

Kooperationspartnerin



Zürcher Hochschule  
für Angewandte Wissenschaften



# JAMES

---

Jeunes | activités | médias – enquête Suisse

**Direction du projet :**

Prof. Dr. Daniel Süss  
MSc Gregor Waller

**Résultats 2024**  
**#jamesstudie2024**

**Auteurs**

Céline Külling-Knecht	Pascal Streule
Gregor Waller	Nicolò Settegrana
Isabel Willemse	Mirjam Jochim
Svenja Deda-Bröchin	Jael Bernath
Lilian Suter	Daniel Süss

Berne,  
le 29.11.2024

# Remerciements

Zürcher Hochschule  
für Angewandte Wissenschaften



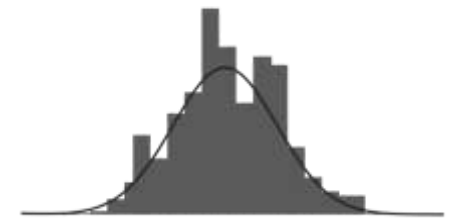
Dr Patrick Amey

Dr Eleonora Benecchi

# Contenu

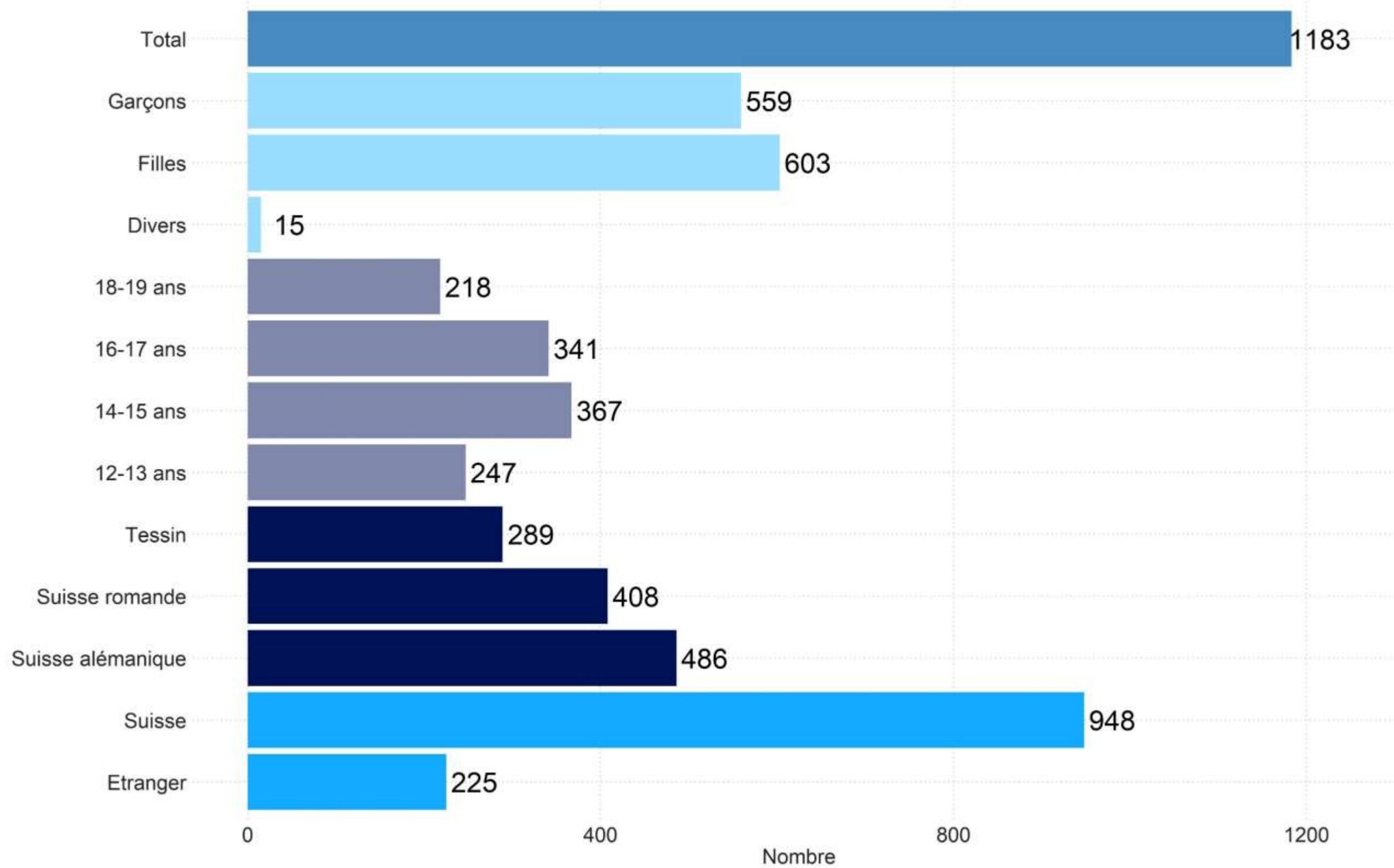
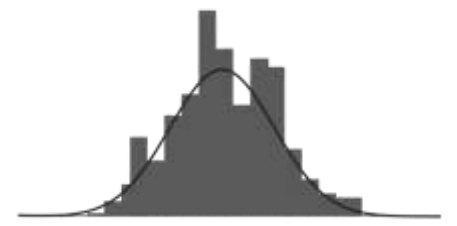
- Méthodologie / échantillon
- Activités de loisirs non liées aux médias
- Activités de loisirs liées aux médias
- Jeux vidéo
- Internet
- Réseaux sociaux
- Smartphone
- Aspects problématiques de l'utilisation des médias
- Résumé et conclusions

# Méthodologie

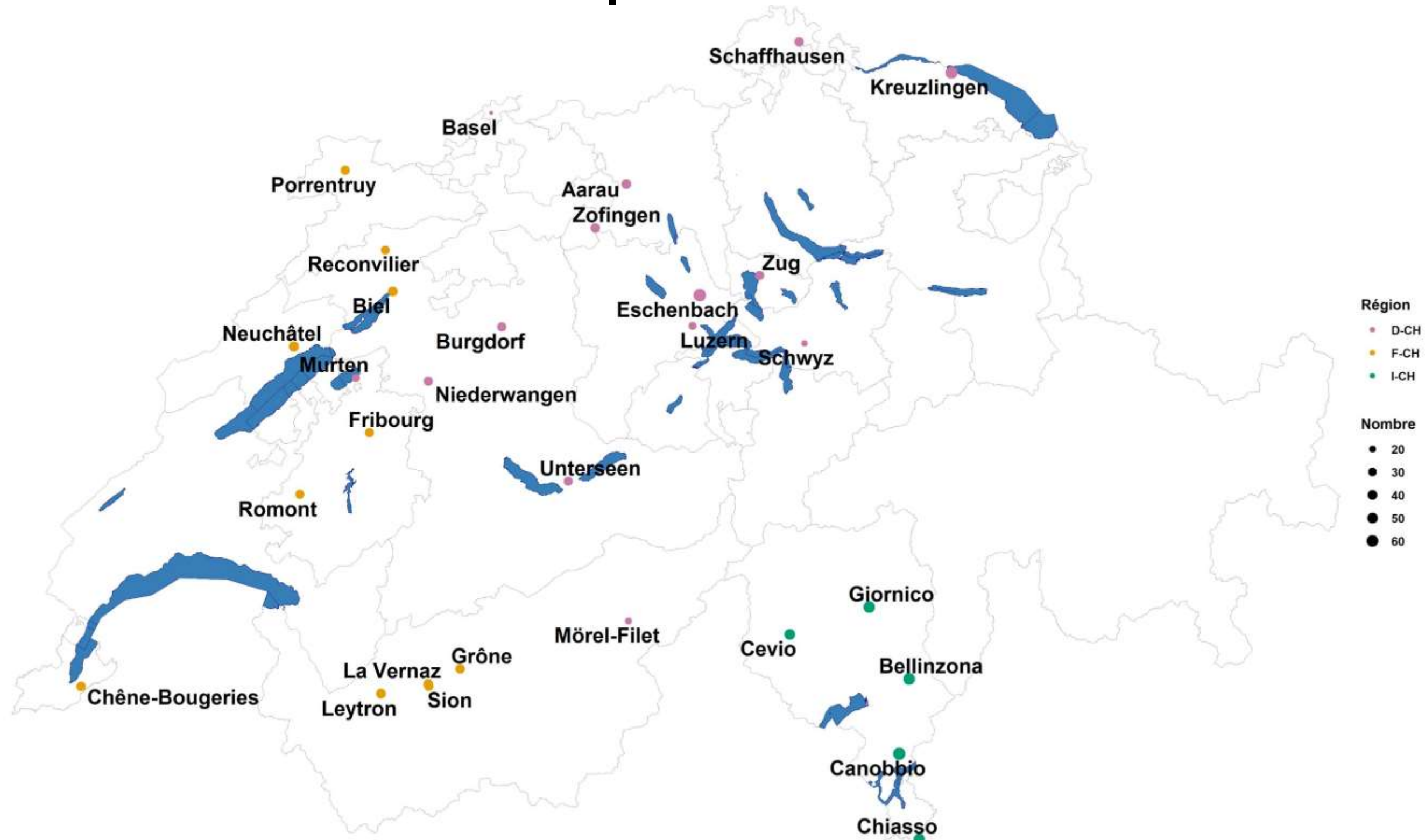
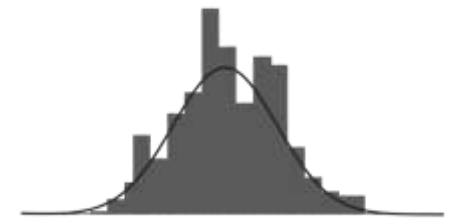


- Enquête menée de **fin avril à mi-juin 2024**
- Population de référence : tous les élèves de **12 à 19 ans** vivant en Suisse
- Échantillon : brut = **1220**, net = **1183**
- Pondération de l'échantillon : **proportionnelle** à l'ensemble de la population de référence
- Type d'enquête : **sondage écrit**
- Lieu de l'enquête : **dans les classes (65 classes interrogées)**
- **Régions linguistiques :**
  - Suisse allemande (D-CH) : enquête réalisée par la ZHAW
  - Suisse romande (F-CH) : enquête réalisée par l'Université de Genève
  - Suisse italienne (I-CH) : enquête réalisée par l'Université de Lugano

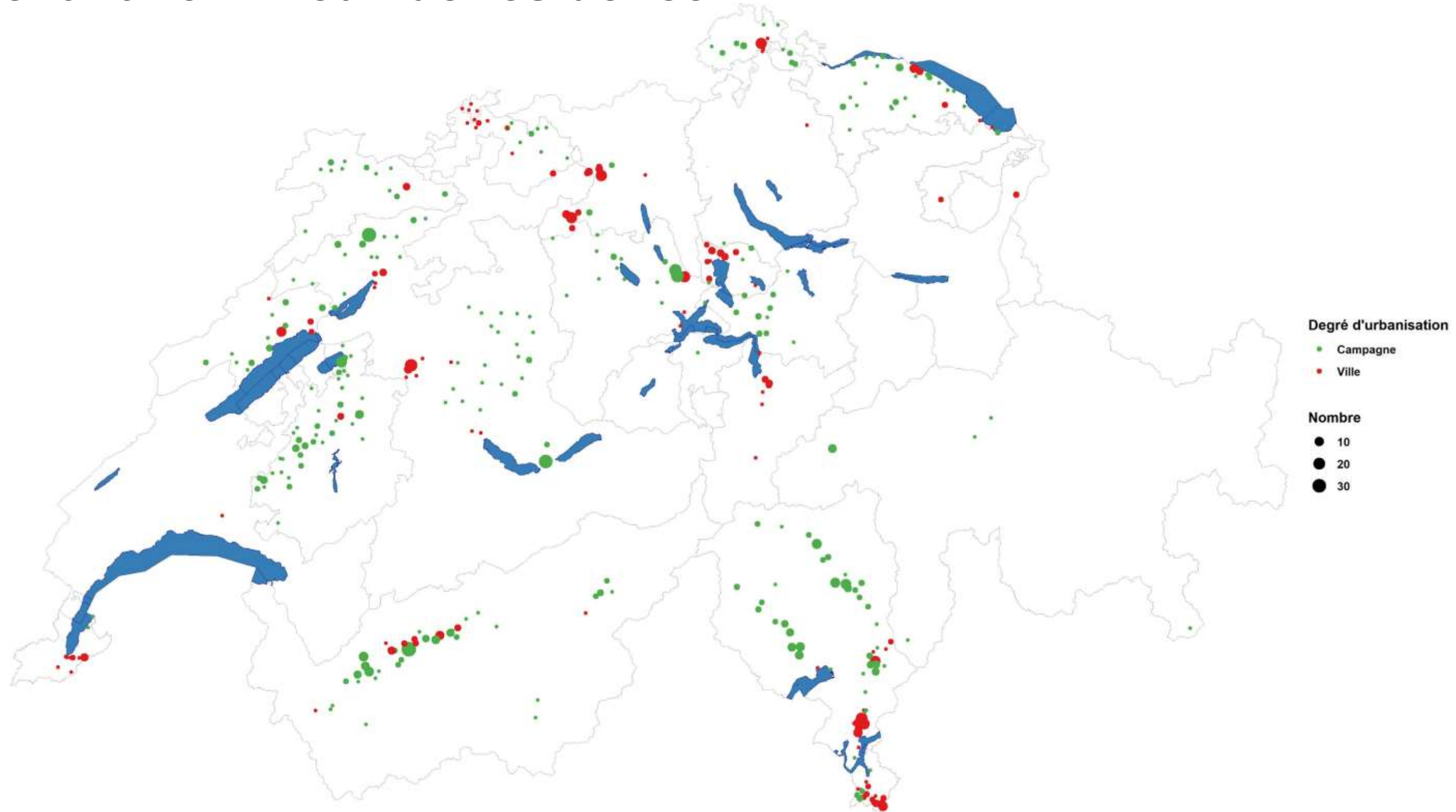
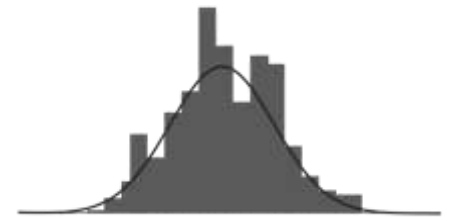
# Échantillon : structure



# Échantillon : lieux de l'enquête

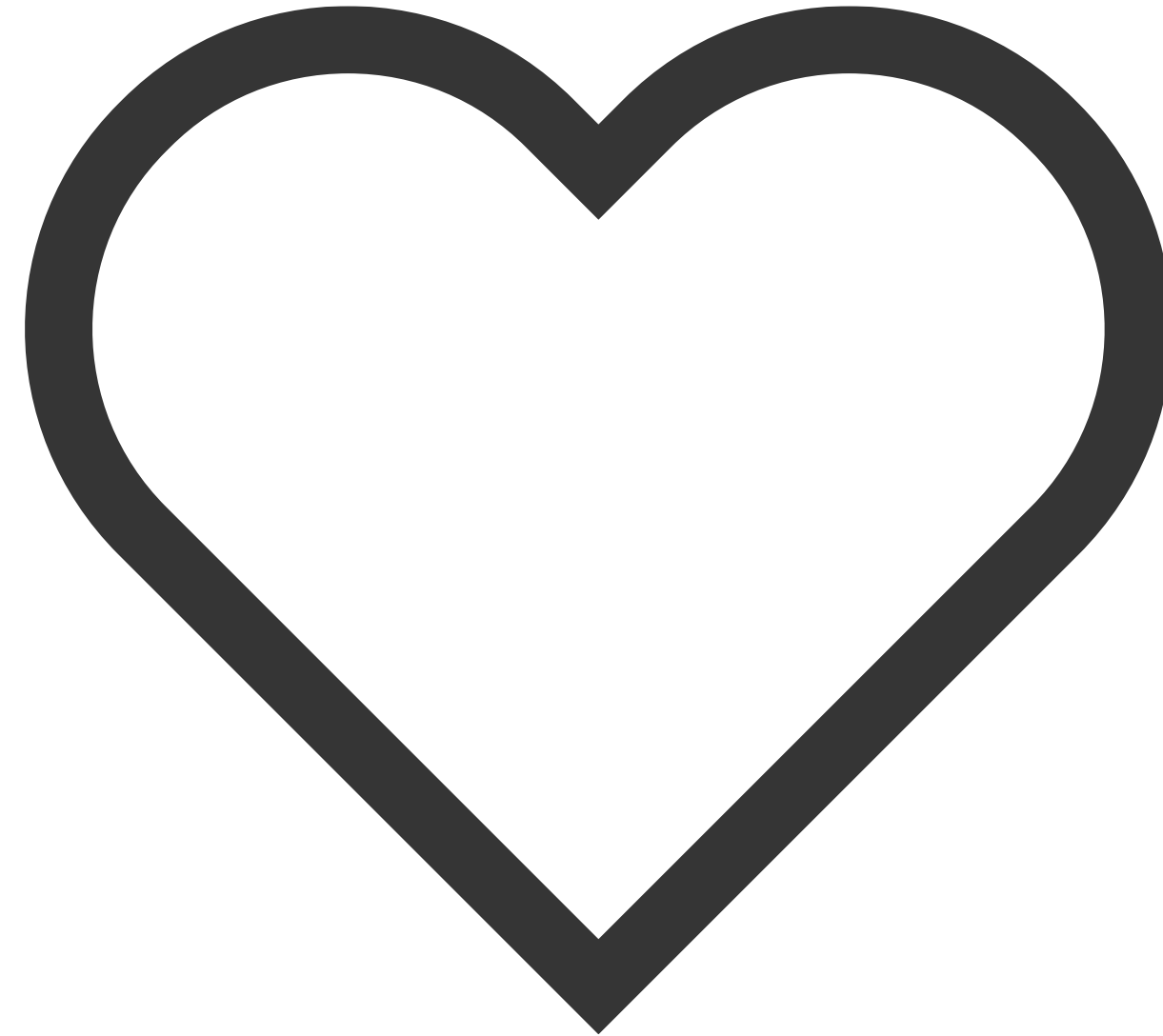


# Échantillon : lieux de résidence



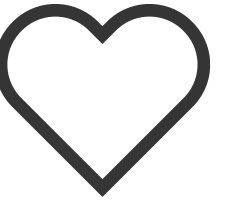
# Activités de loisirs préférées (liées ou non aux médias)

- Quels loisirs les jeunes aiment-ils pratiquer en solitaire ?
- Et que préfèrent-ils faire avec leurs amis ?

