (insgesamt 66 Videos) wurden eigens für diesen Bericht gesichtet und einzeln anhand der Kriterien der Prüfordnung der FSF (2017a) eingestuft.

In diesem Bericht werden Genres mit Altersempfehlungen kombiniert, weil die **Genrekompetenz** eine wichtige Rolle bei der Wahrnehmung und Einordnung von visuellen Medieninhalten spielt. So begründet die FSF (Freiwillige Kontrolle Fernsehen) in ihren Richtlinien für die Altersfreigabe «ab 16 Jahren», warum ab diesem Alter in gewissen Fällen Gewaltinhalte freigegeben werden: «Jugendliche ab 16 Jahren verfügen bereits über eine relativ gefestigte Werteorientierung, die es ihnen ermöglicht, sich auch mit problematischen Medieninhalten kritisch auseinanderzusetzen. Die Altersgruppe kann auch drastischere Darstellungen von Gewalt im Kontext des Angebots oder Genres verarbeiten, sofern das Angebot nicht in seiner Gesamttendenz Gewalt als Mittel der Konfliktlösung legitimiert» (FSF, 2017b, S. 9).

In Kapitel 2 werden die Fragestellungen dieses Berichtes genauer erläutert. Im Kapitel 3 wird ausführlich auf das methodische Vorgehen und entsprechende Herausforderungen eingegangen. Kapitel 4 umfasst die Ergebnisse auf die drei übergeordneten Fragestellungen. Kapitel 5 fasst zusammen und diskutiert die Resultate und für Kapitel 6 wurden aus den Ergebnissen Tipps für Eltern und Schulen abgeleitet.

2 Fragestellungen

Für die vorliegende Studie sollen folgende Fragestellungen beantwortet werden:

Forschungsfrage A: Wie gestaltet sich die Genrepräferenz bei den drei Mediengattungen Film, Games und YouTuber?

Forschungsfrage B: Wie lassen sich die Jugendlichen beschreiben, die sich an Altersfreigaben halten, und solche die Games spielen und Filme schauen, für die sie eigentlich noch zu jung sind?

Forschungsfrage C: Was lässt sich im Spezifischen über die YouTube-Inhalte sagen, die bei den Jugendlichen am beliebtesten sind?

3 Methoden

Für die JAMES-Studie 2016 (Waller, Willemse, Genner, Suter & Süß, 2016) wurden 1086 Jugendliche in der Deutsch-, der Westschweiz und dem Tessin ausführlich über ihre Medien- und Freizeitaktivitäten befragt. Diese national repräsentative Stichprobe von Jugendlichen in der Schweiz im Alter von 12 bis 19 Jahren bildet die Basis für den vorliegenden Bericht. Genaue Informationen zur repräsentativen Stichprobe sind der bereits publizierten JAMES-Studie 2016 zu entnehmen.

Im Folgenden wird lediglich auf das methodische Vorgehen in Bezug auf die oben genannten Fragestellungen eingegangen. Die Jugendlichen wurden im Rahmen der JAMES-Studie 2016 nach ihren jeweils **maximal drei** beliebtesten Filmen, Games und YouTubern gefragt. Der vorliegende JAMES-focus-Bericht vertieft dabei sowohl die Genres als auch die Altersfreigaben. Im Folgenden werden zuerst die Genres-Zuteilungen von Filmen, Games und YouTubern vorgestellt und danach das Vorgehen bei der Altersfreigabe der Lieblingsinhalte beschrieben.

3.1 Genre

Filme

Die Zuteilung der Filme zu einem Genre erfolgte jeweils über die Plattform International Movie Database (IMDB; <http://www.imdb.com/>), welche diverse Informationen zu Filmen zur Verfügung stellt. Für den vorliegenden Bericht werden folgende Film-Genres verwendet:

- Abenteuerfilme
- Action/Thriller
- Dramen
- Horrorfilme
- Komödien
- Kriegsfilme
- Animationen
- Dokumentarfilme
- SciFi/Fantasy
- Tanzfilm/Musical
- Western

Aufgrund von diversen Filmen, die sowohl dem Genre Science Fiction (Sci-Fi) als auch Fantasy zuzuordnen sind, wurden diese beiden Genres zusammengefasst. Ebenfalls aufgrund fehlender Trennschärfe wurden Thriller und Action zusammengefasst. Die Genres wurden für alle genannten Lieblingsfilme zugeordnet und für die Auswertungen die Summe aller Nennungen verwendet.

Games

Die Genre-Zuteilung der Games erfolgte durch verschiedene Game-Plattformen wie Metacritic (<http://www.metacritic.com/game>), IGN (<http://www.ign.com>), Steam (<http://store.steampowered.com>) oder den Play Store (<https://play.google.com/store>) bei Handygames. Eine übersichtliche Beschreibung der wichtigsten Genres ist auf der Plattform PEGI (2018a) zu finden. Diese wurde teilweise angepasst und um die Genres ergänzt, welche für die vorliegende Studie verwendet wurden, einerseits um den Handygames Rechnung zu tragen und andererseits, weil in den letzten Jahren gewissen Gen-

res vermehrt genutzt und genannt wurden, die bei PEGI (noch) nicht vorhanden sind (siehe Tabelle 1). Bei den Games wurde wiederum die Summe aller Game-Nennungen und den dazugehörigen Genres verwendet. Viele Games sind Mischformen aus verschiedenen Genres.

Tabelle 1: Genre-Beschreibung von PEGI (2018a), angepasst und ergänzt mit eigenen Beschreibungen

Genre	Beschreibung
Action-Abenteuer	Die Spielenden schlüpfen in die Rolle eines Charakters, der verschiedene Aufgaben erledigen und/oder Feinde bekämpfen muss.
MMOG/MMORPG	Abkürzung für Massively Multiplayer Online (Role Playing) Games. Online-Rollenspiele, bei denen Tausende von Spielenden in aller Welt über das Internet gemeinsam dasselbe Spiel spielen.
Jump'n'Run/ Plattformspiele	Dreht sich um Figuren, die sich von einer Plattform zur nächsten bewegen. Rennen und Springen sind dabei essentielle Spielelemente.
Puzzle Games (Logik- und Denkspiele)	Der Hauptfokus bei diesem Genre liegt auf dem Lösen von Rätseln. Zusätzlich können diverse interaktive Elemente hinzukommen, welche zusätzlich Reaktionsvermögen und Geschicklichkeit erfordern.
Rollenspiele	Bei Rollenspielen schlüpfen die Spielenden in die Rolle eines oder mehrerer fiktiver Charakteren, welche in halboffenen oder offenen Welten auf eine Reise gehen, im Verlauf derer sie sich verschiedenen Aufgaben stellen müssen. Oft müssen sie dabei Entscheidungen treffen, welche die Handlung des Spieles beeinflussen.
Rennspiele	Wettstreit mit einem Fahrzeug um die beste Zeit bzw. Position auf einer vorgegebenen Strecke.
Tanz- und Musikspiele	Videospiele, bei denen Musik das zentrale Element darstellt. Je nach Spiel können Bewegungsabläufe, Gesang oder das Reaktionsvermögen der Spielenden als Aufgabe zur Musik dienen.
Shoot'em Up/ Schiessspiele	Bei diesem Genre bewegen sich die Spielenden bewaffnet durch die Spielwelt. Das Erschiessen von Gegnern stellt dabei einen zentralen Aspekt des Spieles dar.
Simulationsspiele	Bestimmte Situationen werden möglichst lebensecht simuliert.
Sportsimulationen	Eine Sportart wird virtuell ausgeübt.
Strategiespiele	Aus den strategischen Brettspielen hervorgegangen. Die Spielenden versuchen hierbei, durch taktische Spielzüge ein definiertes Ziel zu erreichen.
Survival Horror Game	In einer gefährlichen Umgebung, mit wenigen und daher wertvollen Ressourcen müssen sich die Spieler Gegnern stellen und Puzzles lösen, um zu überleben.
Open World Game	Die Spielwelt ist für die Spieler offen und diese können mehrheitlich entscheiden, was sie wann und wie erkunden möchten.
Beat 'em up Game	Kampfspiele, in denen die Kämpfer oft auch nicht realistische und fantastische Fähigkeiten haben.
Arcade Game	Spiele, die für die sogenannten Arcade-Spielautomaten entstanden sind. Oft sind es schnelle Spiele, die eine gute Hand-Augen-Koordination voraussetzen.
Board/Card Game	Digitale Versionen von Brett- und Kartenspielen.
MOBA	Multiplayer Online Battle Arena. Es treten dabei zwei Teams gegeneinander an.
Trivia Game	Werden v.a. für Smartphones entwickelt und dauern oft eher kurz. Meist in Form von Quiz vorhanden.

YouTuber

Für die Genre-Zuteilung der YouTuber wurde die Einteilung von Social Blade verwendet (<https://socialblade.com/youtube/>). Diese basiert auf den 16 Genres bzw. Channel Types, die YouTube bei der Anmeldung eines Kanals unterscheidet, aber nicht im Profil ausweist. Social Blade ist eine Website, die Statistiken erstellt von YouTube, Twitch, Instagram und Twitter. Dabei werden neben den Genre-Zuteilungen auch täglich Abonnentenzahlen und Klickraten erfasst und publiziert.

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

Es ist allerdings zu beachten, dass die Genre-Zuteilung laufend ändern kann, denn Social Blade macht die Zuteilung anhand der letzten zehn öffentlichen Videos und entscheidet anhand des am meisten vorkommenden Channel Types. Viele YouTuber produzieren Videos in unterschiedlichen Genres.