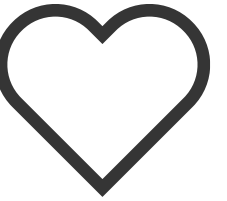




# Activités de loisirs préférées en solitaire



# Activités de loisirs préférées en solitaire (selon le sexe)

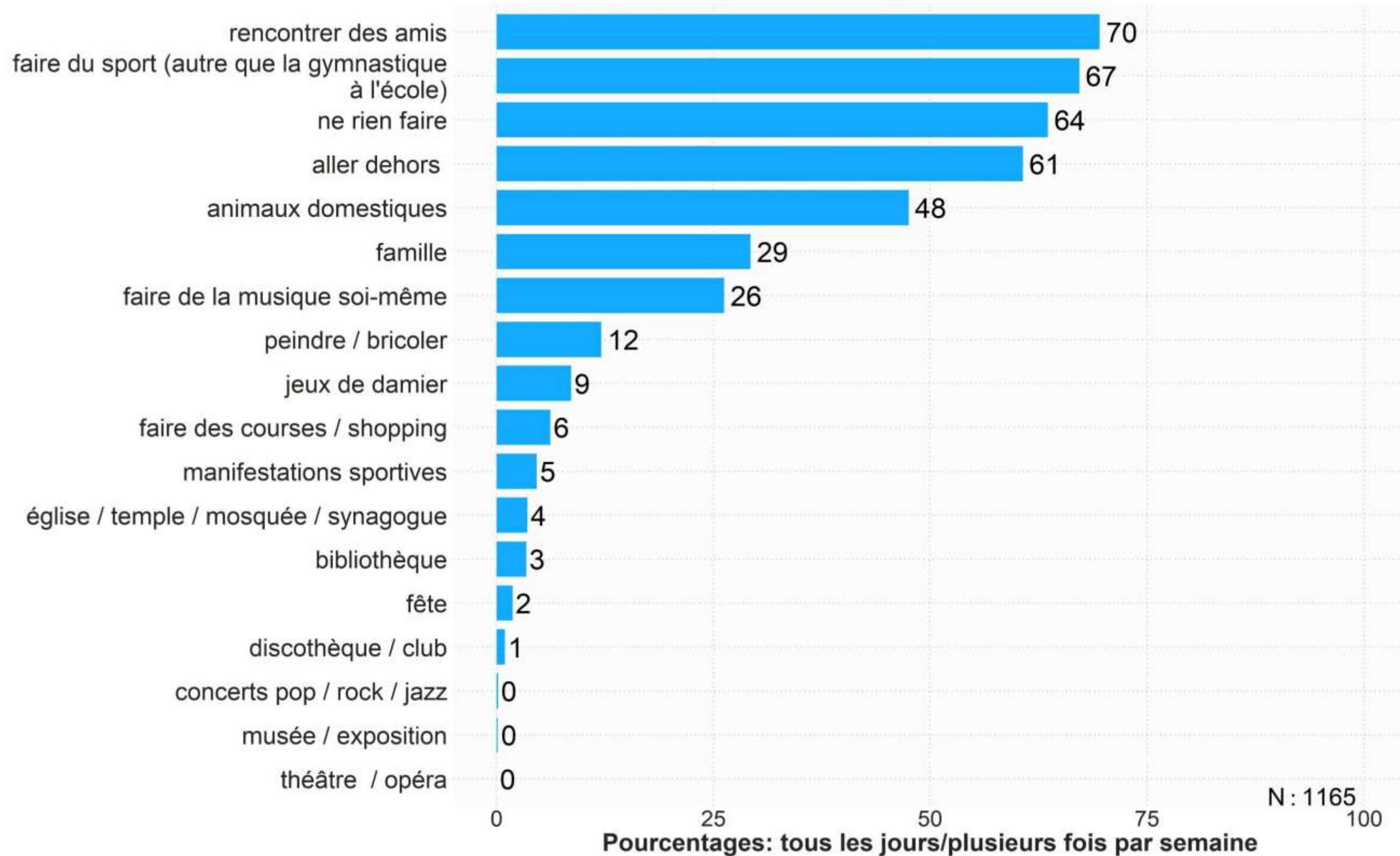


# Activités de loisirs non liées aux médias

- Quels loisirs non liés aux médias les jeunes pratiquent-ils souvent ?
- Quelles sont les tendances qui se dégagent ?

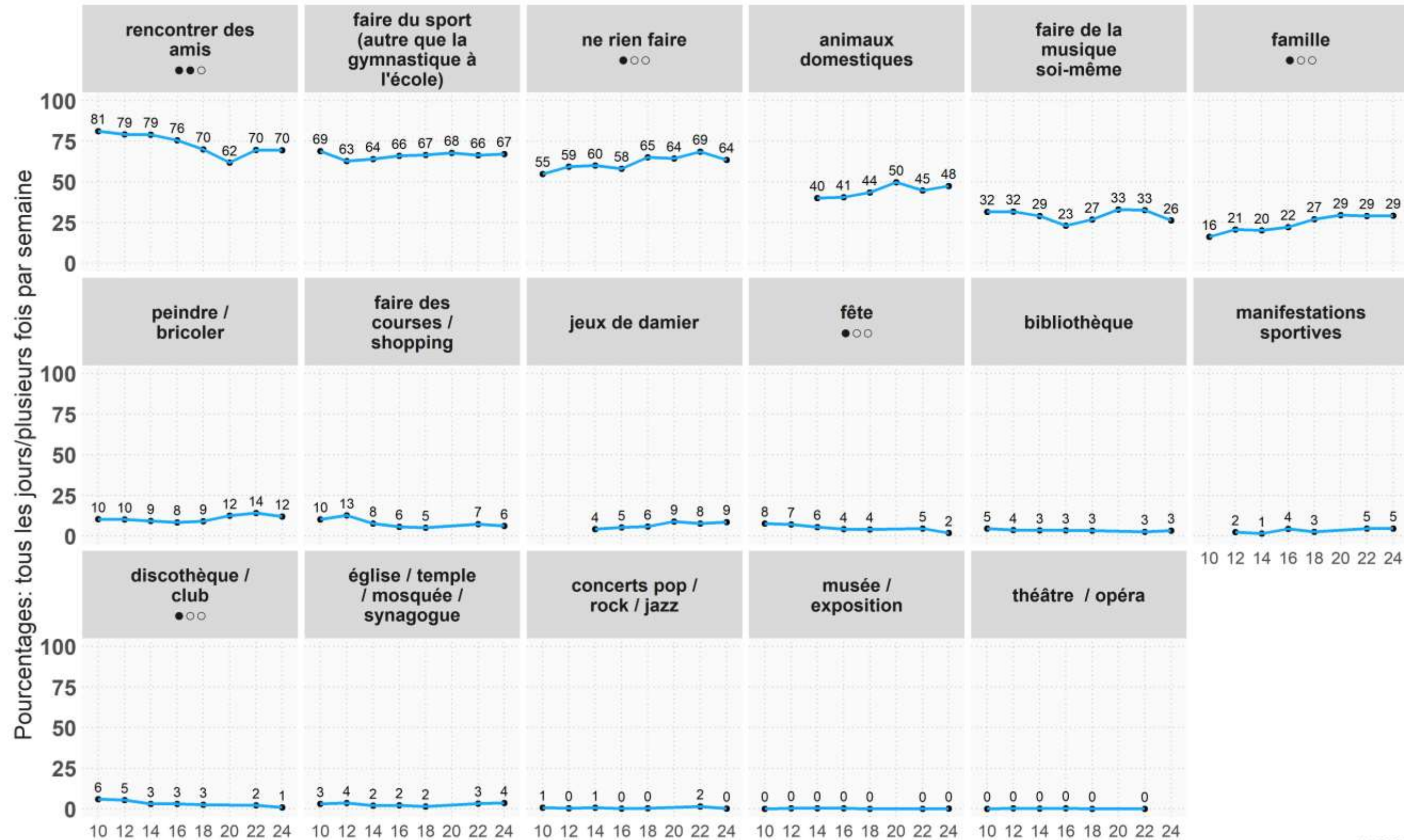


# Activités de loisirs non liées aux médias





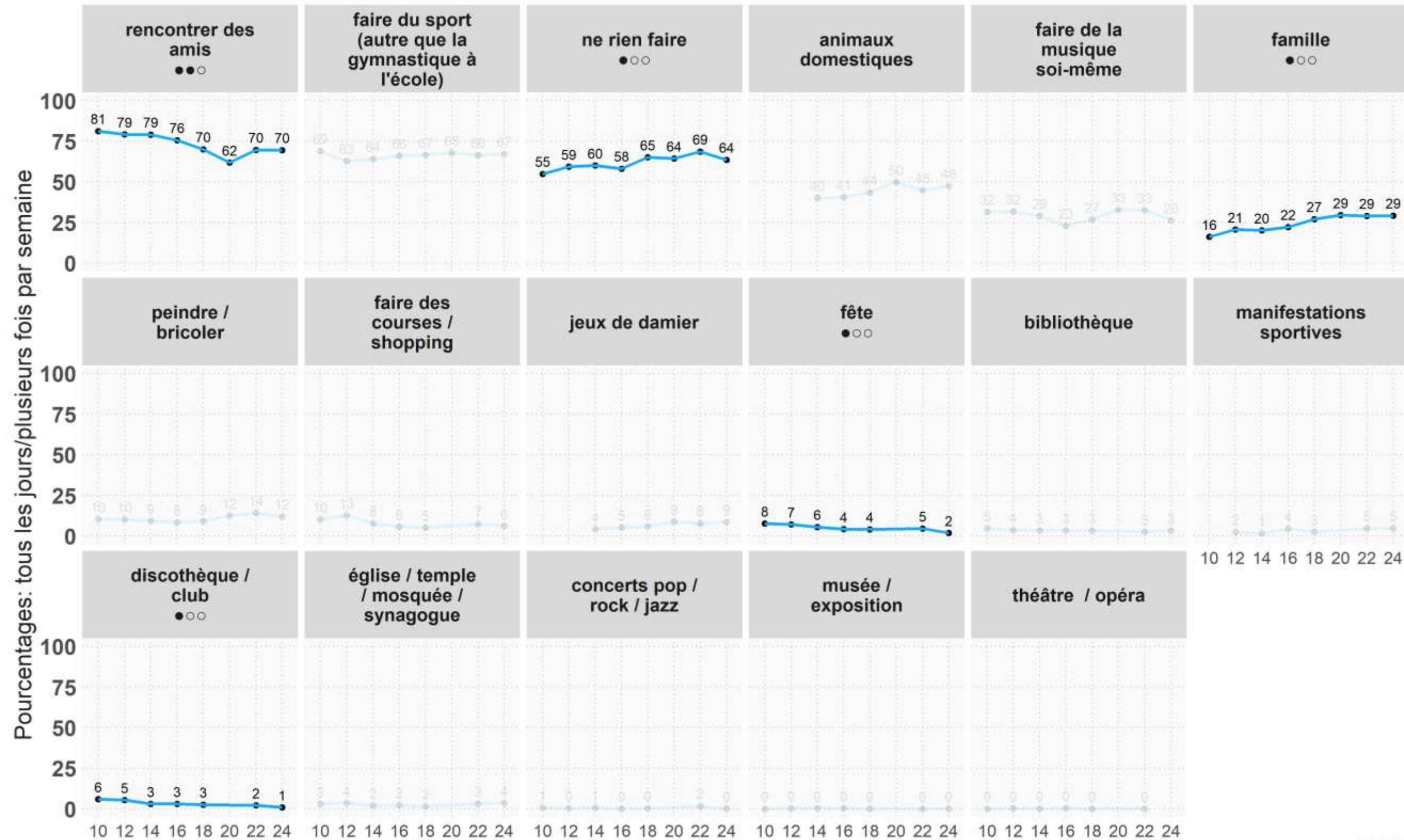
# Loisirs non liés aux médias : comparaison dans le temps







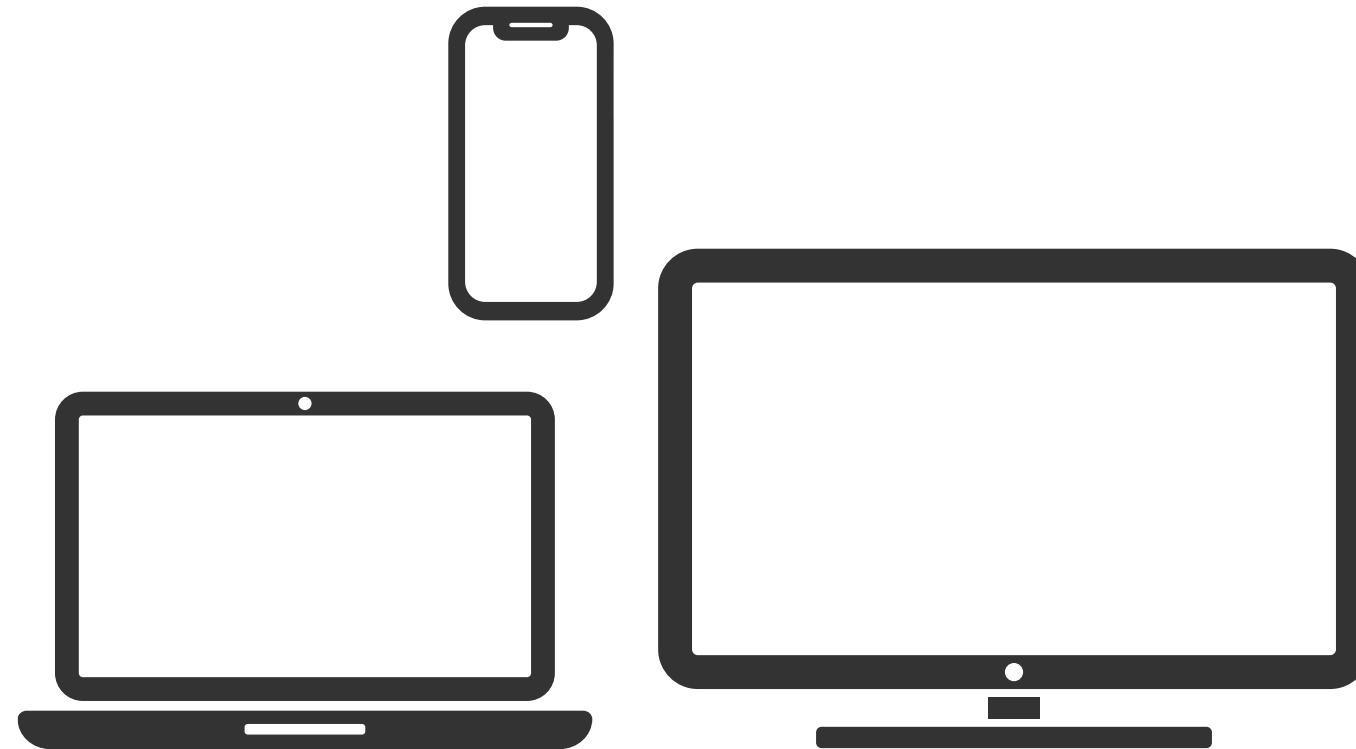
# Loisirs non liés aux médias : comparaison dans le temps



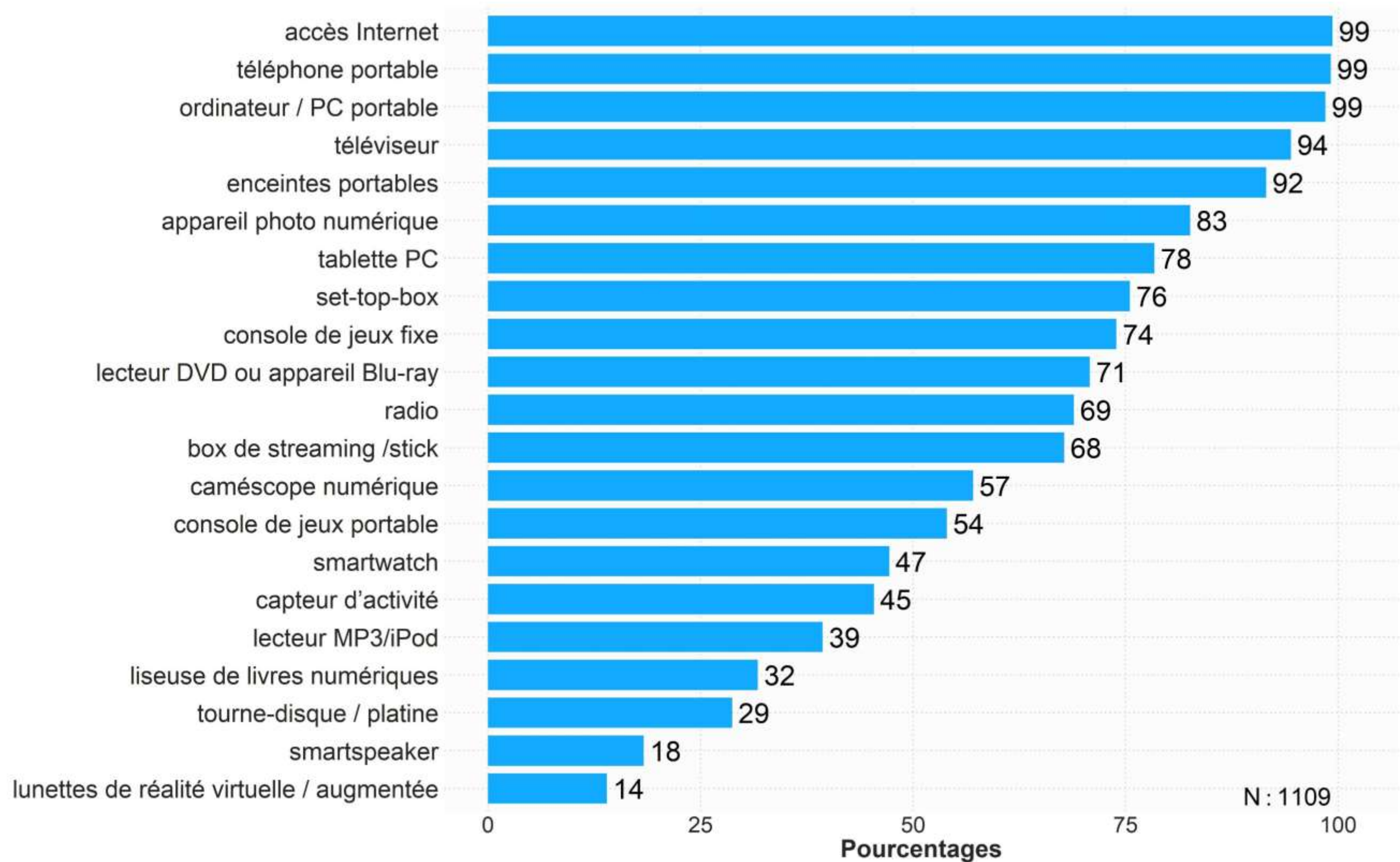
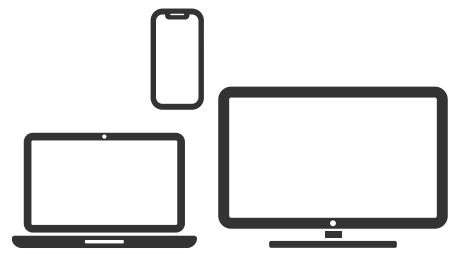
N : 7927

# Loisirs liés aux médias

- À quels appareils et abonnements les jeunes ont-ils accès chez eux ?
- Quels loisirs liés aux médias pratiquent-ils, et à quelle fréquence ?
- Quelles sont les tendances qui se dégagent ?

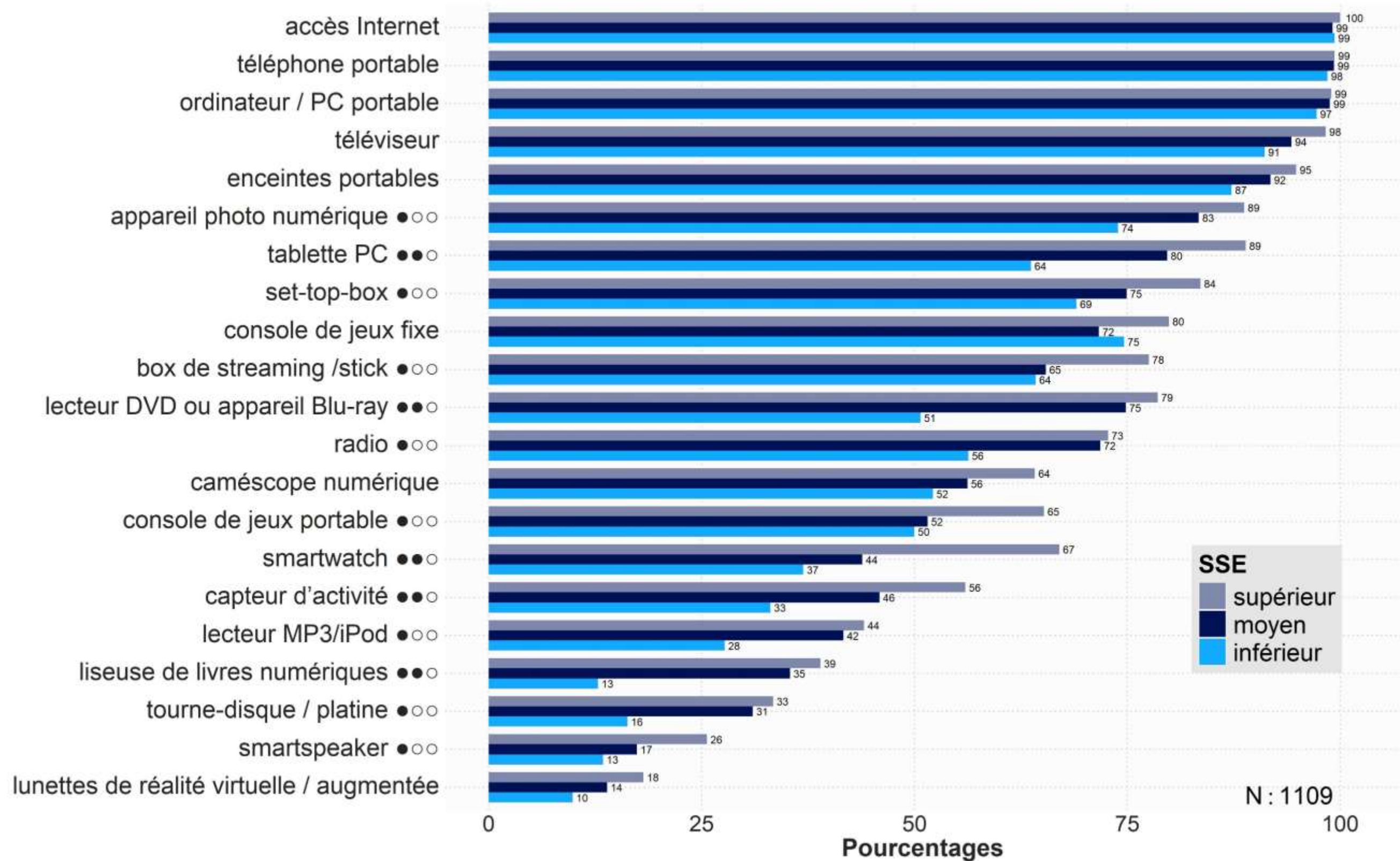
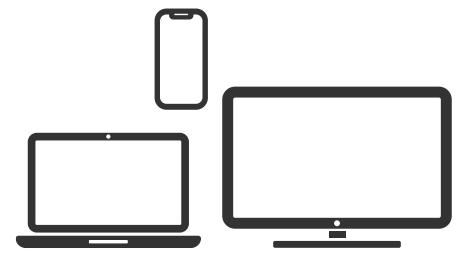


# Appareils disponibles au sein du foyer

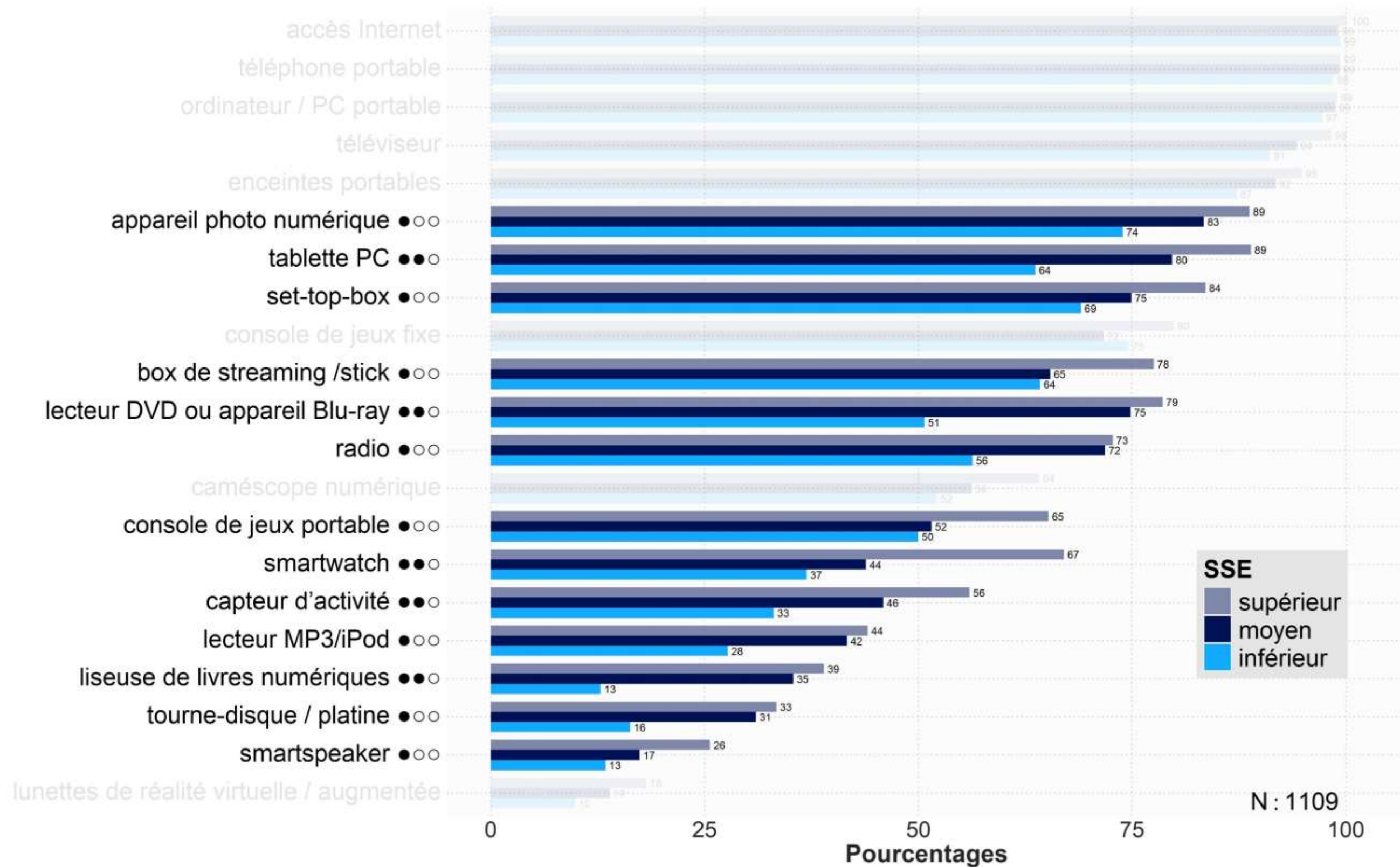
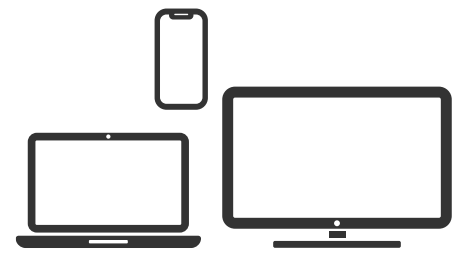




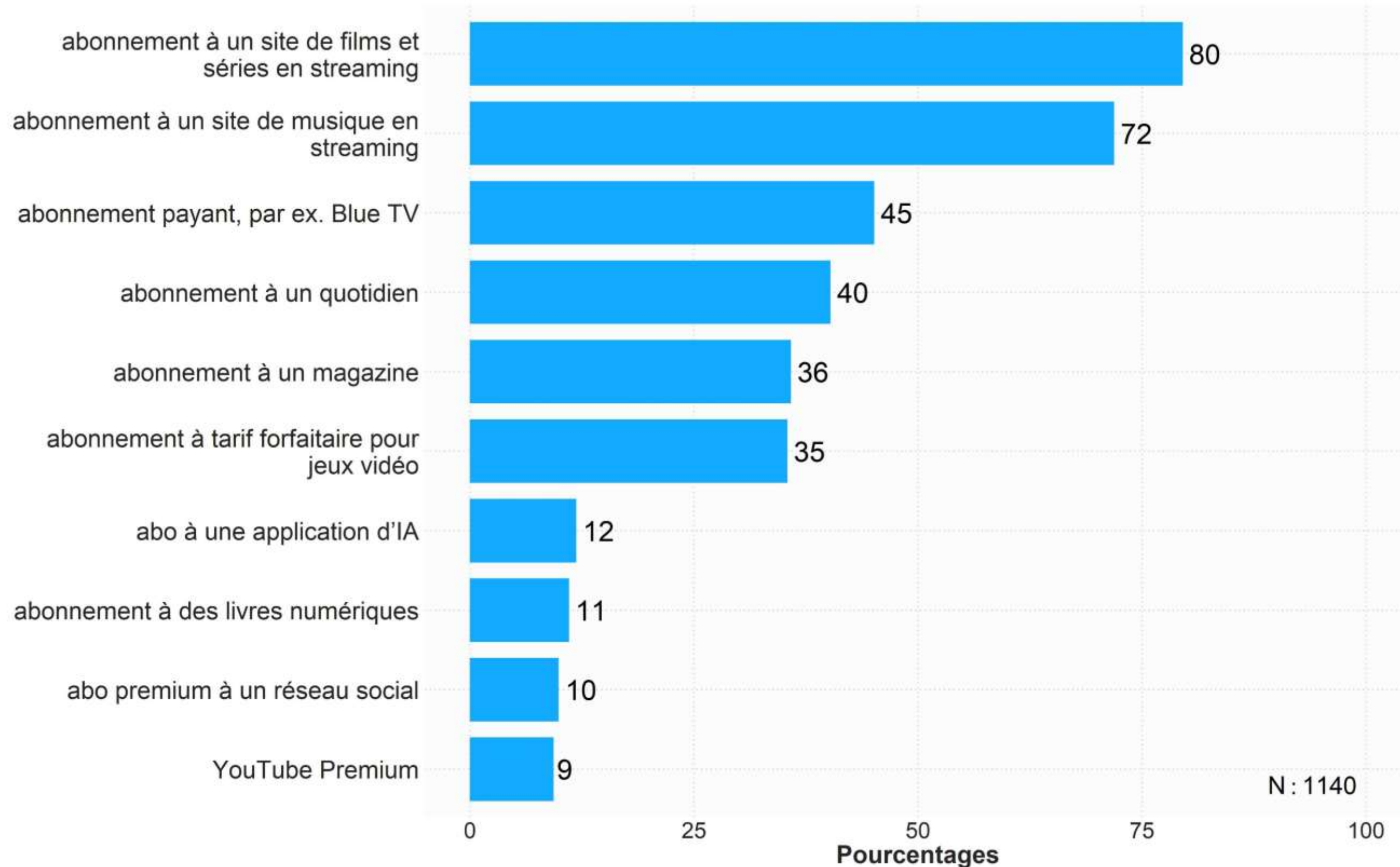
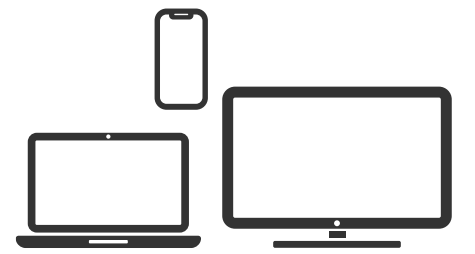
# Appareils disponibles au sein du foyer: SSE