Die Genrezuteilung wurde hier nur für **die 22 meistgenannten YouTuber** vorgenommen, die Ergebnisse können daher nicht auf die ganze Stichprobe oder die Gesamtpopulation verallgemeinert werden.

Um eine sinnvolle Auswahl von Videos zu treffen, wurden pro Sprachregion mindestens ein Viertel der Nennungen von Lieblings-YouTubern verwendet (fett gedruckt in Tabelle 2). Da dies in der Romandie deutlich weniger YouTuber gewesen wären (wenn auch schweizweit die meistgenannten), wurde dort um eine YouTuberin ergänzt, damit von allen Sprachregionen mindestens fünf YouTuber vertreten sind. Von den ausgewählten YouTubern wurden jeweils die drei meistgeschauten Videos im Jahr 2016 angeschaut, da die Studienfeldphase im Jahr 2016 stattfand. So wurden diese Videos ausgewählt bei welchen die Wahrscheinlichkeit am höchsten ist, dass sie von den Jugendlichen, welche diese YouTuber als ihre liebsten angeben, gesehen wurden. Dies kann jedoch nicht mit Sicherheit angenommen werden, was bei der Interpretation der Ergebnisse berücksichtigt werden muss. Es wurden somit 66 Videos von insgesamt 22 YouTubern für die Analysen verwendet. Die analysierten YouTuber haben die Sprache der jeweiligen Sprachregion gesprochen, mit Ausnahme von PewDiePie, der englischsprachige Videos produziert. Er war auch der einzige YouTuber, der in allen drei Sprachregionen genannt wurde, auch wenn er in der Romandie (10 N.) und im Tessin (6 N.) nicht im obersten Viertel der Nennungen vertreten ist. Keiner der YouTuber stammt aus der Schweiz, die italienischsprachigen YouTuber stammen ausschliesslich aus Italien und die französischsprachigen aus Frankreich. Von den deutschsprachigen YouTubern sind mit Ausnahme eines Österreichers nur Personen aus Deutschland vertreten. Die Tabelle 2 zeigt die analysierten YouTuber inkl. Anzahl Nennungen auf. Darin ist auch zu erkennen, dass die Jugendlichen aus der Romandie insgesamt am meisten YouTuber genannt haben, jedoch klare Favoriten haben, was zu einer insgesamt geringen Anzahl analysierter YouTuber in der Romandie führt. Dies ist bei der Interpretation der Ergebnisse zu berücksichtigen. Alle YouTuber auf dieser Liste waren 2016 zwischen 20 und 30 Jahre alt.

Tabelle 2: Für Auswertung verwendete Lieblings-YouTuber nach Sprachregion (N. = Nennungen)

Deutschschweiz (insg. 718 Nennungen)	Romandie (insg. 934 Nennungen)	Tessin (insg. 430 Nennungen)
BibisBeautyPalace (29 N.)	Cyprien (86 N.)	St3pNy (28 N.)
Julien Bam (21 N.)	NORMAN FAIT DES VIDÉOS (83 N.)	→FavijTV™ (24 N.)
KsFreakWhatElse (19 N.)	SQUEEZIE (53 N.)	theShow (21 N.)
ApeCrime (17 N.)	Mister V (38 N.)	iPantellas (17 N.)
ApoRed (16 N.)	EnjoyPheonix (27 N.)	Anima (13 N.)
Dagi Bee (16 N.)	Natoo:25	Matt & Bise (10 N.)
PewDiePie (16 N.)	Le Rire Jaune:22	Amadeo Preziosi:8
Shirin David (15 N.)	Tibo InShape:18	Greta Menchi:8
Dner (14 N.)	ANDY:14	JusTZoda:8
Inscope21 (12 N.)	Sullivan Gwed:13	Daniele Doesn't Matter:7
LeFloird (11 N.)	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	-
insg. 718 Nennungen	insg. 934 Nennungen	insg. 430 Nennungen
186 N.= 25.9%	284 N.= 30.4%	113 N. = 26.3%
	+ 10 N. (PewDiePie)	+ 6 N. (PewDiePie)

3.2 Altersfreigaben

Die Altersfreigaben der liebsten Filme, Games und YouTuber wurden im Nachhinein vom Forschungsteam ermittelt. Dafür wurden bei den Filmen die Altersfreigaben der FSK (Freiwillige Selbstkontrolle der Filmwirtschaft, <https://www.spio-fsk.de>) und für die Games die Altersfreigabe von PEGI (Pan European Game Information, <http://www.pegi.info>) verwendet. Bei den YouTubern wurden anhand des Vorgehens der FSF (Freiwillige Selbstkontrolle Fernsehen, <http://fsf.de>) vom Forschungsteam eine Einschätzung vorgenommen.

Da jeweils **drei Lieblingsfilme, -Games oder -YouTuber** angegeben wurden und diese unterschiedliche Altersfreigaben haben konnten, wurde **jeweils die höchste der drei Altersfreigaben** für die Auswertungen verwendet. Dazu wurde diese vom Alter der Probanden subtrahiert und daraus eine

dichotome Variable erstellt, ob bei allen die Altersfreigabe eingehalten wurde oder bei mindestens einer der drei Angaben missachtet bzw. unterschritten wurde.

Filme

Die FSK teilt Filme in fünf Stufen der Altersfreigabe ein: ohne Alterseinschränkung, ab 6 Jahren, ab 12 Jahren, ab 16 Jahren und ab 18 Jahren (keine Jugendfreigabe). Die drei Bereiche, welche für die Stichprobe der vorliegenden Studie relevant sind, werden in der Tabelle 3 beschrieben.

Tabelle 3: Beschreibung der Altersfreigaben ab 12, ab 16 und ab 18 nach FSK (Goehlnich, Hönge & Possmann, 2010)

Alterskennzeichen FSK	Beschreibung
Ab 12 Jahren	<ul style="list-style-type: none"> • Genrevielfalt wie Komödie, Science-Fiction, Action und Kriminalfilme, Thriller, Drama sind genretypisch inszeniert und werden bereits genregemäss rezipiert. • Bedrohungs- und Konfliktsituationen sind inhaltlich angebunden an die erzählte Geschichte. • Schnelle Schnitte, düstere Farb- und bedrohliche Formgebung, effektvolle Vertonung und eine die Dramaturgie des Films unterstreichende Musik werden im Zusammenhang der Story verarbeitet. • Positive Figuren dominieren gegenüber Figuren mit antisozialem Verhalten und die Geschlechterrollen sind geprägt von partnerschaftlicher Beziehung. • Helden mit Anreiz zur Identifikation werben nicht für ein gewalttätiges, destruktives Verhalten.
Ab 16 Jahren	<ul style="list-style-type: none"> • Weder die Filmstory noch mögliche Identifikationsfiguren vermitteln ungebrochen sozial schädigende Botschaften. • Gewalt ist nicht das einzige Konfliktlösungsmittel. • Die Visualisierung von Sexualität ist nicht spekulativ und anreisserisch inszeniert. • Extreme Gewaltspitzen werden nicht gezeigt oder über eine aufdringliche Vertonung inszeniert. • Drogenkonsum, politischer Radikalismus oder Fremdenfeindlichkeit werden im Konflikt einer Geschichte kritisch bearbeitet. • Keine Propagierung von Selbstjustiz.
Keine Jugendfreigabe bzw. ab 18 Jahren	<ul style="list-style-type: none"> • Gewalttätige Helden werden dargestellt, sind jedoch keine eindeutigen Sympathiefiguren. • Bei der Inszenierung von Gewalt werden Distanzierungsmöglichkeiten angeboten. • Gewaltspitzen sind visualisiert, der Genrekontext ist jedoch klar erkennbar. • Sexualität wird dargestellt, ist aber in einen inhaltlichen Kontext eingebunden. • Keine positive Verbindung von Gewalt und Sexualität. • Die formale, sprich künstlerische Ausgestaltung einer an sich problematischen Thematik ist überzeugend inszeniert.

Games

Das PEGI-System unterscheidet zwischen Kennzeichnungen, die auf die Eignung nach Jugendschutz auf eine bestimmte Altersgruppe hindeuten, aber auch welche Inhalte darin vorkommen könnten (Schimpfwörter, Diskriminierung, Drogen, Angst, Glücksspiel, Sex, Gewalt, Online). Im Folgenden werden die drei für diese Studie relevanten Einstufungen der Altersgruppen ab 12, ab 16 und ab 18 genauer vorgestellt (siehe Tabelle 4).

Tabelle 4: Beschreibung der Altersfreigaben ab 12, ab 16 und ab 18 nach PEGI (2018c)

Alterskennzeichen PEGI	Beschreibung
Ab 12 Jahren	In diese Kategorie fallen Videospiele, die etwas ausführlichere Gewalt gegen Fantasiewesen und/oder angedeutete Gewalt gegen menschlich aussehende Wesen oder erkennbare Tiere zeigen. Auch Videospiele, die etwas ausführlichere Nacktdarstellungen enthalten, würden in diese Kategorie fallen. Leichte Vulgärsprache ist möglich, Fluchworte mit sexuellem Charakter sind aber verboten.
Ab 16 Jahren	Diese Einstufung wird vergeben, wenn die Darstellung von Gewalt (oder sexuellen Handlungen) in einer Form geschieht, die auch im wirklichen Leben zu erwarten wäre. Junge Menschen dieser Altersstufe sollten ebenfalls mit stärkerer Vulgärsprache, der Tatsache von Tabak- und Drogenkonsum und der Darstellung krimineller Handlungen umgehen können.
Keine Jugendfreigabe bzw. ab 18 Jahren	Die ausschliessliche Empfehlung für Erwachsene kommt zur Anwendung, sobald die dargestellte Gewalt grausam wirkt und/oder bestimmte Gewaltarten dargestellt werden. Was genau grausame Gewalt ist, ist sehr schwer zu definieren, da diese Einschätzung häufig stark subjektiv ist, aber im Allgemeinen wird so die Darstellung von Gewalt bezeichnet, die beim Betrachter Abscheu hervorruft.