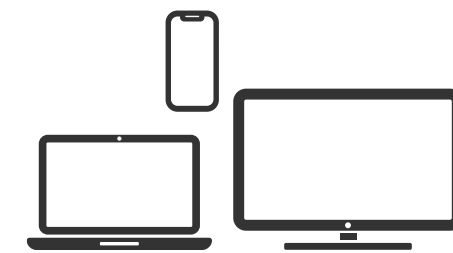
# Appareils disponibles au sein du foyer: SSE



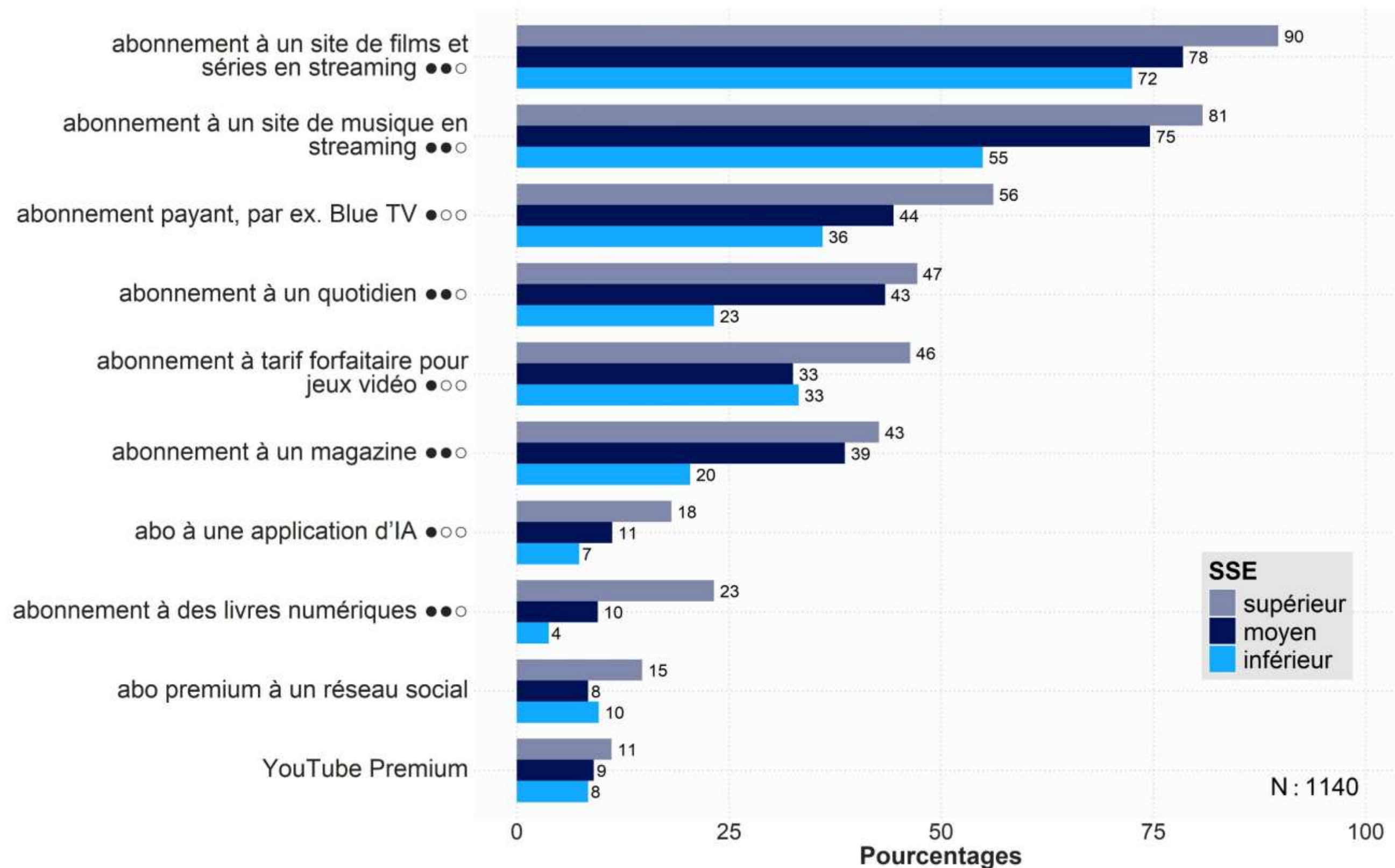
# Abonnements disponibles au sein du foyer



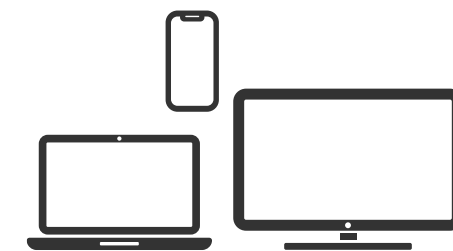




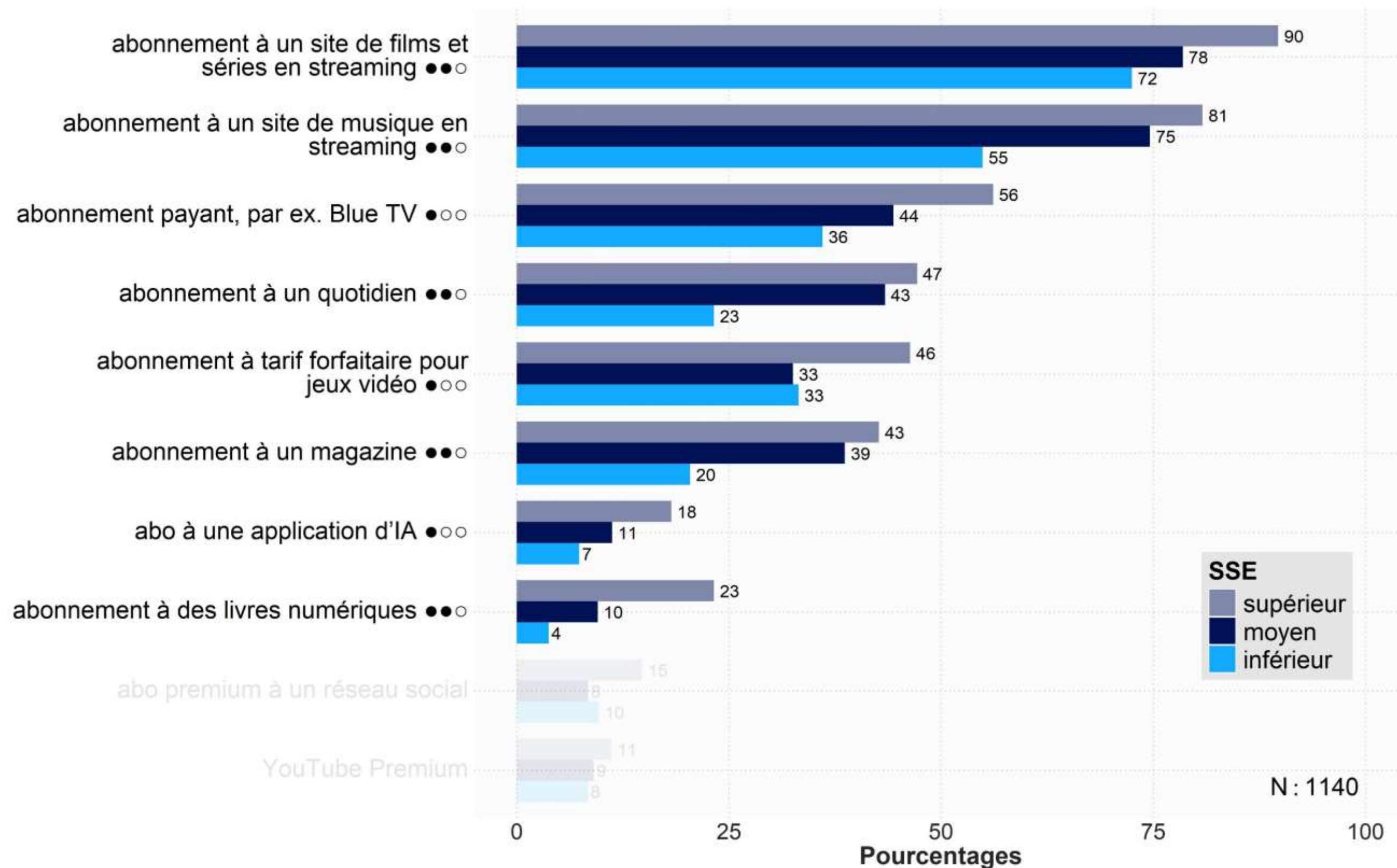
# Abonnements disponibles au sein du foyer: SSE