YouTuber

Da es für YouTuber keine bestehenden Altersfreigaben gibt, wurde anhand des Systems der Prüfordnung der FSF (2017a, S.17-18) eine Einschätzung vorgenommen. Hierbei wird unterschieden zwischen den drei Kategorien, die in der FSF Prüfordnung als Wirkungsrisiken bezeichnet werden. Dabei wird eingeschätzt welche Beeinträchtigungen oder Gefährdungen vom Inhalt ausgehen. Zu berücksichtigen gilt, dass die Absätze eins und zwei nicht für Nachrichtensendungen und Sendungen zum politisches Zeitgeschehen gelten.

1. Gewaltbefürwortung und -förderung

- Angebote von Identifikationsfiguren mit gewalttätigen oder anderen sozial unverantwortbaren Verhaltensmustern;
- Präsentation von einseitig an Gewalt orientierten Konfliktlösungsmustern oder deren Legitimation;
- die Darstellung von Gewalt als erfolgreichem Ersatz von Kommunikation;
- Darstellungen, die eine Desensibilisierung gegenüber Gewalt fördern, indem sie die Wirkung von Gewalt verharmlosen oder verschweigen.

2. Übermässige Angsterzeugung

- drastische Darstellung von Gewalt;
- drastische Darstellung des Geschlechtsverkehrs;
- unzureichende Darstellungen realitätsnaher Inhalte, die im Lebenskontext von Kindern besonders angstvoll erlebt werden (z. B. Familienkonflikte);
- eine gemessen an der Realität überproportionale Darstellung von Gewalt mit der Folge der Empfindung allgegenwärtiger Bedrohung.

3. Sozialethische Desorientierung

- die unzureichend erläuterte bzw. kritiklose Darstellung realen oder realitätsnahen Gewaltgeschehens (z. B. Krieg);
- die kritiklose Präsentation von Vorurteilen, Diskriminierung und antisozialem Verhalten;
- die befürwortende Darstellung abwertender Rollenklischees;
- befürwortende Darstellungen entwürdigender sexueller Beziehungen und Praktiken
- die befürwortende Darstellung von physisch oder psychisch schädigendem Risikoverhalten.

Für jede dieser Kategorien wurde pro Video eine Altersfreigabe geschätzt und am Schluss die höchste Altersfreigabe als finale Angabe für dieses Video verwendet. Diese wurden vom Alter der Probanden subtrahiert und daraus eine dichotome Variable erstellt, ob die Jugendlichen mindestens einen YouTuber bevorzugen, der Videos postet, für die sie eigentlich zu jung wären, oder ob sie dabei innerhalb der Altersfreigabe liegen. Hier muss allerdings berücksichtigt werden, dass nicht bekannt ist, welche Videos die Jugendlichen von den YouTubern schauen, sondern, dass die drei meistgeschauten Videos aus dem Jahr 2016 verwendet wurden. Wichtig ist es auch zu bedenken, dass das Rating nicht von professionellen FSF-Ratern vorgenommen wurde, sondern von Studierenden der Medienwissenschaft und Psychologie, welche sich mit dem FSF-Verfahren vertraut gemacht haben.

4 Ergebnisse

4.1 Genrepräferenzen – Forschungsfrage A

Forschungsfrage A: Wie gestaltet sich die Genrepräferenz bei den drei Mediengattungen Film, Games und YouTuber?

4.1.1 Filme

Die befragten Jugendlichen haben 2354 Lieblingsfilme genannt. Dabei haben einige Jugendliche keinen, nur einen, nur zwei oder alle drei möglichen Lieblingsfilme angegeben. Es waren also Mehrfachantworten möglich, mit einem Maximum von drei Nennungen. Die Auswertung der Genres dieser Lieblingsfilme wurde aufgrund der Summe der Nennungen gemacht, unabhängig davon, wie viele Filme jemand genannt hat.

Der grösste Teil der 2354 genannten Lieblingsfilme gehört zum Genre Sci-Fi/Fantasy (901 Nennungen). An zweiter Stelle folgt Action/Thriller mit 388 Nennungen. Dramen werden von den Jugendlichen 381-mal genannt und Komödien 349-mal. Deutlich weiter hinten liegen Abenteuerfilme (80 N.), Animationen (75 N.) und Horrorfilme (48 N.). Ebenfalls weniger als 50 Nennungen erhielten Kriegsfilme, Tanzfilme/Musicals, Western und Dokumentarfilme (siehe Tabelle 5).

Tabelle 5: Genre-Zuteilung der Lieblings-Filme nach Häufigkeit der Nennung

Film-Genre	Beispiele	Anzahl Nennungen
SciFi/Fantasy	Star Wars, Harry Potter, The Hunger Games	901
Action/Thriller	Fast & Furious, James Bond	388
Dramen	Titanic, The Fault in Our Stars	381
Komödien	Fack ju Göhte, Intouchables	349
Abenteuerfilme	Pirates of the Caribbean, The Revenant	80
Animationen	Minions, The Simpsons Movie	75
Horrorfilme	Saw, The Ring	48
Kriegsfilme	American Sniper, Saving Private Ryan	48
Tanzfilm/Musical	Dirty Dancing, Step Up	30
Western	Django Unchained, The Hateful Eight	15
Dokumentarfilme	One Direction: This Is Us, Justin Bieber's Believe	9

4.1.2 Games

Für die Auswertung dieser Genres sind insgesamt 1676 Nennungen der Lieblings-Games der Jugendlichen eingeflossen. Es waren bis zu drei Nennungen pro Person möglich. Die drei beliebtesten Genres sind First- und Third-Person Shooter (350 N.), Sport Games (325 N.) und Open World Games (281 N.). Gefolgt von Action und Adventure Games und Racing Games.

Tabelle 6: Genre-Zuteilung der Lieblings-Games nach Häufigkeit der Nennung

Game-Genre	Beispiele	Anzahl Nennungen
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

Für diese Auswertungen wurden lediglich die meistgenannten Lieblings-YouTuber verwendet, womit insgesamt 602 Nennungen von 406 Jugendlichen in die Auswertungen mit eingeflossen sind. Es waren Mehrfachantworten (max. drei) möglich. Von den 16 Channel Types, welche von YouTube vorgeschlagen werden und in dieser Studie für die Genre-Einteilung verwendet wurden, sind bei den analysierten 22 YouTubern lediglich fünf vertreten: Entertainment, Comedy, Games, How to & Styles und People. Wobei bedacht werden sollte, dass bewusst nach YouTubern gefragt wurde und nicht im Allgemeinen nach YouTube-Kanälen, welche allenfalls in Bezug auf Genres breiter verteilt gewesen wären.

Dem Genre **Entertainment**, also Unterhaltung, wurden Anima, ApeCrime, Inscope21, iPantellas, Julien Bam, KsFreakWhatElse, LeFloid, Matt & Bise, theShow und ApoRed zugeordnet. Als **Comedy** wurden Cyprien, Mister V, NORMAN FAIT DES VIDÉOS und PewDiePie eingeteilt. Als **Game-Channels** wurden diejenigen von Dner, →FavijTV™, St3pNy und SQUEEZIE identifiziert. Alle diese YouTuber sind männlich. Die beiden Channel Types How to & Style und People sind dagegen ausschliesslich durch Frauen besetzt. Shirin David ist als einzige der 22 analysierten YouTuber dem Genre **People** zugeordnet und BibisBeautyPalace, Dagi Bee und EnjoyPhoenix dem Genre **How to & Style**.

Von den 602 Nennungen, ist mit 38.4% ist das Genre Comedy am meisten vertreten, gefolgt von Entertainment mit 30.6%. Dicht nacheinander an dritter und vierter Stelle folgen How to & Styles (21.6%) und Games (18.1%). Das am wenigsten beliebte Genre ist People mit 7%. Die Unterschiede der Teilgruppen sind in Tabelle 7 ersichtlich und mit folgendem Lesebeispiel erläutert: Etwas mehr als ein Viertel (26.1%) der 12-/13-Jährigen haben mindestens einen Lieblings-YouTuber angegeben, der dem Genre Entertainment angehört.

Tabelle 7: Prozentanteil der YouTube-Genres (N=406), Mehrfachantworten möglich

Merkmal		Entertainment in %	Games in %	Comedy in %	How to & Styles in %	People in %
Altersgruppe	12-/13-Jährige	26.1	28.4	27.5	33.7	8.9
	14-/15-Jährige	42.9	18.4	29.1	16.1	6.6
	16-/17-Jährige	25.4	13.8	46.7	18.9	9.4
	18-/19-Jährige	17.5	11.8	58.7	22.7	2.6
Geschlecht	Mädchen	22.5	9.2	26.7	38.0	13.0
	Jungen	40.4	28.8	40.3	2.1	0
Sozioökonomischer Status	Tief	25.3	27.9	41.9	20.1	5.4
	Mittel	30.3	15.6	38.6	23.6	7.4
	Hoch	34.7	18.5	34.6	15.3	7.7
Herkunft	Schweiz	29.3	19.5	39.4	21.9	6.3
	Ausland	36.2	12.3	33.9	19.9	10.3
Wohnort/Urbanität	Stadt	35.3	12.8	43.7	24.8	5.5
	Land	29.0	20.5	36.1	13.1	10.8

Die Unterschiede zwischen den Landesteilen können durch die Übervertretung der Romandie nicht abgebildet werden, und da allgemein die Nennungen in den drei Regionen sehr unterschiedlich sind. Je jünger die Jugendlichen sind, desto mehr mögen sie die Genres Games und People, je älter sie sind, desto mehr bevorzugen sie das Genre Comedy. Entertainment wird deutlich von den 14-/15-Jährigen bevorzugt. Im Genre Comedy sind die Unterschiede zwischen den Geschlechtern am kleinsten, tendenziell wird es aber mehr von Jungen bevorzugt. Die Genres Games und Entertainment werden klar von den Jungen präferiert. Mädchen bevorzugen How to & Styles und People. Die Vorliebe für die Genres Entertainment und People steigt mit dem sozioökonomischen Status, umgekehrt verhält es sich bei den Genres Games und Comedy. Jugendliche mit Migrationshintergrund mögen die Genres Entertainment und People etwas mehr und Schweizer Jugendliche bevorzugen die Genres Comedy und Games etwas mehr. Jugendliche, die in der Stadt wohnen, mögen die Genres Entertainment, Comedy und How to & Styles mehr. Jugendliche, die in ländlichen Regionen wohnhaft sind, bevorzugen die Genres Games und People.

4.2 Altersfreigaben – Forschungsfrage B

Forschungsfrage B: Wie lassen sich die Jugendlichen beschreiben, die sich an Altersfreigaben halten, und solche die Games spielen und Filme schauen, für die sie eigentlich noch zu jung sind?

Bei den **Lieblingsfilmen** halten sich die Jugendlichen am ehesten an die Altersfreigaben. Es sind 68% der insgesamt 952 Jugendlichen, die mindestens einen Lieblingsfilm angegeben haben. Bei der Analyse der 22 Lieblings-YouTuber wurden die Angaben von insgesamt 406 Jugendlichen mit einbezogen. Diese haben mindestens einen der 22 analysierten YouTuber als **Lieblings-YouTuber** angegeben. Davon sind ebenfalls knapp zwei Drittel alt genug für alle drei analysierten Videos dieser YouTuber, obwohl dort die Altersfreigaben nicht ersichtlich sind, sondern nur für diese Studie geschätzt wurden. Es ist allerdings zu beachten, dass nicht sicher ist, dass die Jugendlichen genau diese Videos angeschaut haben. Von den Raterinnen wurde eine Altersfreigabe ab 14 Jahren vermisst. Diese wäre einige Male eingesetzt worden, wo stattdessen eine Freigabe ab 16 Jahren vergeben wurde. Auffällig ist, dass keines der Videos als nicht jugendfrei, also erst ab 18 eingeteilt wurde. Bei den **Lieblings-Games** hält sich nur ein Drittel der insgesamt 436 Jugendlichen, die mindestens ein Lieblingsgame genannt haben, an die Altersfreigaben (siehe Abbildung 6).

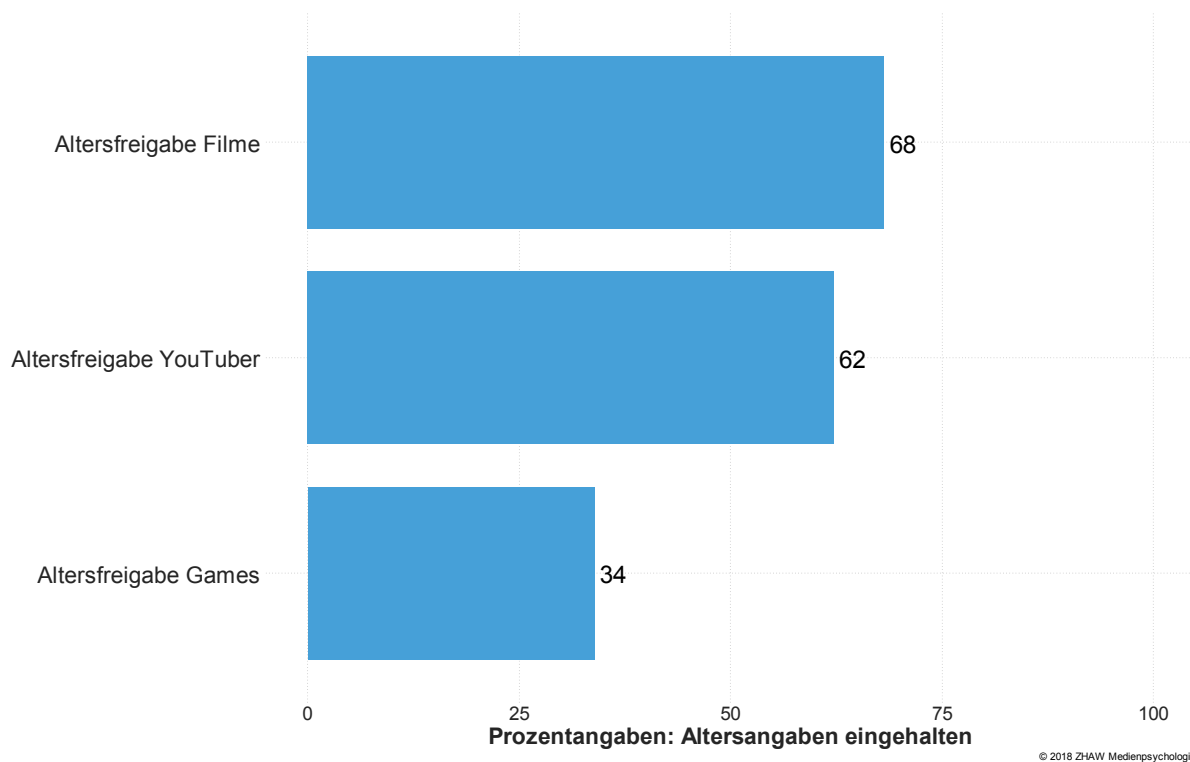


Abbildung 6: Anteil der Jugendlichen in Prozent, welche die Altersfreigaben einhalten (N_{Filme}=952; N_{YouTuber}=406; N_{Games}=436)

Eine deutliche Zunahme zeigt sich bei den Filmen über die **Altersgruppen**, was nachvollziehbar ist, da die ältesten aufgrund ihres Alters die Freigaben selbstredend einhalten. 44% der 12-/13-Jährigen und 35% der 14-/15-Jährigen halten sich an die Altersfreigaben. Bei den 16-/17-Jährigen sind es gar 82% und ab 18 Jahren logischerweise 100%. Bei den Games gibt es mit Ausnahme der 100% ab 18 Jahren nur geringe Unterschiede, so halten sich bei den 12-13-Jährigen 20%, bei den 14-/15-Jährigen 12% und bei den 16-/17-Jährigen 16% an die Altersfreigaben. Bei den YouTubern sind es bei den Jüngsten 40% und bei den 14-15-Jährigen 31%, welche Videos von YouTubern schauen, welche ihrem Alter entsprechen. Da kein Video erst ab 18 Jahren freigegeben wurde, sind es schon ab 16 Jahren alle Jugendlichen, die sich an die Altersfreigaben halten.

Zwischen den Geschlechtern gibt es insbesondere bei den Filmen und bei den Games signifikante Unterschiede bezüglich der Altersfreigaben (siehe Abbildung 7). Auffällig ist, dass bei den YouTubern kaum Unterschiede zu erkennen sind.

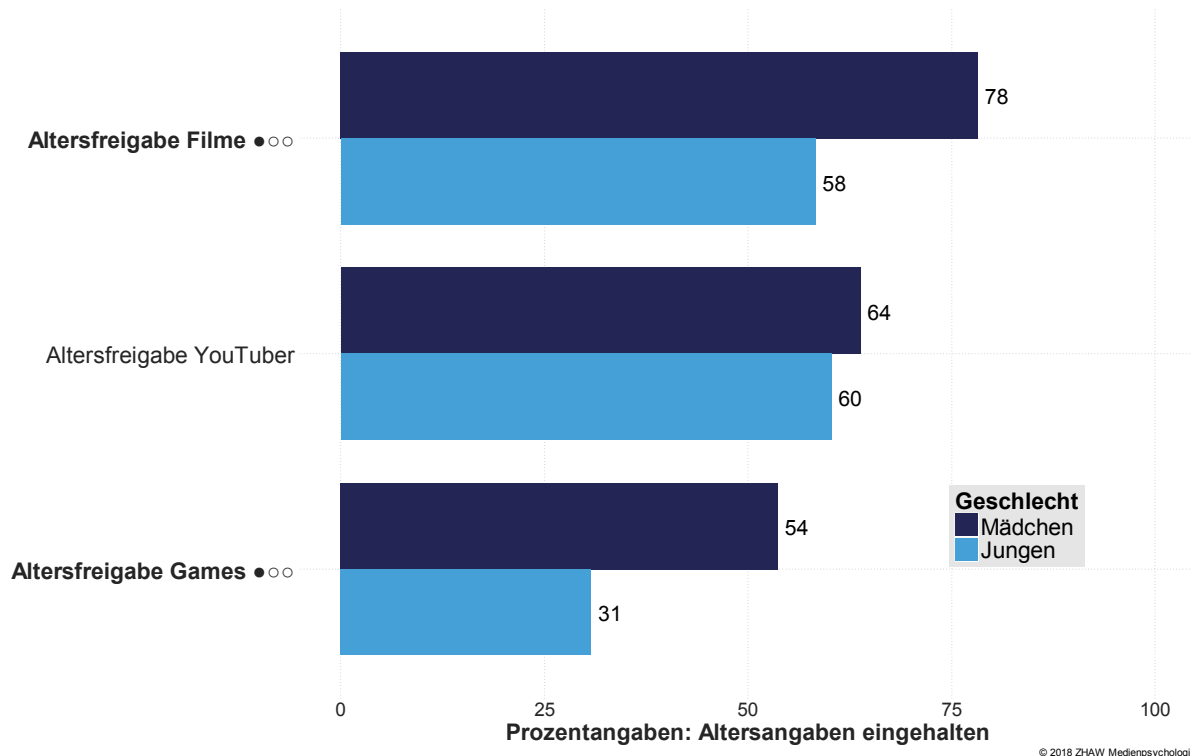


Abbildung 7: Anteil der Jugendlichen in Prozent, welche die Altersfreigaben einhalten, nach Geschlecht (N_{Filme}=952; N_{YouTube}=406; N_{Gamer}=436)