N : 1140

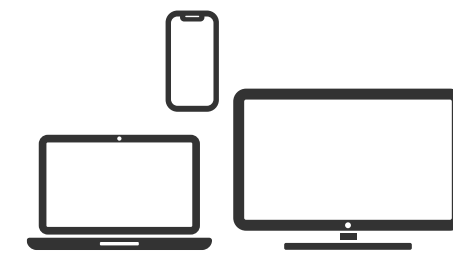


# Abonnements disponibles au sein du foyer: SSE

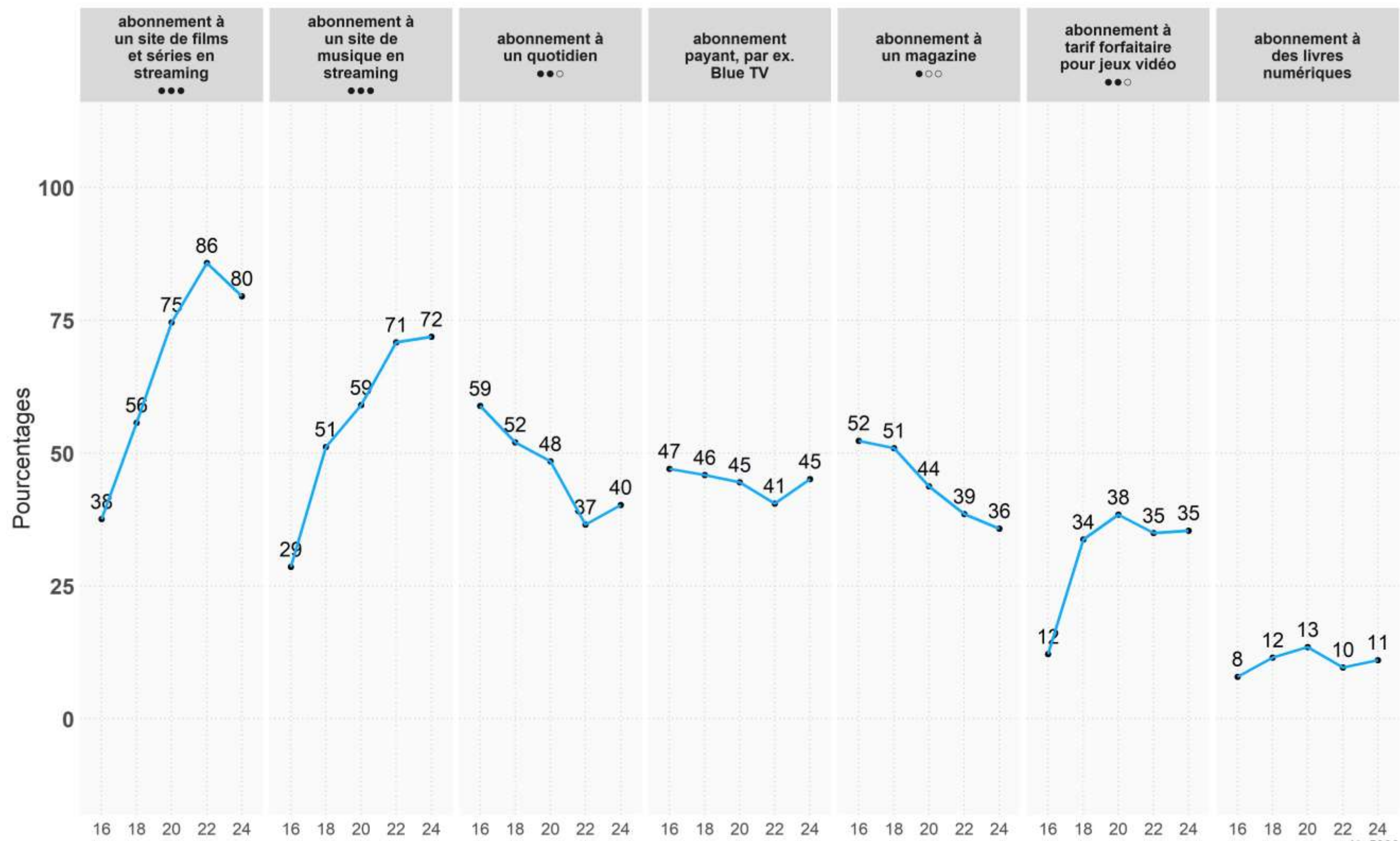


**SSE**  
■ supérieur  
■ moyen  
■ inférieur

N : 1140

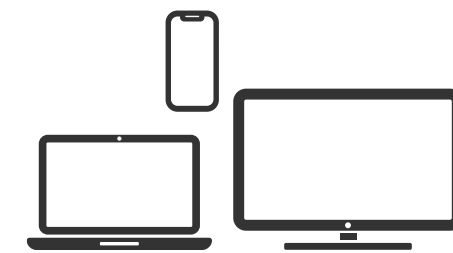


# Abonnements disponibles au sein du foyer

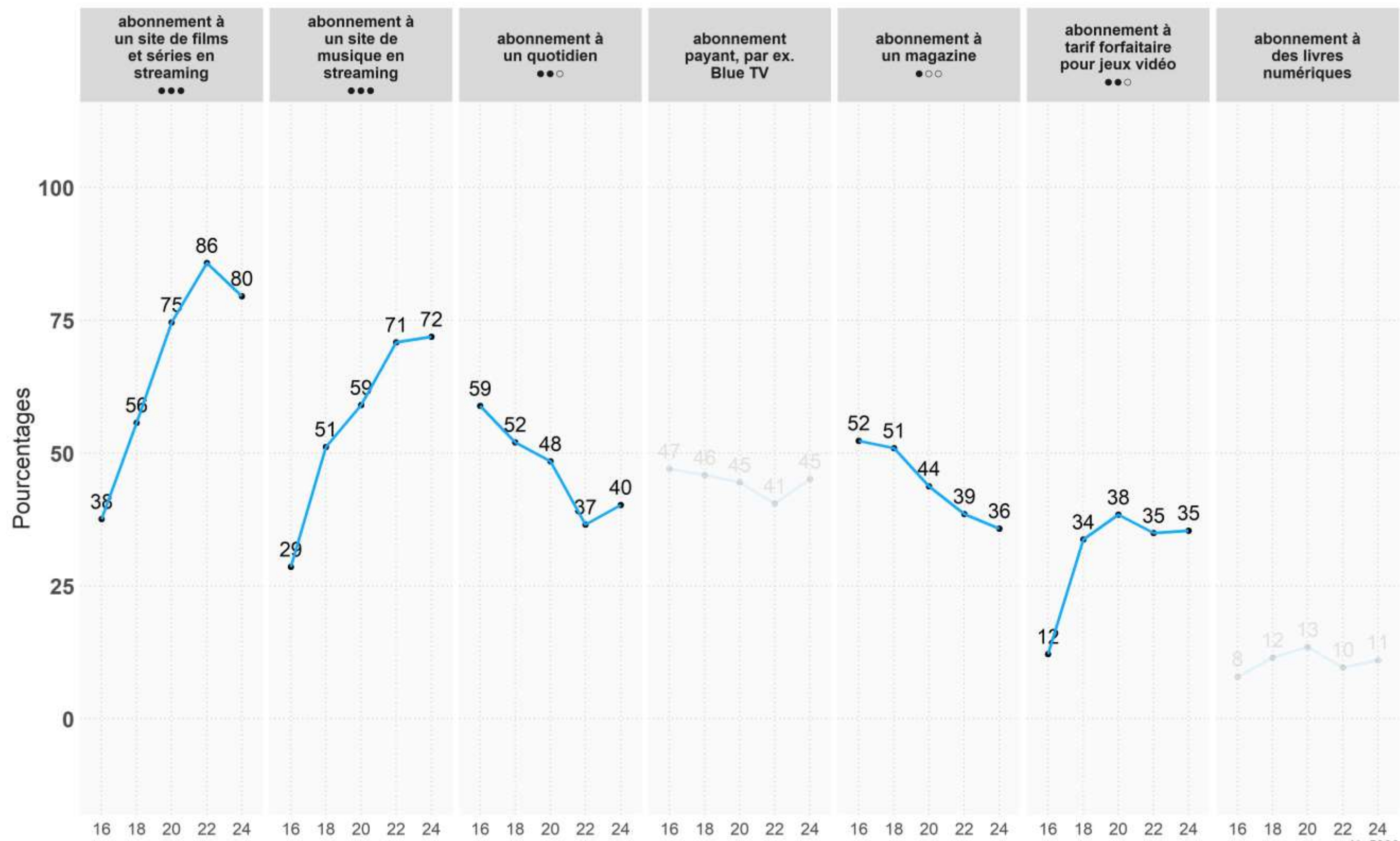


N : 5366



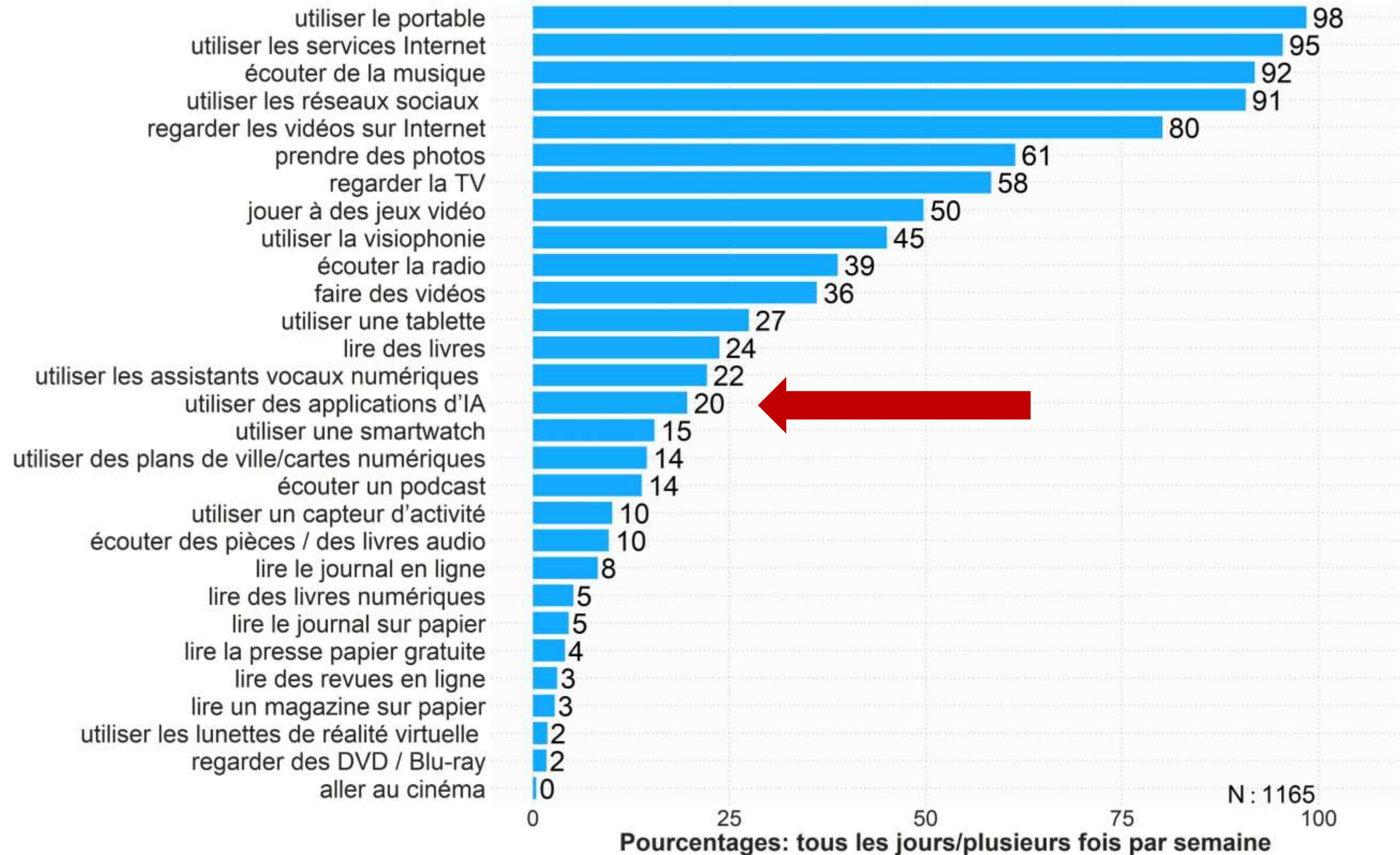
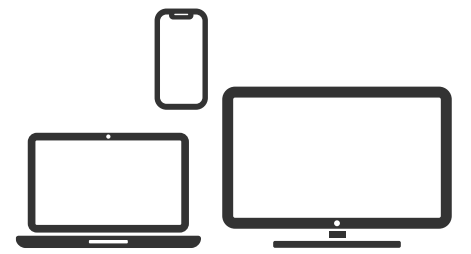


# Abonnements disponibles au sein du foyer

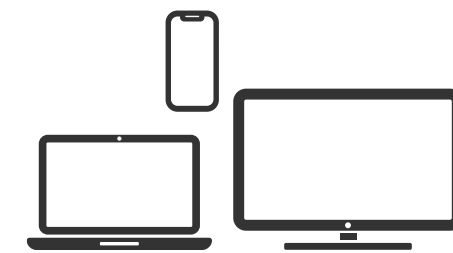


N : 5366

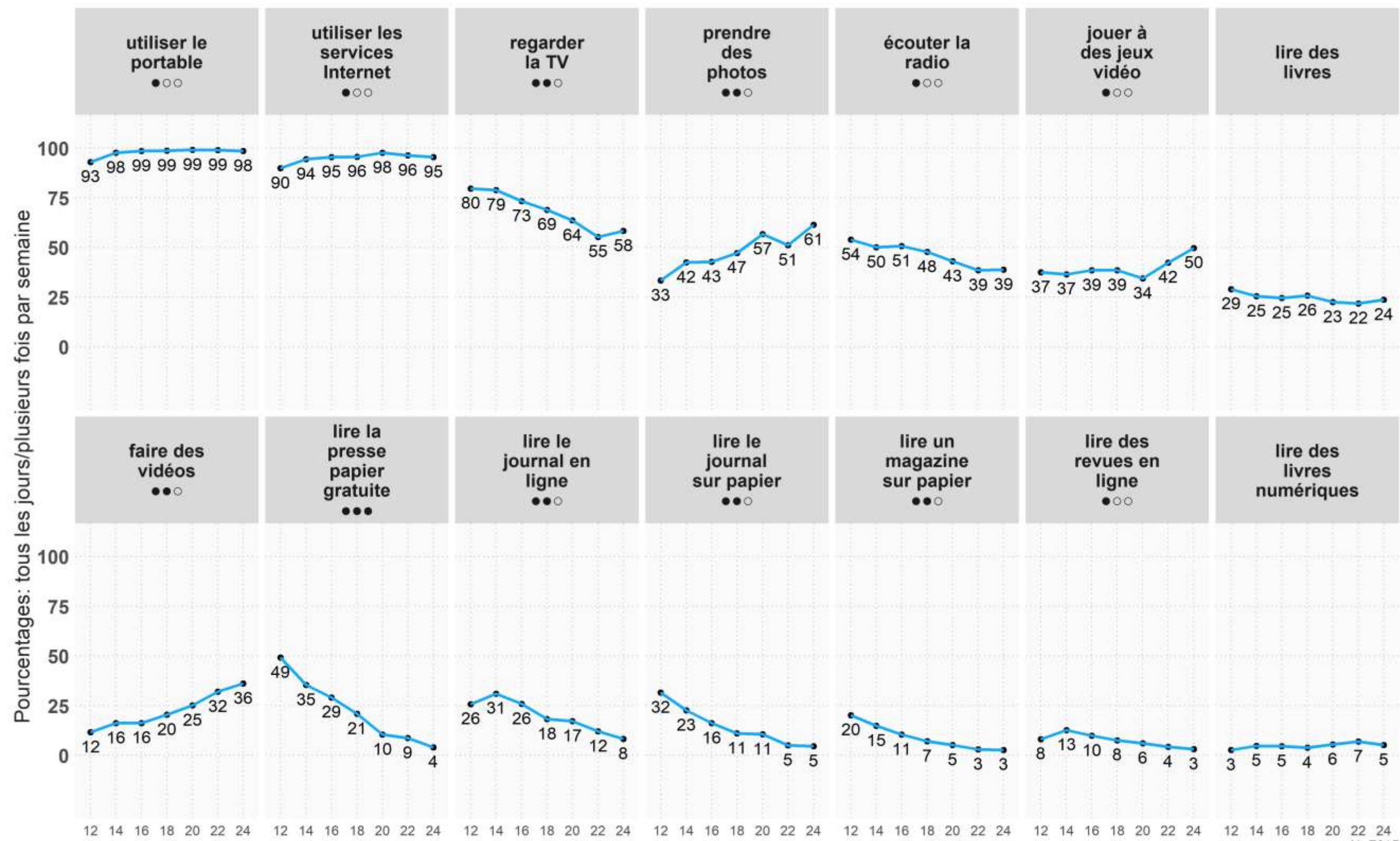
# Loisirs médias préférés

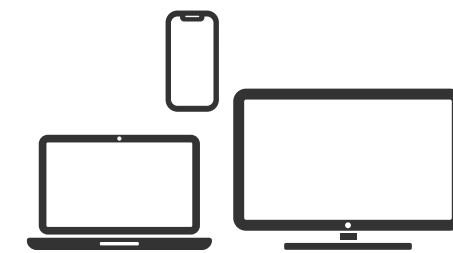




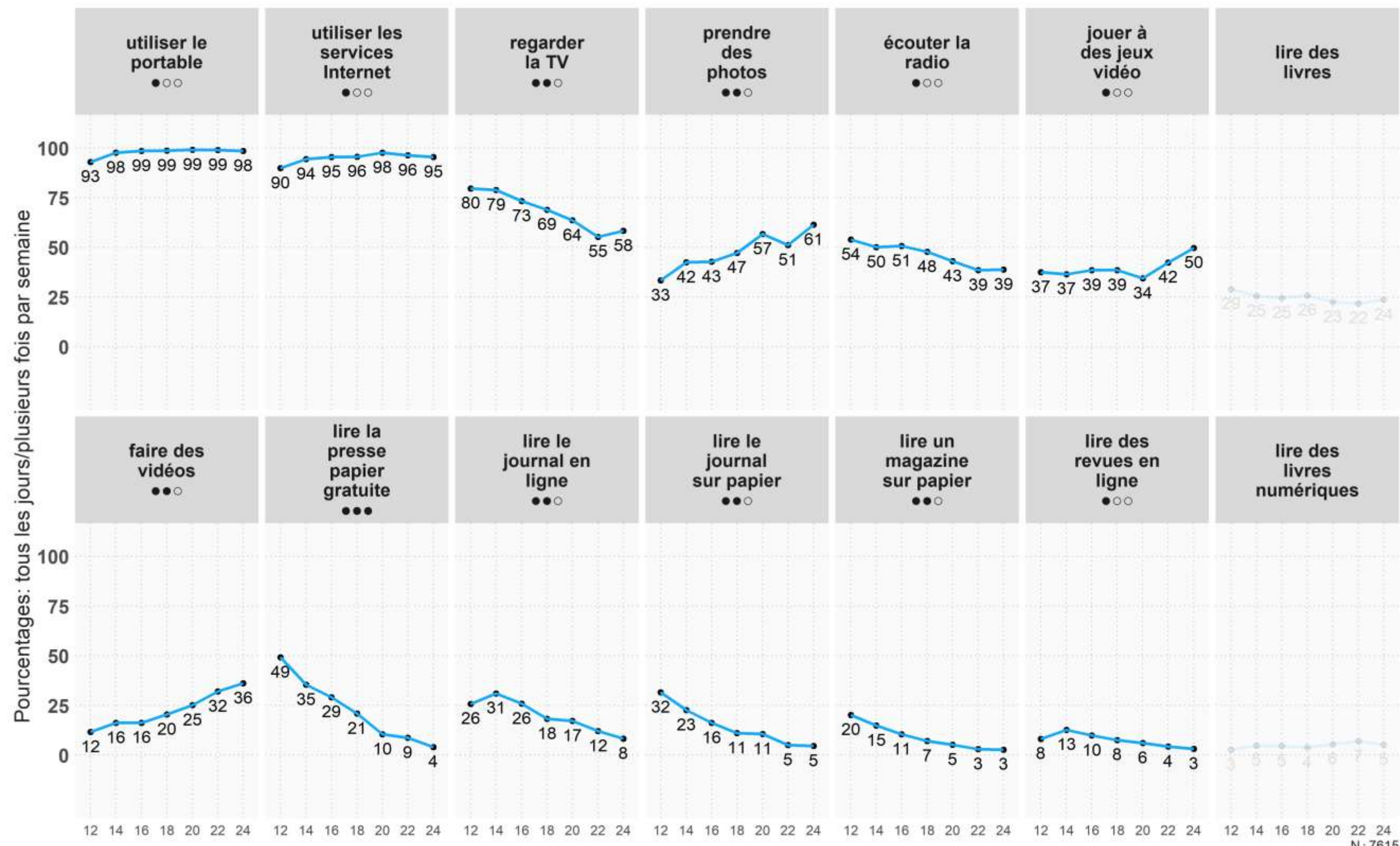


# Loisirs médias préférés : comparaison dans le temps

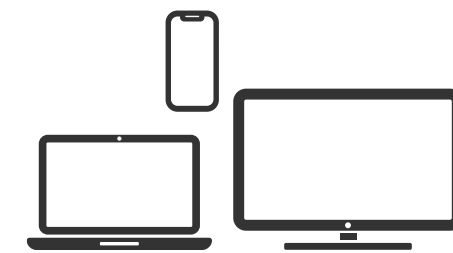




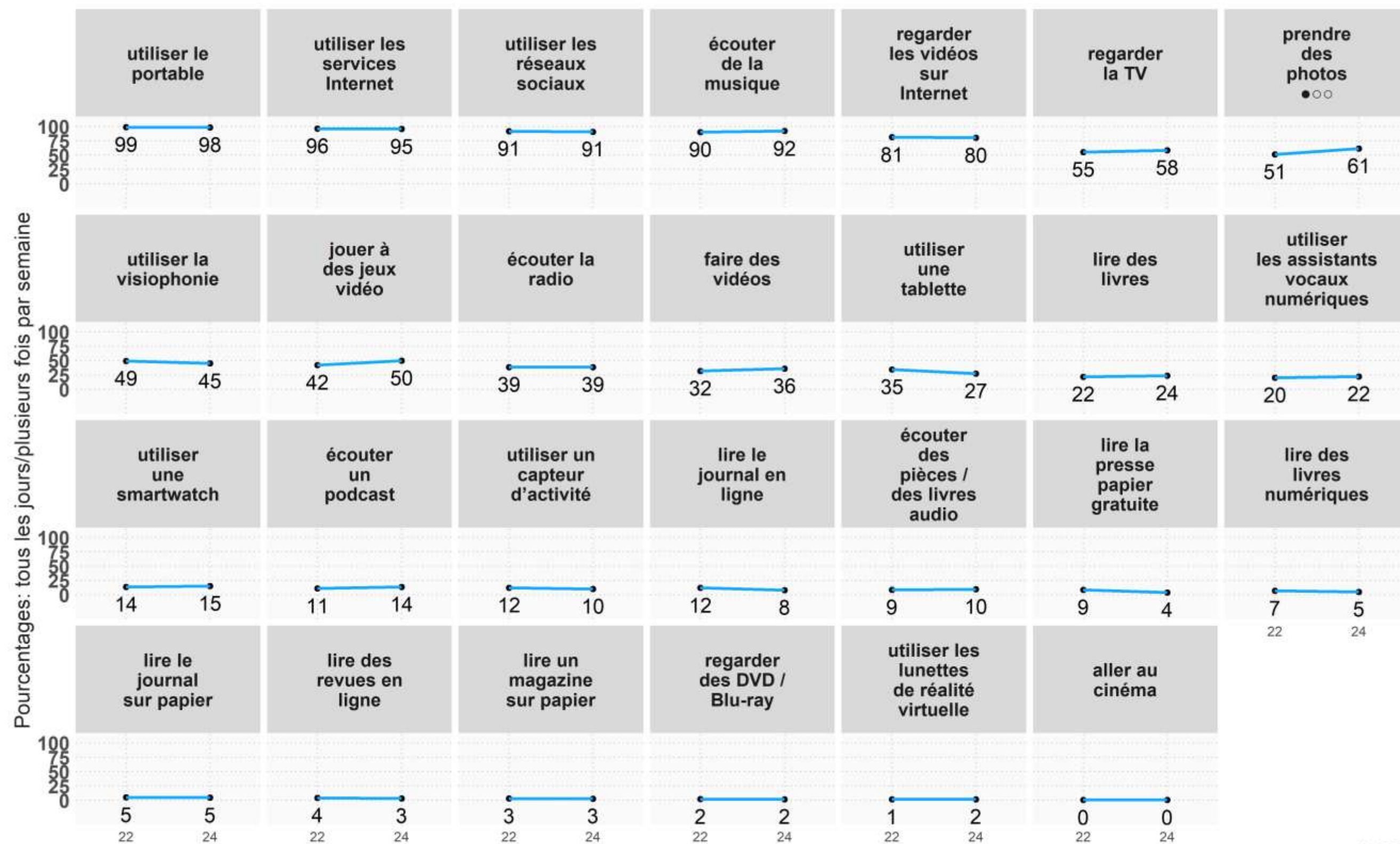
# Loisirs médias préférés : comparaison dans le temps