Zwischen den drei Abstufungen des **Sozioökonomischen Status** (hoch, mittel, tief) gibt es keine signifikanten Unterschiede, weder bei Filmen oder Games, noch bei den YouTubern. Beim **Wohnort** unterscheiden sich nur die Gamer signifikant. 38% der Jugendlichen Gamer, die auf dem Land leben, halten sich an die Altersfreigaben, wohingegen sich nur 22% der städtisch wohnhaften Jugendlichen an die Altersfreigaben halten.

Schweizer Jugendliche halten sich mit 71% öfters an die Altersfreigaben bei ihren Lieblings-Filmen, als Jugendliche mit ausländischer **Herkunft** (55%). Bei den Games sind die Unterschiede ähnlich, Schweizer Jugendliche (37%), geben eher ein Lieblingsgame an, für das sie alt genug sind, als Jugendliche, die einen Migrationshintergrund haben (19%). Bei den YouTubern gehen die Tendenzen in die gleiche Richtung, der Unterschied ist jedoch nicht signifikant.

Zwischen den drei **Landesteilen** gibt es bei den Lieblings-Filmen und Lieblings-Games kaum Unterschiede. Bei den YouTubern können diese Unterschiede nicht ausgewiesen werden, da sie aufgrund des Auswahlvorgehens der Videos nicht aussagekräftig sind.

4.3 YouTube – Forschungsfrage C

Forschungsfrage C: Was lässt sich im Spezifischen über die YouTube-Inhalte sagen, die bei den Jugendlichen am beliebtesten sind?

Für eine Beschreibung der YouTuber, bzw. deren drei meistgeschauter Videos im Jahr 2016, werden diese nach Genres sortiert vorgestellt. Die Anzahl Abonnenten und Videos wurden für den Stichtag 1.12.2017 auf Social Blade (<https://socialblade.com/youtube/>) erfasst. Das Herkunftsland und das Alter der YouTuber wurden deren Kanälen oder deren Wikipedia-Einträgen entnommen.

Mit Ausnahme von **PewDiePie** wurden alle YouTuber aus der eigenen Sprachregion genannt, wobei jedoch keine Schweizer YouTuber in der Liste der 22 meistgenannten vorhanden sind.

Nachfolgend eine Übersicht der analysierten YouTuber und deren publikumswirksamsten Videos:

4.3.1 Entertainment

Anima ist ein italienischer YouTuber, er hat über zwei Millionen Abonnenten, ist seit 15. April 2013 aktiv auf YouTube und hat seither knapp 2000 Videos hochgeladen. Sein bürgerlicher Name ist Sascha Burci und zum Zeitpunkt der Datenerhebung (Frühling/Sommer 2016) war er 26 Jahre alt. Seine drei meistgeschauten Videos im Jahr 2016 sind eine ironische Parodie eines Liedes, ein Fußballspiel auf nassem, seifigem Boden und das Spiel «Tat oder Wahrheit» mit seiner Freundin. Es wurden alle mit einer Altersfreigabe ab 16 Jahren geschätzt, dies insbesondere, weil darin antisoziales und sexistisches Verhalten gezeigt wurde.

ApeCrime ist der Kanal von drei deutschen YouTubern, sie haben ca. dreieinhalb Millionen Abonnenten und sind seit dem 16. Februar 2011 aktiv und haben bis Ende 2017 631 Videos hochgeladen. Im Sommer 2016 waren sie 25 und 26 Jahre alt. Die drei meistgeschauten Videos auf ihrem Kanal im Jahr 2016 stellen sieben Typen von Freundinnen dar, zeigen alltägliche Episoden, wie diese «früher», also in Kindertagen waren, und wie sie heute sind. Das dritte Video zeigt eine sarkastische Darstellung von „Dingen, die niemals passieren“, z.B., dass sich jemand über den Montag freut und jubelt. Das erste Video wurde aufgrund der sexistischen Darstellung gegenüber beiden Geschlechtern ab 16 Jahren eingestuft, die anderen beiden wurden als jugendfrei beurteilt.

ApoRed ist das Pseudonym des deutschen YouTubers Ahmad Nadim Ahadi, er hat über 2 Millionen Abonnenten und sein Kanal ist seit 16. August 2011 aktiv. Seither hat er 163 Videos hochgeladen. Er war im Sommer 2016 22 Jahre alt. Das erste und dritte Video sind verschiedene Versionen desselben Raps mit dem Titel «Everyday Saturday», in welchem er sich als sehr erfolgreich darstellt, d.h. als jemand, der mit Gewalttaten in der Vergangenheit soweit gekommen ist, dass er jetzt teure Autos fahren kann und 100 Nike Air besitzt. Allgemein kommt in den Videos sehr viel Product-Placement vor. Im zweiten Video stellt er sich wieder sehr selbstbewusst als den Besten vor, mit Begründung seiner vielen Abonnenten und Klicks. Kritiker werden sofort abgewertet. Die beiden «Everyday Saturday»-Videos wurden ab 16 Jahren eingestuft, das zweite ab 12 Jahren.

Inscope21 ist ein deutscher YouTuber, dessen bürgerlicher Name Nicolas Lazaridis lautet. Er hat knapp zwei Millionen Abonnenten und seit dem 9. Juni 2010 958 Videos hochgeladen. Zum Zeitpunkt der Befragung war er 22 Jahre alt. Eines der drei meistgeschauten Videos aus dem Jahr 2016 zeigt, dass Inscope21 sein Überschreiten der Millionengrenze seiner Abonnenten feiert und sich dabei selbst auf die Schippe nimmt, unter anderem dadurch, dass er sagt, dass er durch nichtssagende Clips Geld verdiene. In einem weiteren Video parodiert er einen Rapper und im dritten der meistgeschauten Videos nimmt er Kommentare seiner Abonnenten auf, welche auf seinen Wunsch hin sein Aussehen nach einer Weisheitszahnoperation kommentierten. Dabei kontert er mit nicht jugendfreier Sprache. Das erste dieser Videos wurde ab 12 Jahren eingestuft und die anderen beiden ab 16 Jahren.

iPantellas ist ein italienisches YouTuber-Duo mit über drei Millionen Abonnenten. Seitdem sie am 28. August 2009 ihren Kanal eröffneten, haben sie 259 Videos hochgeladen. Sie waren im Sommer 2016 beide 26 Jahre alt. In ihren drei meistgeschauten Videos 2016 werden mit viel Ironie das Schulleben auf Primarstufe und im Gymnasium miteinander verglichen oder der Alltag im Gymnasium aus der Sicht von Schülern und Lehrkräften als Parodie dargestellt. Im dritten Video werden Sommerhits parodiert. Das erste Video wurde als jugendfrei beurteilt, die anderen beiden wurden ab 16 Jahren eingestuft aufgrund von sexualisierter und sexistischer Darstellung, der übermäßigen Darstellung von Gewalt (psychisch und physisch) und der Bagatellisierung von Drogenkonsum.

Julien Bam ist ein deutscher YouTuber mit bürgerlichem Name Julien Budorovits, der viereinhalb Millionen Abonnenten hat. Seit dem 17. Februar 2012 hat er 217 Videos hochgeladen. Er war im Sommer 2016 28 Jahre alt. Alle drei seiner meistgesehenen Videos im Jahr 2016 wurden als jugendfrei beurteilt. Das erste Video kommt in Form eines Raps daher, wobei er selbst mit dem Fahrrad unterwegs ist und das Rap-Video «Everyday Saturday» von ApoRed parodiert. Das zweite Video ist ein Rap zusammen mit der deutschen Sängerin Lena Meyer-Landrut, in welchem von Zuschauern gestell-

te Fragen beantwortet wurden. Das dritte Video ist ebenfalls musikalisch, diesmal parodiert er bekannte Musiker.

KsFreakWhatElse heisst mit bürgerlichem Namen Marcel Dähne aus Österreich und war zum Zeitpunkt der Befragung 23 Jahre alt. Sein Kanal, den er am 26. November 2012 eröffnete, hat etwas mehr als zwei Millionen Abonnenten und verfügt über 523 Videos. Im ersten der drei meistgeschauten Videos 2016 rappt er über die Million Klicks auf seinem YouTube-Kanal. Ebenfalls ein Musikvideo beinhaltet eine Liebeserklärung, welche einer Frau oder dem Auto gelten könnte, das er im Video fährt. Im dritten Video wird eine Challenge gezeigt, die er mit dem Model Vikka durchführt, dabei müssen bestimmte Körperteile durch Tasten erraten werden. Dieses letzte Video wurde ab 16 Jahren eingestuft, aufgrund des Imitierens von Geschlechtsteilen und der Darstellung des Gewinns, der beinhaltete, dass das Model KS einmal mit einem Gürtel auf den nackten Oberkörper peitschen durfte. Die anderen beiden Videos wurden als jugendfrei beurteilt.

LeFloid ist das Pseudonym vom 29-jährigen Florian Mundt aus Deutschland. Er hat etwas mehr als drei Millionen Abonnenten und ist aktiv seit dem 14. Oktober 2007, seither hat er 644 Videos hochgeladen. In allen drei der meistgeschauten Videos 2016 kommentiert er internationale News, welche skurril erscheinen, z.B. ein Rapper, der sich für Promozwecke ins Gesicht schießt, Drogenkuriere, die sich im Marihuana-Rausch selbst der Polizei stellen, und Mädchen, die im Bikini ein anderes Mädchen verprügeln. Es ist fraglich, ob die jüngeren Zuschauer seine ironischen Kommentare verstehen und Kritik an den Nachrichten, welche nur zwischen den Zeilen erkennbar ist, verstehen. Daher wurden alle drei Videos ab 16 Jahren vorgeschlagen.

Matt & Bise sind zwei italienische YouTuber, welche beide 23 Jahre alt waren zum Zeitpunkt der Befragung. Sie haben ca. 1.75 Millionen Abonnenten und sind seit dem 12. Juni 2009 aktiv. Seither haben sie auf ihrem Kanal 135 Videos hochgeladen. Die ersten beiden der 2016 meistgeschauten Videos sind Teil ihrer Serie «Made in...», in welcher sie typische Gerichte aus einem Land essen und wer mehr gegessen hat, gewinnt. Dabei kommentieren sie laufend mit teilweise negativen Stereotypen dieser Länder (hier Deutschland und Frankreich). Das dritte Video ist Teil ihrer Serie «Anmachen mit...», in der Frauen mit Schimpfwörtern angemacht werden. Dieses Video wurde aufgrund von mehreren sexuellen Hinweisen ab 16 Jahren eingestuft, die anderen beiden wurden als jugendfrei beurteilt, wenn auch das Thema Foodwaste im Rating kritisch erwähnt wurde.

theShow steht für die beiden 25-jährigen YouTuber Alessio Stigliano und Alessandro Tenace aus Italien. Sie haben knapp zwei Millionen Abonnenten und ihr Kanal, welchen sie am 1. Oktober 2013 gegründet haben, verfügt über 758 Videos. Das erste Video zeigt ein ironisches Sozialexperiment, in dem untersucht wird, wie Frauen am Strand auf einen Mann mit übergrössem Penis in enger Badehose reagieren. Im zweiten Video nehmen sie Sätze von Zuschauern auf und sagen diese zufälligen Leuten auf der Strasse. Das Video beinhaltet teilweise vulgäre Sprache. Das dritte Video ist ähnlich, jedoch deutlich mehr mit sexuellen Inhalten und herabschätzender Behandlung von Frauen. Alle drei Videos wurden ab 16 Jahren eingestuft.

4.3.2 Comedy

Cyprien ist insgesamt der meistgenannte Lieblings-YouTuber in dieser Studie. Der 27-jährige Franzose hat über 11.5 Millionen Abonnenten und ist seit dem 25. Februar 2007 aktiv. Seither hat er 122 Videos auf seinem Kanal gepostet. Im ersten Video zeigt Cyprien anhand verschiedener Werbungen auf, wie sich diese von der Realität unterscheiden. Das zweite hebt sich von seinen regulären Videos ab, es ist ein kurzer Film über zwei beste Freunde, die alte Videospiele sammeln. Das dritte Video handelt vom Game Pokémon Go, welches er kritisch betrachtet. Alle drei analysierten Videos wurden als jugendfrei eingestuft.

Mister V ist ebenfalls ein französischer YouTuber namens Yvick Letexier mit etwas mehr als vier Millionen Abonnenten. Der 23-Jährige hat seit der Gründung seines Kanals am 20. November 2008 38 Videos hochgeladen. Im ersten Video zeigt Mister V den Unterschied zwischen Paris und Los Angeles auf. Im zweiten Video spielt er selbst zwei Freunde, die sich gegenseitig dazu bringen dem anderen

einen Gefallen zu machen. Das dritte Video ist der erste von zwei Teilen eines kleinen Films, in welchem er einen Geheimagenten spielt, der gegen eine Terrororganisation vorgeht. Alle drei analysierten Videos wurden als jugendfrei eingestuft.

NORMAN FAIT DES VIDÉOS ist der Kanal 29-jährigen des Franzosen Norman Thavaud, der über 10 Millionen Abonnenten hat. Der Kanal ist seit dem 3. Januar 2011 aktiv und verfügt über 135 Videos. Sein erstes und drittes Video ist dem Thema «Vater» bzw. «Mutter» gewidmet. Er beschreibt, was Väter und Mütter ausmachen, oft anhand von Stereotypen. Am Schluss betont er, wie glücklich man sich schätzen könne, mit einem Vater bzw. eine Mutter an seiner Seite. Das zweite Video ist ein Musikclip, in dessen Geschichte ein Junge in ein Mädchen verliebt ist, er bei ihr jedoch nur in der titelgebenden Friendzone ist, was zu mehreren Missverständnissen führt. Alle drei Videos wurden als jugendfrei eingestuft.

PewDiePie ist der einzige englischsprachige YouTuber dieser Liste und auch der einzige, welcher von Jugendlichen aus allen drei Sprachregionen genannt wurde. Der Schwede heisst mit bürgerlichem Namen Felix Arvid Ulf Kjellberg und war im Frühjahr/Sommer 2016 27 Jahre alt. Er ist aktuell der erfolgreichste YouTuber weltweit und hat knapp 60 Millionen Abonnenten. Seit der Gründung seines Kanals am 29. April 2010 hat er 3410 Videos hochgeladen. Im ersten der drei analysierten Videos stellt sich PewDiePie einem «real life gameplay», er wird daher in eine geisterbahnartig dargestellte, alte und gruselige Psychiatrie geschickt, wo er Aufgaben lösen muss. Im zweiten Video geht es darum, dass er den Diamond Play Button bekommt, eine Art Pokal, den YouTuber erhalten, wenn sie zehn Millionen Follower haben. Das Video ist als Parodie aufgezoogen und er beschimpft YouTube darin auch immer mal wieder, weil sie ihm den Preis noch gar nicht bzw. viel zu spät verliehen haben, denn er hat zu dem Zeitpunkt 44 Millionen Abonnenten. Das dritte Video ist ein Musikclip über ihn, aber von einem anderen schwedischen YouTuber (Musiker) gemacht. Die motivierende Geschichte ist als Comic dargestellt und thematisiert die sogenannte Brofist, ein Markenzeichen von PewDiePie. Das erste der drei Videos wurde ab 16 Jahren vorgeschlagen, die anderen beiden ab 12 Jahren.

4.3.3 Game

Dner heisst mit bürgerlichem Namen Felix von der Laden, war im Sommer 2016 22 Jahre alt und kommt aus Deutschland. Er hat über 700'000 Abonnenten, ist seit dem 21. November 2016 mit diesem Kanal aktiv und hat auf seinem Kanal 235 Videos gepostet, wobei sein Hauptkanal unter seinem richtigen Namen seit 2011 besteht. Alle drei Videos auf diesem Kanal von Dner sind Let's Plays, d.h. dass er Games spielt und dies laufend auch kommentiert. Beim ersten Video handelt es sich um einen Zusammenschnitt verschiedener Games, teilweise mit Waffeneinsatz. Das zweite und dritte Video handeln vom Game Minecraft, das eine stark verpixelte Welt darstellt, daher ist für die Zuschauer auch beim Töten der Tiere eine grosse emotionale Distanz da (das Game hat eine Altersfreigabe 7 bzw. 12 von PEGI (2018b)). Das erste seiner drei Videos wurde ab 16 Jahren und die anderen beiden ab 12 Jahren eingeschätzt.

→**FavijTV™** ist das Pseudonym des 21-jährigen Italieners Lorenzo Ostuni. Er ist seit dem 8. Dezember 2012 aktiv und hat über vier Millionen Abonnenten und 1494 Videos online. Im Jahr 2015 spielte er zudem im italienischen Film Game Therapy mit. Im ersten Video wird eine Fussball-Challenge gezeigt, wobei das Ziel nicht ein Tor ist, sondern ein Schuss auf die Querlatte. Das zweite Video ist eine Parodie eines Discohits, das er zusammen mit den YouTubern von iPantellas erstellt hat. Darin wird eine Frau recht einseitig dargestellt, aber in erster Linie wird die Selbstdarstellung und Kommunikation mit Smartphone und Sozialen Medien kritisiert. Das dritte Video zeigt ein Experiment in welchem Favij mit Hilfe von Gelatine aus einer Cola-Flasche eine Gummi-Flasche herstellen will. Alle drei analysierten Videos wurden als jugendfrei beurteilt.

St3pNy ist der Kanal des 22-jährigen Italieners Stefano Lepri. Er ist aktiv seit dem 4. November 2013, hat knapp drei Millionen Abonnenten und 3422 Videos. Das erste der drei Videos ist eine ironische Parodie eines Liedes, in welchem er und andere YouTuber (u.a. Anima) tanzen und singen. Im zweiten Video wird eine Ess-Challenge gezeigt, in welcher er einen riesigen Hamburger essen soll, was

wiederum Foodwaste darstellt. Auch das dritte Video ist eine Challenge zwischen ihm und einigen Freunden. Sie müssen alle einen Parcours durchlaufen, ohne das Nesquik-Glas in der Hand auszu-leeren. Alle drei analysierten Videos wurden als jugendfrei beurteilt.