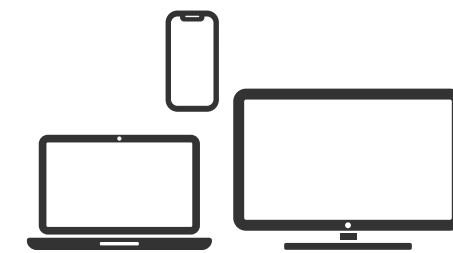




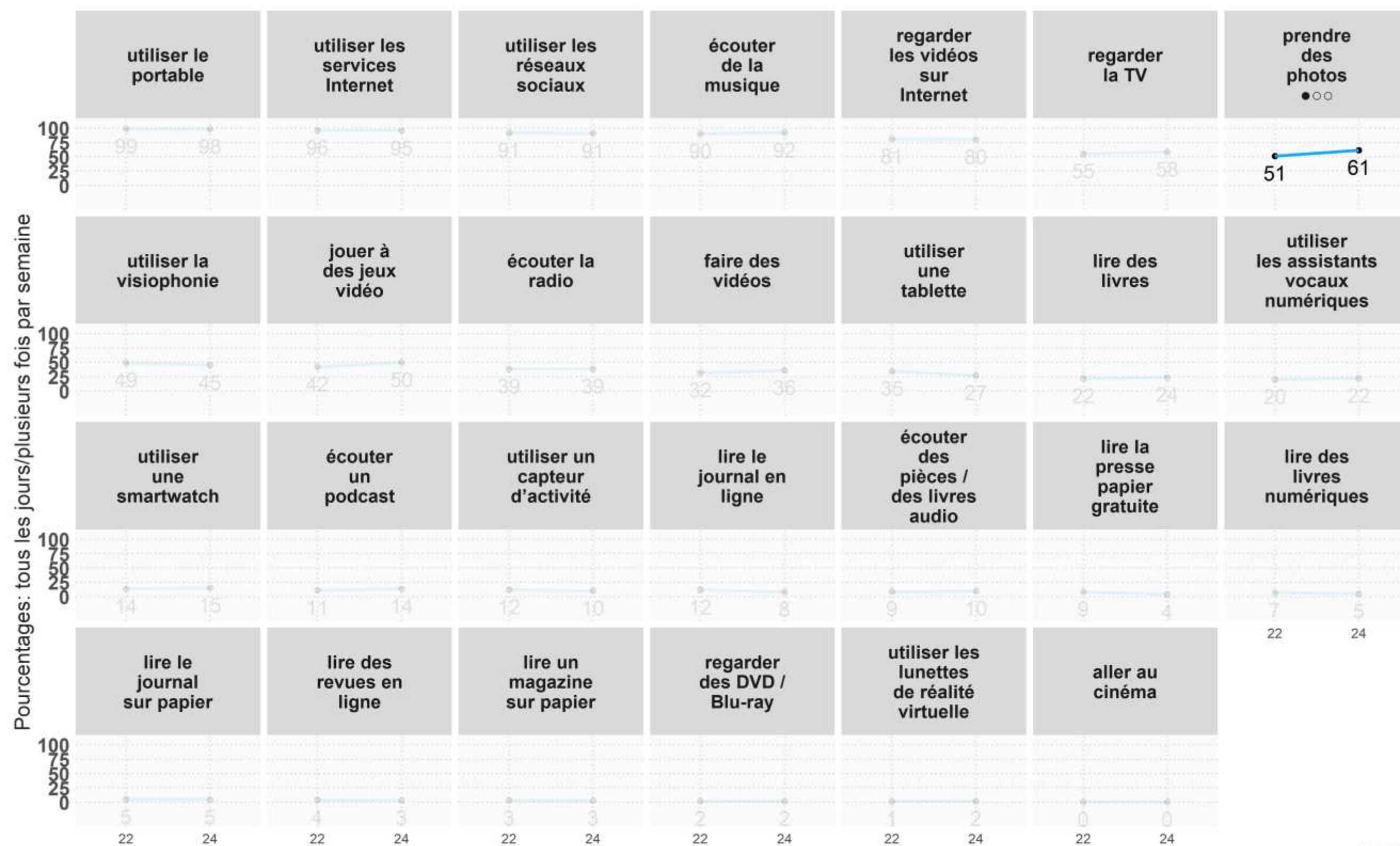
# Loisirs médias préférés : comparaison dans le temps



N : 2204



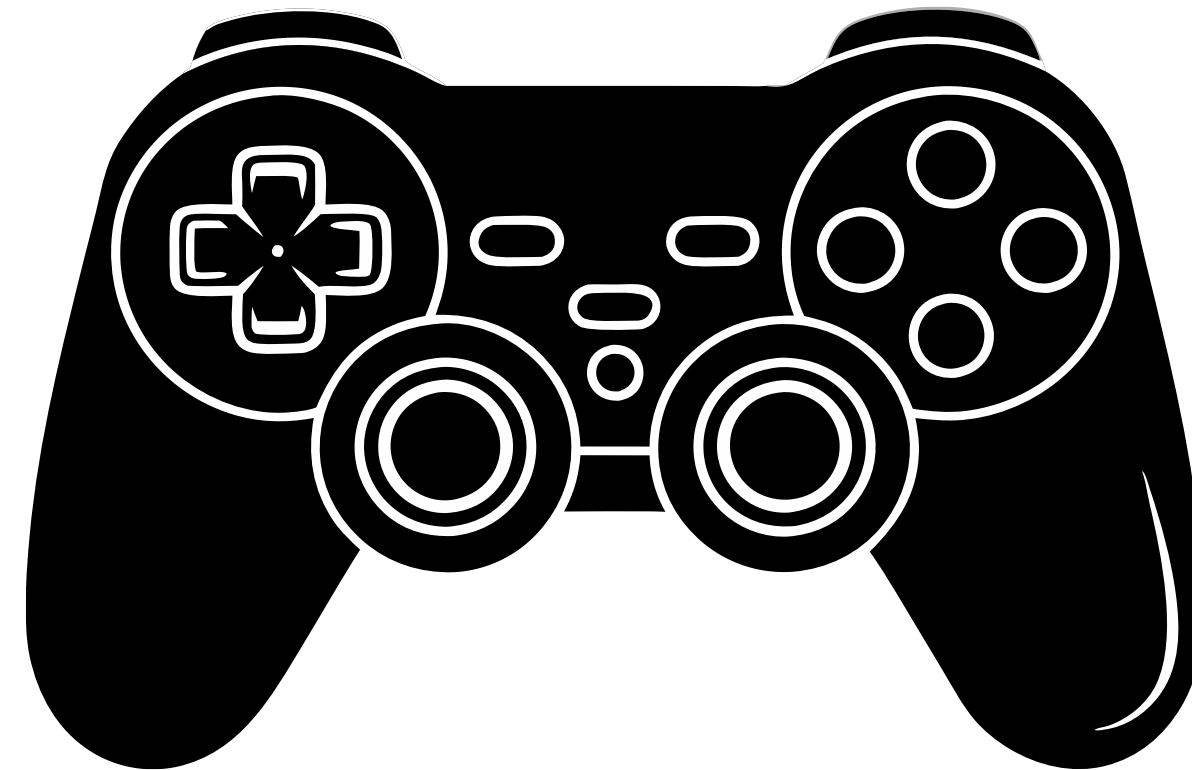
# Loisirs médias préférés : comparaison dans le temps



N : 2204

# Jeux vidéo

- Quels types d'utilisation observe-t-on, et à quel point sont-ils répandus ?
- Quels sont les jeux préférés des jeunes ?
- Combien d'heures par jour les jeunes consacrent-ils aux jeux vidéo ?



# Jeux préférés



The Legend of Zelda  
Mario Kart Rocket League  
Red Dead Redemption Hay Day Forza Horizon  
Call of Duty Subway Surfers  
Super Mario  
FIFA/EA F1 Sports FC  
Valorant  
Minecraft NHL  
Clash of Clans The Sims Clash Royale  
Brawl Stars  
Fortnite  
Grand Theft Auto  
Roblox  
Landwirtschaftsimulator



Jorah123

20009



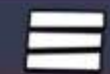
0



695



13



STUFE 39 771 11



NEWS

FREUNDE

CLUB

XP x2 IM TEAM SPIELEN

SHOP NEU

BRAWLER 24

2180/3800

21h 20m als DÄMON

11/24

XP 419/950 29

QUESTS NEU



3



SOLO-SHOWDOWN Sturmebenen



Neues Ereignis in: 2h 20m



2x

2x

2x

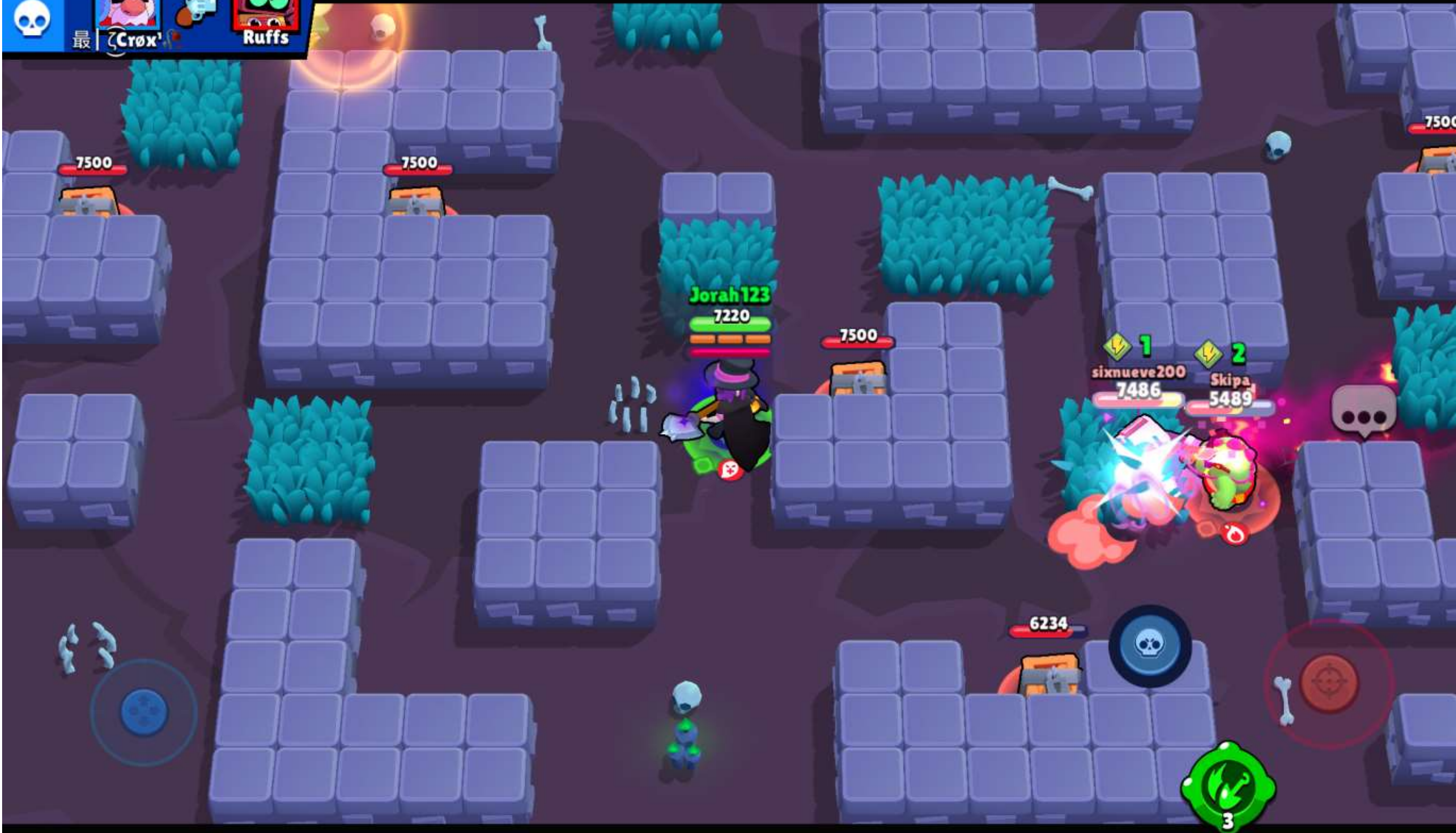
SPIELEN



# Übrige Brawler: 7



UI header showing player icons and names: a skull icon, a character icon labeled '最', a character icon labeled 'Crox', and a character icon labeled 'Ruffs'.





# Internet

- Combien de temps les jeunes passent-ils sur Internet ?
- Quelle utilisation font-ils d'Internet pour se divertir et s'informer ?



# Temps passé sur Internet



Combien de **temps par jour** les jeunes Suisses passent-ils en moyenne sur Internet durant la **semaine ?**

**Nombres d'heures par jour durant la semaine**



**03 h 07 min**

# Temps passé sur Internet



Combien de **temps par jour** les jeunes Suisses passent-ils en moyenne sur Internet durant le **week-end** ?

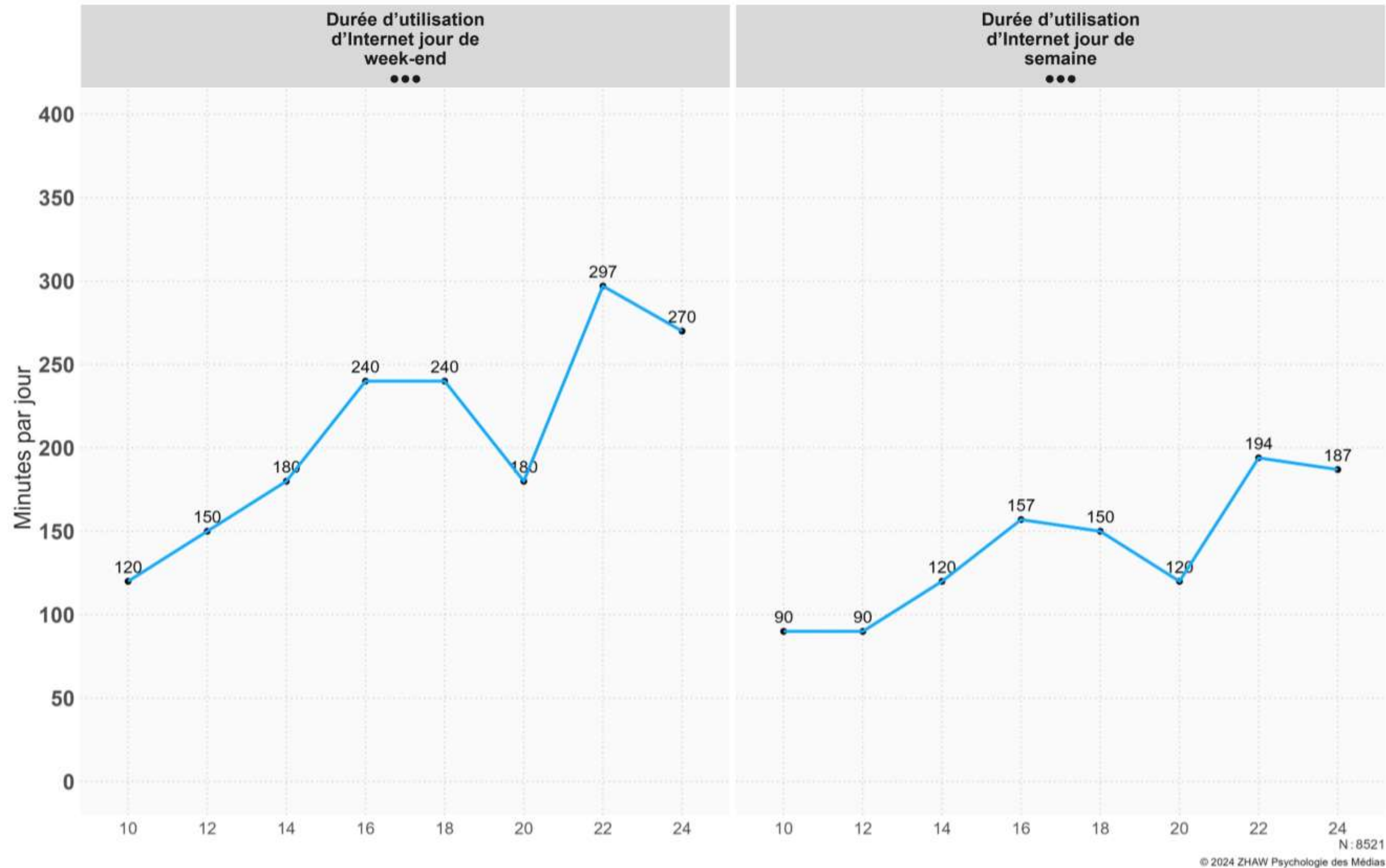
**Nombres d'heures par jour le week-end**



**04 h 30 min**



# Temps passé sur Internet : comparaison dans le temps



# Réseaux sociaux

- Combien de jeunes ont un profil sur un réseau social ?
- Quels réseaux sociaux utilisent-ils le plus ?
- Qu'y font-ils ?



# Réseaux sociaux



Parmi les jeunes interrogés, combien sont inscrits sur  
**au moins un réseau social ?**