SQUEEZIE stammt aus Frankreich und war zum Zeitpunkt der Befragung 20 Jahre alt und heisst Lucas Hauchard. Sein Kanal hat über 9.5 Millionen Abonnenten und ist aktiv seit dem 8. Januar 2011, seither hat er 1163 Videos hochgeladen. Das erste Video ist eine Zusammenstellung von 15 Videos, in welchen sich Menschen blamieren, die wiederum von SQUEEZIE kommentiert werden. Das zweite ist ein Lied über SQUEEZIE, teilweise von ihm selbst gesungen. Im dritten Video geht es um das Game Pokémon Go, welches er damals vor der Veröffentlichung testen konnte. Dafür rennt er in Safari-montur mit Gewehr durch Paris und wird am Schluss von der Polizei aufgefordert, die Kamera auszu-schalten. Alle drei Videos wurden als jugendfrei eingestuft.

4.3.4 How to & Style

BibisBeautyPalace ist der Kanal von Bianca (Bibi) Heinicke aus Deutschland. Sie war zum Zeitpunkt der Befragung 23 Jahre alt und hat über 4.75 Millionen Abonnenten. Seit dem 28. November 2012 hat sie 579 Videos hochgeladen. Sie hat früher v.a. Inhalte zu Kosmetik, Kleidung und Schminken gepostet, was zu ihrem Pseudonym passt. Inzwischen stellt sie eher humoristische Videos online, oft zusammen mit ihrem Freund Julian, der ebenfalls YouTuber ist. Die ersten beiden analysierten Videos sind sogenannte Pranks, in welchen sie Julian einen Streich spielt und ihn solange provoziert, bis es zum Streit kommt, oder ihm vorgaukelt schwanger zu sein. Im dritten Video stellt sie zusammen mit Julian zehn Szenarien von Paarbeziehungen vor, wie sie in der Vorstellung und in der Realität ablaufen. Der Schwangerschaftsprank wurde ab 16 Jahren eingestuft, die anderen beiden als jugendfrei.

Dagi Bee ist ebenfalls eine deutsche YouTuberin. Mit bürgerlichem Namen heisst die 22-Jährige Dagmara Nicole Ochmancyk, ihr Kanal hat über 3.5 Millionen Abonnenten. Sie ist seit dem 17. Juni 2012 aktiv und hat seither 447 Videos hochgeladen. Im ersten Video spannt Dagi Bee mit dem YouTuber Leon Machère zusammen, um scheinbar ihren Freund zu «pranken», dieser sollte meinen, dass Dagi Bee ihn mit Leon betrügt. Er reagiert darauf sehr gewalttätig Leon gegenüber, was allerdings geplant ist, denn der eigentliche Prank sollte Leon gelten. Obwohl der Prank den Zuschauenden gegenüber anfangs offengelegt wird und am Schluss aufgelöst wird, stellt das Video Gewalt als Lösungsstrategie bei Konflikten dar und lässt das so stehen. Das dritte Video ist eine Kooperation mit Julian Bam, in welchem sie erst Szenen aus der Kindheit mit solchen aus dem Erwachsenenalter gegenüberstellen. Anschliessend stellen sie ein gemeinsames Gewinnspiel vor und bieten dabei Preise im höheren Preissegment (Smartphones, Spielkonsolen, etc.). Das erste und dritte Video wurden ab 16 Jahren eingestuft, das zweite ab 12 Jahren, also jugendfrei.

EnjoyPhoenix ist das Pseudonym der 21-Jährigen Französin Marie Lopez, deren Kanal über drei Millionen Abonnenten hat. Sie ist seit dem 14. Oktober 2010 aktiv und hat seither 577 Videos hochgeladen. In den ersten beiden Videos testet sie im Internet verbreitete Tricks, welche den Alltag erleichtern sollen, sogenannte Life-Hacks. Im dritten Video gibt sie fünf Tipps, wie man Pickel im Gesicht entfernen kann, ohne Markenprodukte zu verwenden, sondern eher Lebensmittel wie Knoblauch, Tomaten, etc. Alle drei Videos wurden als jugendfrei eingestuft.

4.3.5 People

Shirin David ist die einzige YouTuberin in diesem Genre, sie stammt aus Deutschland und ist 21 Jahre alt, ihr bürgerlicher Name ist Barbara Shirin Davidavicius. Ihr Account ist seit dem 19. März 2014 aktiv, hat über zwei Millionen Abonnenten und 53 Videos. Im ersten der drei analysierten Videos zeigt Shirin David ihre Wohnung und erwähnt dabei auch die Hersteller einiger Einrichtungsgegenstände namentlich. Das zweite Video behandelt Hasskommentare, die sie erhalten hat und sich im Video vorlesen lässt. Sie kommentiert diese teilweise und verwendet dabei auch selbst Fluch-Wörter. Das dritte Video ist ein Werbevideo. Sie stellt darin Kleider aus ihrem Webshop vor, indem sie die Outfits trägt und dazu tanzt. Das erste Video wurde als jugendfrei eingestuft, die beiden anderen ab 16 Jahren vorgeschlagen.

5 Zusammenfassung und Diskussion

Welches sind die Lieblingsfilme, die Lieblings-Games und die Lieblings-YouTuber der Schweizer Jugendlichen? Wie die JAMES-Studie 2016 bereits zeigte, sind Filmreihen wie Harry Potter, Fast & Furious, Star Wars und Hunger Games bei den Jugendlichen in der Schweiz über alle Filmmennungen gesehen seit Jahren am populärsten. Bei den Games unterscheiden sich Mädchen und Jungen viel mehr in Bezug darauf, ob sie überhaupt gamen und ein Lieblingsgame haben, als in den inhaltlichen Angaben der Games. Dort stimmt die Top 3 nämlich zwischen den Geschlechtern überein, wenn auch nicht in der Reihenfolge: GTA, FIFA und Call of Duty sind die drei Lieblings-Games gamender Jungen und Mädchen in der Schweiz. Dabei handelt es sich um die erfolgreichsten Spiele der letzten Jahre, und diese finden über die Geschlechter hinweg Anklang. Oft werden sie auch im Multiplayer-Modus gespielt, teilweise in geschlechtergemischten Gruppen. Drei Viertel der Schweizer Jugendlichen haben mindestens einen Lieblings-YouTuber angegeben, was die insgesamt grosse Popularität von YouTubern verdeutlicht. Die sprachregionalen Unterschiede bezüglich Lieblings-YouTuber sind enorm. Im vorliegenden JAMESfocus-Bericht wurden diese bereits publizierten Resultate vertieft analysiert. Der Fokus lag dabei auf Genre-Präferenzen und der altersgerechten Nutzung von Lieblingsfilmen, -games und -YouTubern.

Genre-Präferenzen bei Filmen, Games und YouTubern

Mit Abstand das beliebteste **Film-Genre** Schweizer Jugendlicher ist Science-Fiction/Fantasy. Mit weniger als der Hälfte der Nennungen folgt das Filmgenre Action/Thriller und an dritter Stelle Dramen, dicht gefolgt von Komödien. Aufgrund fehlender inhaltlicher Trennschärfe mussten Science-Fiction-Filme und Fantasy-Filme als Genre kombiniert werden, da viele der genannten Lieblingsfilme beiden Genres zugeordnet werden konnten. Dadurch ist wohl diese Kategorie im Ranking noch zusätzlich nach oben gerückt.

Das beliebteste **Game-Genre** sind Shooter-Games (First- und Third-Person), dicht gefolgt von Sport-Games und sog. Open-World-Games. An dritter und vierter Stelle stehen Action-Adventure Games und Racing Games. Auch bei den Games stellte sich teilweise die Problematik der fehlenden Trennschärfe von Genres.

Die beliebtesten **YouTuber** bedienen folgende Genres: Comedy und Entertainment gefolgt von How to & Styles und Games. Die Genre-Zuteilung der YouTuber wurde von Social Blade übernommen, welche jeweils die letzten zehn Videos dafür verwendet. Einige der analysierten YouTuber bewegen sich jedoch in mehreren Genres, dieser Tatsache konnte in der Analyse keine Rechnung getragen werden. So war z.B. Dner der einzige YouTuber im Genre Games, der ausschliesslich Let's Plays in der Auswahl seiner drei Videos hatte. Dennoch sind einige Punkte aufgefallen. Beim beliebtesten Genre Comedy gibt es kaum Unterschiede zwischen den Teilgruppen, es scheint durch alle Altersgruppen, zwischen den Geschlechtern und den Regionen gleich beliebt zu sein. Die beiden Genres, die von den Mädchen bevorzugt werden (How to & Styles und People), sind in den analysierten Videos jeweils auch von YouTuberinnen vertreten.

Altersgerechte Inhalte über alle drei Mediengattungen hinweg

Bei ihren **Liebblings-Filmen** halten **zwei Drittel** der Jugendlichen, die mindestens einen solchen angegeben haben, die Altersfreigaben ein. Die Videos ihrer **Liebblings-YouTuber** sind ebenfalls bei **zwei Dritteln** der Jugendlichen ihrem Alter entsprechend. Bei den **Liebblings-Games** ist es lediglich **ein Drittel** der jugendlichen Gamer, welche sich an die Altersfreigaben halten.

Für YouTuber bestehen – im Gegensatz zu Filmen und Games – keine anerkannten Kriterien von Altersangemessenheit. Deshalb wurden die ausgewerteten YouTube-Inhalte für diese Studie nach den Alterskriterien der FSF (2017a) eingestuft. Eine solche Einstufung von YouTube-Clips wurde bisher noch nicht vorgenommen und kann ein mögliches Vorgehen sein, das Thema Jugendmedien-

schutz bei YouTubern einzuschätzen. Eine Erkenntnis war hier, dass die Altersfreigabe «ab 14 Jahren» fehlt.

Im Gegensatz zu den Filmen und Games wurde keines der analysierten Videos als nicht jugendfrei beurteilt, die höchste eingeschätzte Altersfreigabe lag bei 16 Jahren. Auffällig sind die Geschlechterunterschiede bei der Einschätzung der Altersfreigaben zu Filmen und Games: Mädchen schauen deutlich häufiger Videos, welche ihrem Alter entsprechen, als Jungen. Möglich, dass jüngere Mädchen eher Genres bevorzugen, die bezüglich Altersfreigabe tiefer eingeschätzt wurden, oder auch, dass sich Jungen gegenseitig damit anstacheln, schon etwas gesehen oder gespielt zu haben, für das sie eigentlich zu jung wären.

Gerade für die Medienerziehung gilt zu bedenken, dass für Filme und Games oft neben den Altersfreigaben auch Altersempfehlungen publiziert werden. So findet man folgende Beschreibung auf der Website der Schweizerischen Kommission Jugendschutz im Film: «Neben dem Zulassungsalter für öffentliche Filmvorführungen kann die Kommission auch ein höheres Alter empfehlen, welches sie für den Konsum des Films als geeignet erachtet (empfohlenes Alter). Während das Zulassungsalter rechtlich verbindlich ist, ist das empfohlene Alter primär eine Richtlinie für Eltern oder Fach- und Lehrpersonen» (Schweizerische Kommission Jugendschutz im Film, 2018). Für Games gibt es z.B. die «Bundesstelle für die Positivprädikatisierung von Computer- und Konsolenspielen» (www.bupp.at), welche das Ziel hat, «besonders gute Spiele für Computer und Konsolen aus der Fülle des Marktes hervorzuheben, um Eltern und Pädagoginnen und Pädagogen eine Orientierungshilfe beim Kauf zu bieten» (BuPP, 2018). Es muss bedacht werden, dass solche Empfehlungen oder Freigaben nur Richtwerte sind. Sie bieten keine Garantie, dass Jugendliche nicht durch einen Inhalt überfordert sein können. Der Entwicklungsstand oder die Bereiche, die jemanden irritieren können, sind auch durch individuelle Merkmale einer Person und ihrer Lebensgeschichte geprägt.

Lieblings-YouTuber und -YouTuberinnen

YouTuber sind Stars unter den Jugendlichen und daher auch wichtige Vorbilder. Die meisten tragen einen Künstlernamen. Einige verdienen ihren Lebensunterhalt durch das Erstellen von YouTube-Videos und verfügen teilweise auch über einen eigenen Webshop mit Fan-Artikeln. Der typische Lieblings-YouTuber Schweizer Jugendlicher ist männlich, zwischen 20 und 30 Jahren alt und stammt aus dem grossen Nachbarland der eigenen Sprachregion. Oft sind sie regional untereinander gut vernetzt und arbeiten teilweise auch zusammen. Aus der JAMES-Studie ist bekannt, dass Videos auch zur Informationssuche verwendet werden, beispielsweise werden YouTube-Tutorials als Hausaufgabenhilfe eingesetzt. Diese werden aber wohl trotz häufiger Nutzung kaum als Lieblings-YouTuber angegeben. Der Unterhaltungswert scheint für Jugendliche das zentrale Kriterium für Beliebtheit bei den YouTubern zu sein. Inhaltlich ging es in den analysierten YouTube-Videos häufig um Parodien, Games, Pranks, Challenges und LifeHacks. Oft war auch ein Lied oder Rap die Art zu kommunizieren statt regulär gesprochenem Text. Gerade bei den Pranks ist nicht immer sicher, ob diese echt oder gestellt sind. Ob die zuschauenden Jugendlichen die Ironie oder gestellte Streiche als solche erkennen, ist unklar. Auch die Wirkung von Foodwaste und Product-Placement ist offen.

Auffällig ist, dass unter den beliebtesten YouTubern die männlichen stark dominieren und die beliebtesten YouTuberinnen ausschliesslich in den Kategorien People und How to & Style zu finden sind. Diese wurden von Jungen auch kaum als Lieblings-YouTuberin angegeben. In der Deutschschweiz gaben Jugendliche deutlich mehr verschiedene YouTuberinnen und YouTuber an. In der Westschweiz konzentrieren sich die Angaben auf deutlich weniger, aber häufiger genannte YouTuber. Nur ein einziger YouTuber hat es sowohl in der Deutsch-, der Westschweiz und im Tessin unter die beliebtesten geschafft: PewDiePie produziert englischsprachige Videos und hat schwedische Wurzeln. Ansonsten bestehen keine sprachregionalen Übereinstimmungen. Weiter interessant ist die Tatsache, dass sich keine Schweizer YouTuber in den oberen Rankings der Lieblings-YouTuber Schweizer Jugendlicher befinden, sondern jene der grossen Nachbarländer: entsprechend Deutschland, Frankreich und Italien. Somit gibt es wenig Überschneidungen der Schweizer YouTuber-Szene mit den beliebtesten YouTuber Schweizer Jugendlicher. Warum geben Schweizer Jugendliche nur wenige YouTuber aus

der Schweiz als Lieblings-YouTuber an? Verschiedene Erklärungen sind möglich. Es liegt jedoch nahe, dass dies in der Schweiz im kulturellen Bereich ein übergreifendes Phänomen ist, von dem die Schweizer YouTuber nicht ausgenommen sind: Schweizer Musik, Schweizer Filme und Schweizer Games werden in den seltensten Fällen Mainstream. Die Hitparade und die Rankings der beliebtesten Filme und Games werden in der Schweiz in aller Regel von ausländischen Produktionen angeführt. Möglich ist auch, dass Jugendliche für die Informationen zu ihren Stars mehr News-Magazine aus den Nachbarländern nutzen, wie beispielsweise Bravo oder TV-Sendungen, in denen YouTube-Stars porträtiert werden. Auch die YouTube-Algorithmen dürften häufig geschaute Videos aus den bevölkerungsreichen Nachbarländern Schweizer Jugendlichen in deren YouTube-Feed spülen und dadurch Schweizer YouTuber durch den kleineren Markt tendenziell benachteiligen. Es zeichnet sich in den Schweizer Medien im Jugendbereich ein Trend zur «YouTubisierung» ab. So arbeitet das Schweizer Fernsehen inzwischen mit YouTubern zusammen und bespielt beispielsweise die auf Jugendliche ausgerichteten SRF-YouTube-Kanäle «Youngbulanz», «Zwei am Morge» und «Tama Gotcha!».

6 Tipps für Schulen und Eltern

- **Interesse zeigen an Film-, Game- und YouTuber-Inhalten** und mit Jugendlichen über diese sprechen. Besonders bei YouTubern, welche oft wichtige Stars sind im Leben der Jugendlichen, und wo keine offiziellen Altersfreigaben verfügbar sind.
- **Gemeinsam Filme oder YouTube-Videos schauen oder Games spielen** kann viele Vorteile haben. Jugendliche merken so, dass man sich für ihre Lebenswelt interessiert, beim Gamen können sie ihr Können zeigen.
- **Genrekompetenz:** In allen drei Gattungen – Filme, Games und YouTuber – gibt es Genres, die Anforderungen an die Medienkompetenz stellen. Soziale Normen können z.B. gut anhand solcher Beispiele mit Jugendlichen besprochen werden, diese sind ihrer Lebenswelt nah. Gerade bei YouTube gibt es immer wieder gestellte Inhalte, die für Jugendliche schwer als solche erkennbar sind. Ein kritischer Blick kann damit gut geübt werden.
- **Altersfreigaben prüfen:** Vor dem Kauf von Filmen und Videogames sollten Eltern die Altersfreigaben prüfen und mit ihren Kindern auch darüber sprechen. Und dennoch immer wieder überprüfen, ob ein Inhalt das Kind nicht überfordert, denn jedes Kind entwickelt sich unterschiedlich.
- **Auch inhaltliche Regeln abmachen:** Bei Regeln zum Medienumgang nicht nur Vereinbarungen zur Nutzungsdauer machen, sondern auch absprechen, dass angegebene Altersfreigaben eingehalten werden sollten.
- **Alternativen aufzeigen und anbieten:** Filme, Games und YouTuber, welche altersgerechte Inhalte haben, und dennoch für die Jugendlichen gute Unterhaltung bieten. Für Eltern eigenen sich dafür z.B. www.filmrating.ch oder www.bupp.at für Games. Eine Auswahl von Filmen für die Schule und dazugehöriges Unterrichtsmaterial findet sich unter www.kinokultur.ch.

7 Literatur

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

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

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

PEGI (2018a). *Daten & Fakten – Genres*. Verfügbar unter <http://www.pegi.info/de/index/id/51/>

PEGI (2018b). *Minecraft*. Verfügbar unter http://www.pegi.info/de/index/global_id/505/?searchString=minecraft

PEGI (2018c). *Über PEGI – Was bedeuten die Kennzeichnungen?*. Verfügbar unter <http://www.pegi.info/de/index/id/54/>

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

Waller, G., Willemse, I., Genner, S., Suter, L. & Süß, D. (2016). *JAMES – Jugend, Aktivitäten, Medien – Erhebung Schweiz*. Zürcher Hochschule für Angewandte Wissenschaften, Zürich.

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