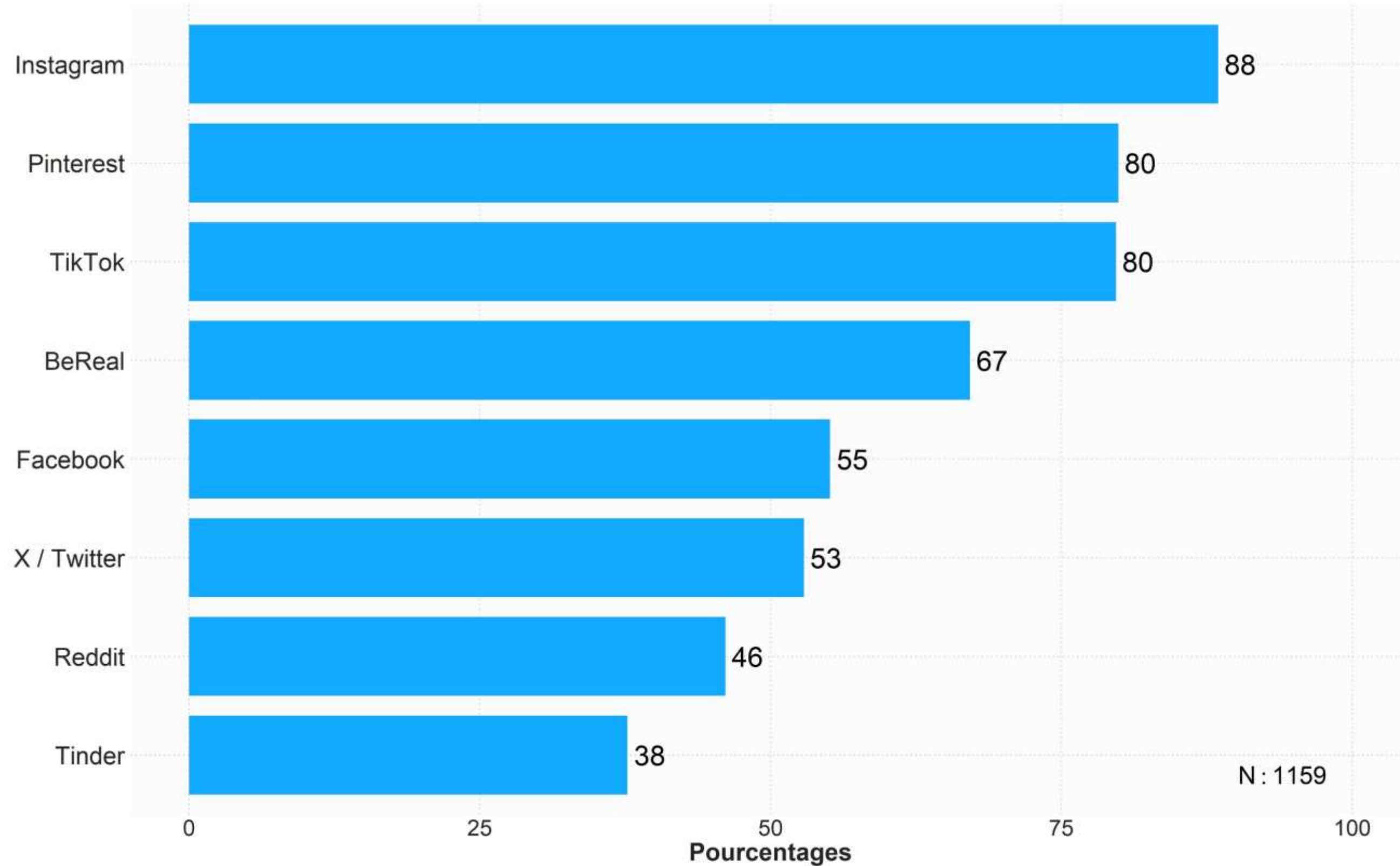
# Réseaux sociaux



94%

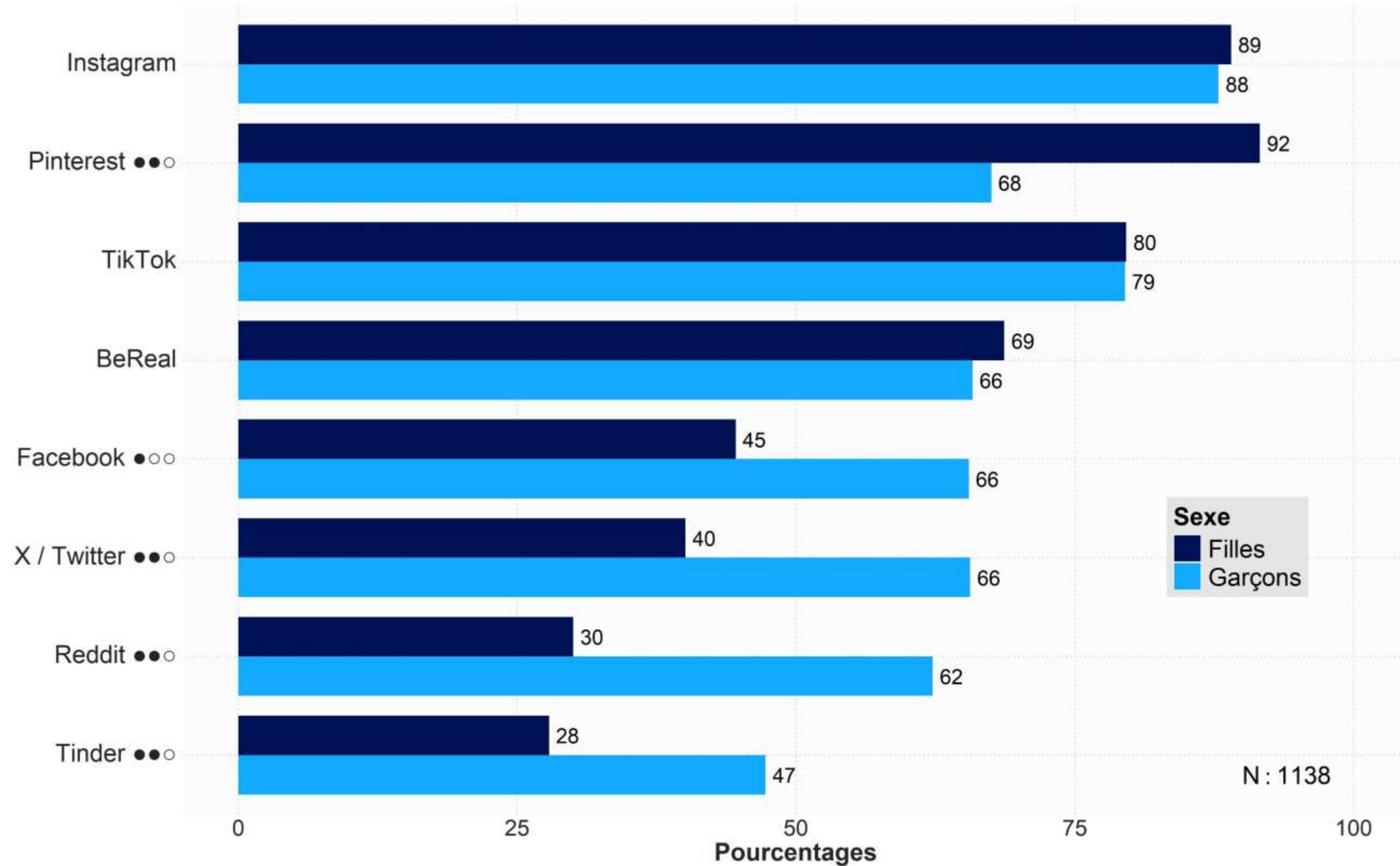


# Profils sur les réseaux sociaux



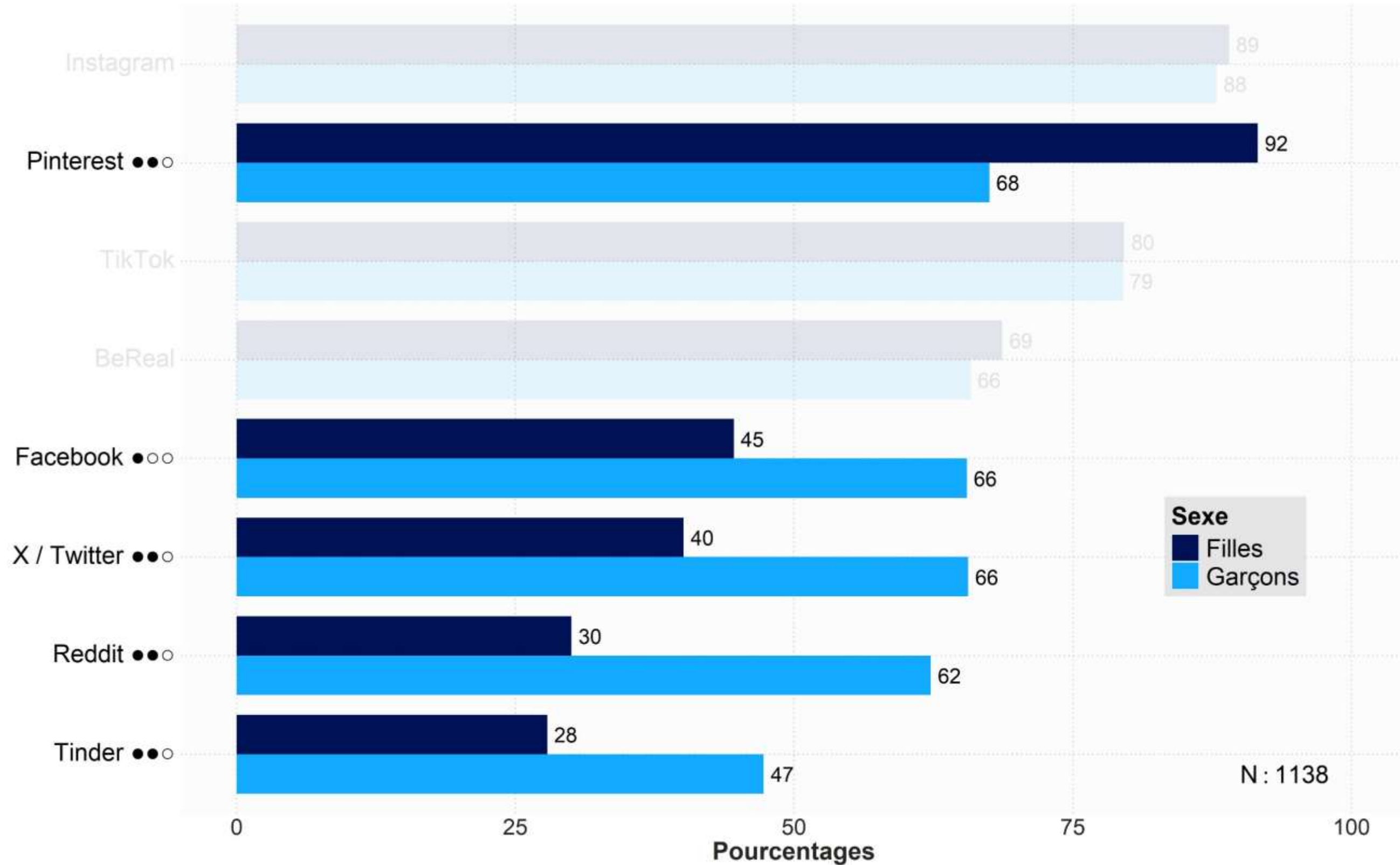


# Profils sur les réseaux sociaux, selon le sexe



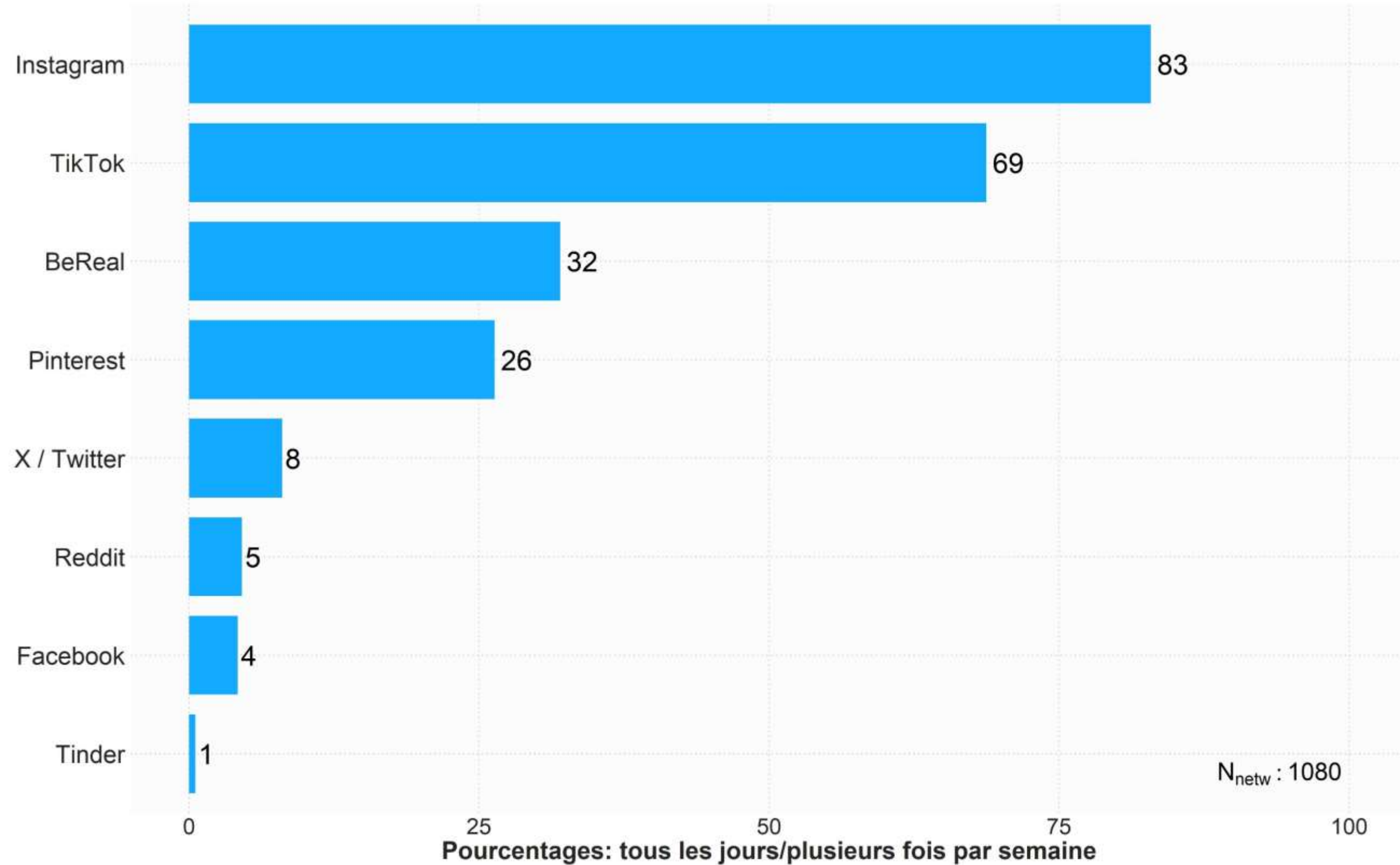


# Profils sur les réseaux sociaux, selon le sexe



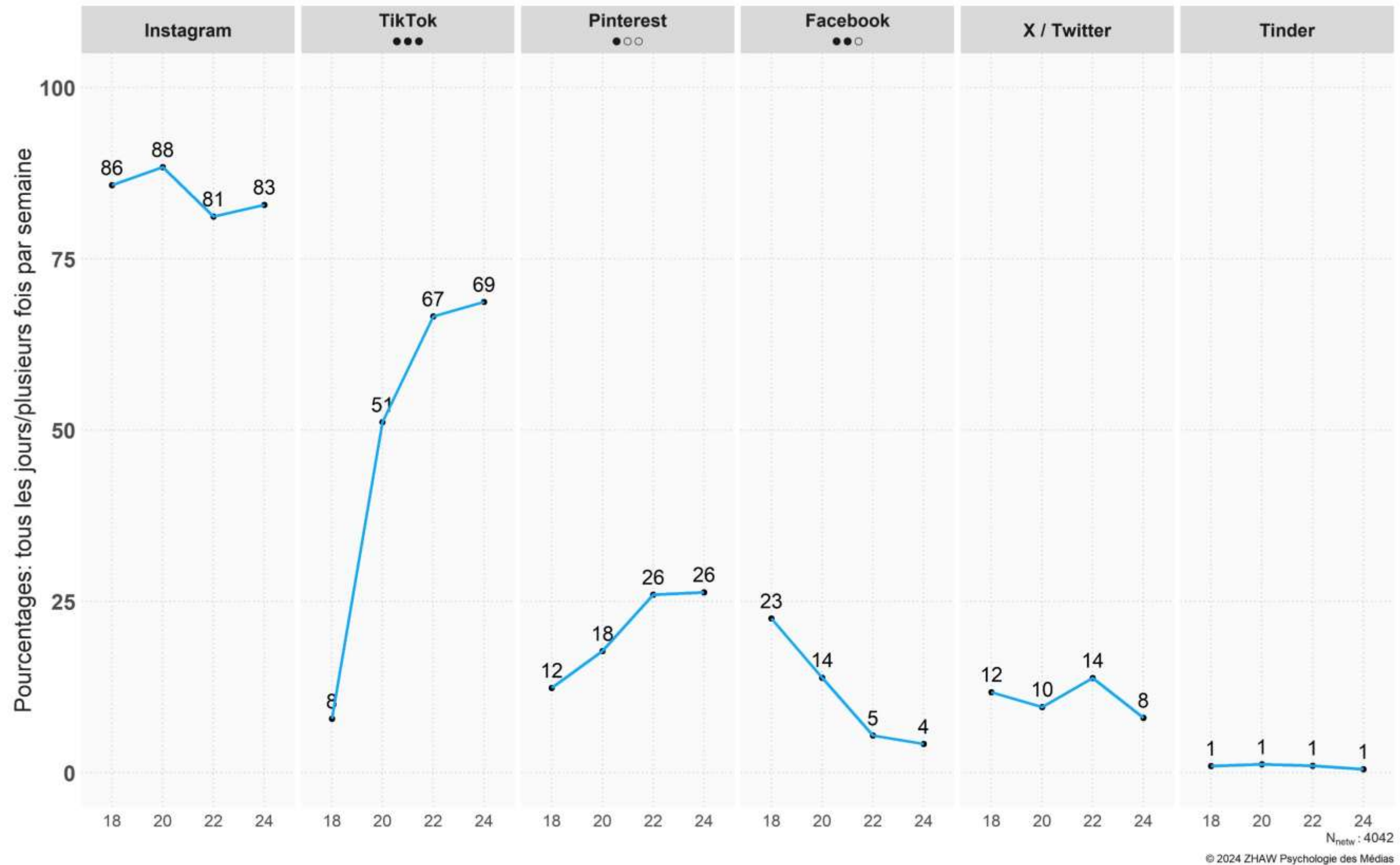


# Utilisation des réseaux sociaux





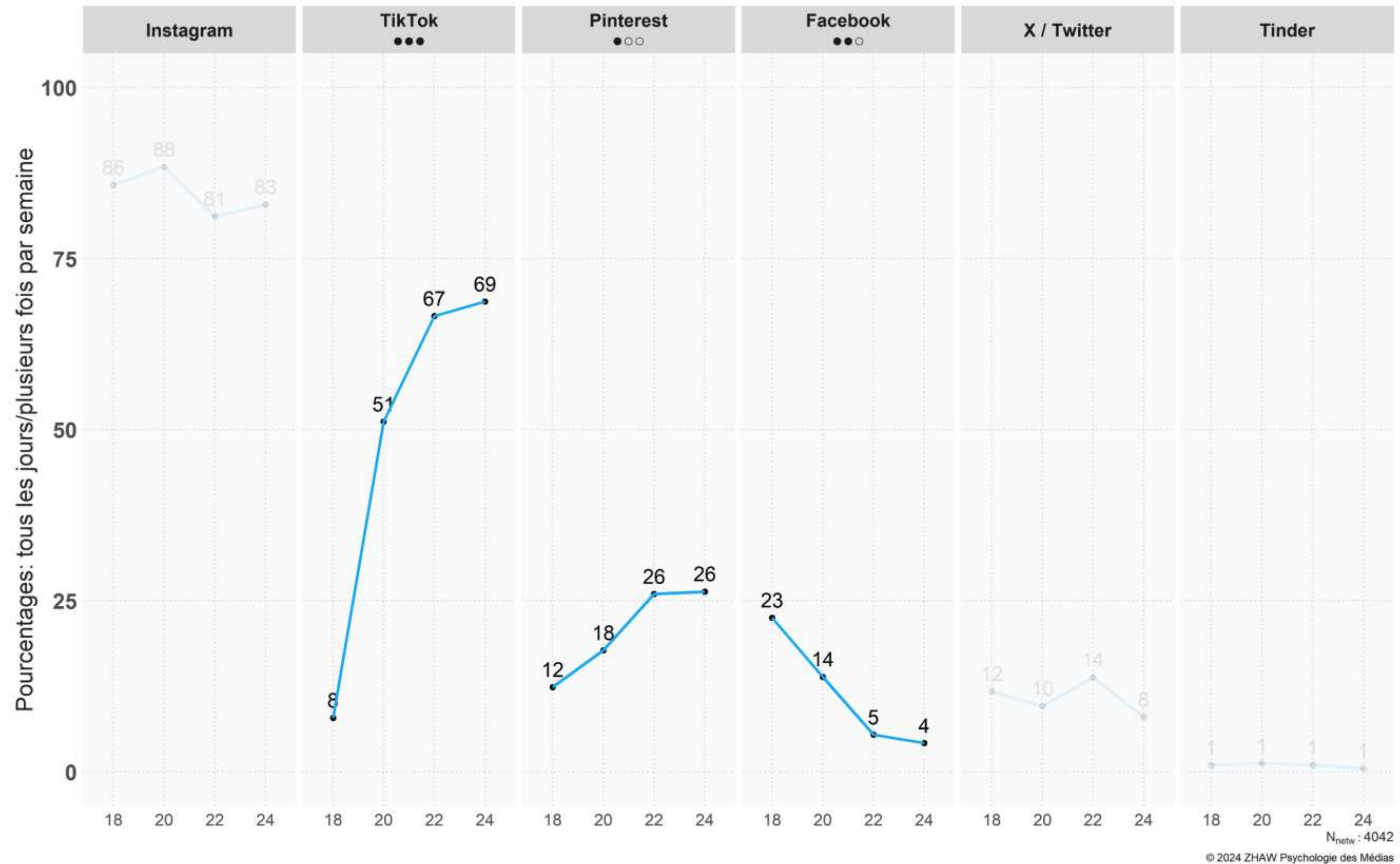
# Utilisation des réseaux sociaux : comparaison dans le temps





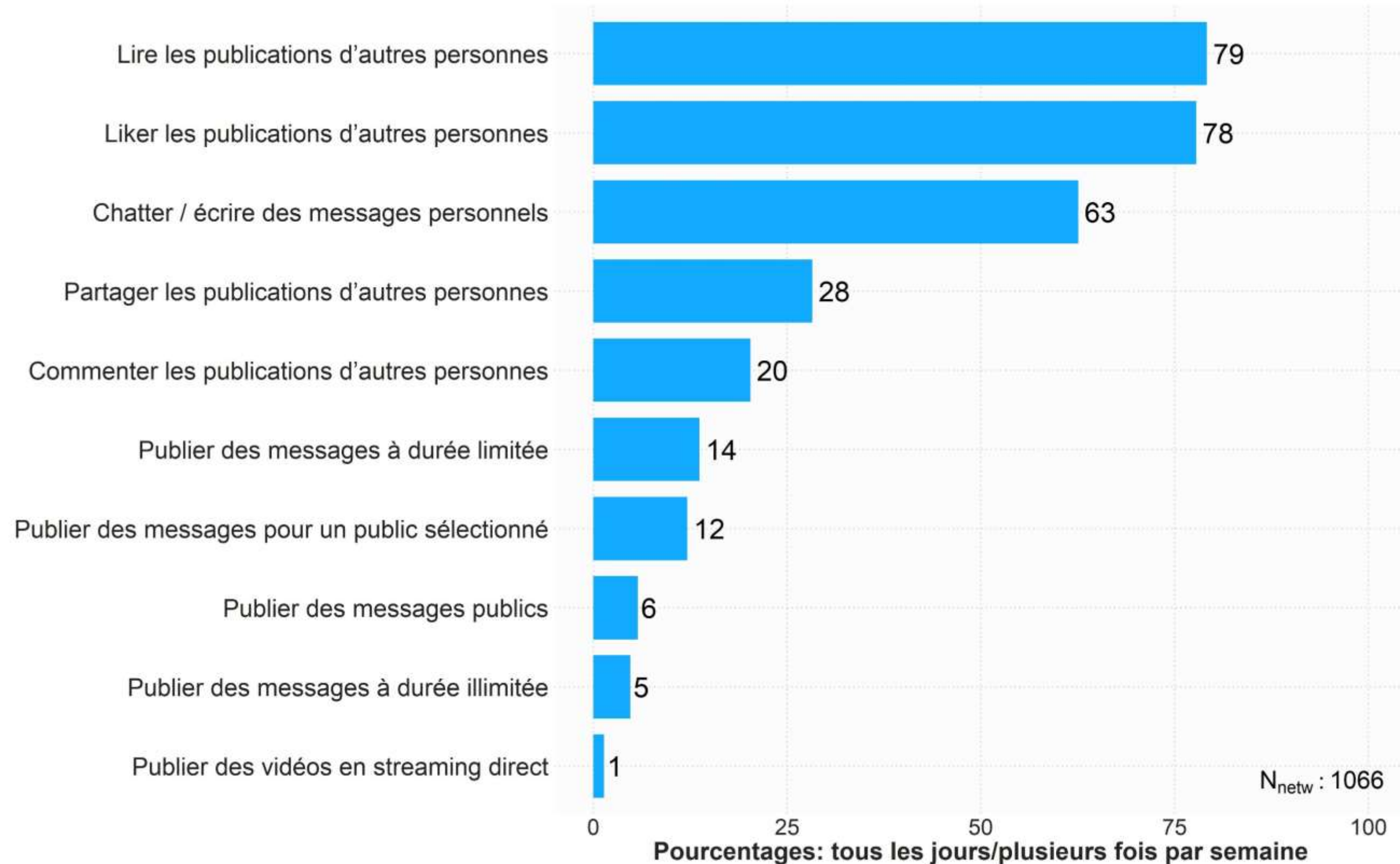


# Utilisation des réseaux sociaux : comparaison dans le temps





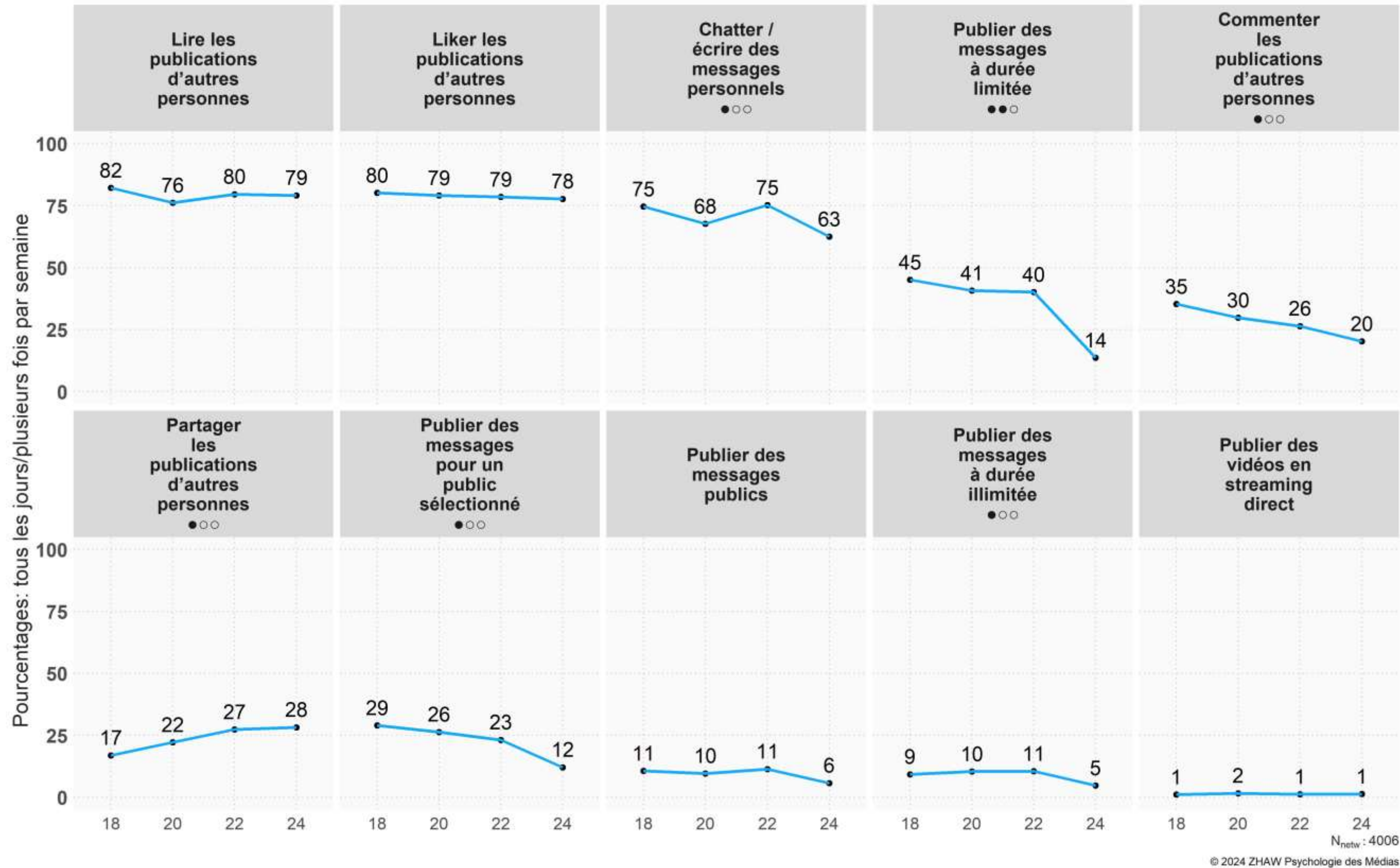
# Activités sur les réseaux sociaux





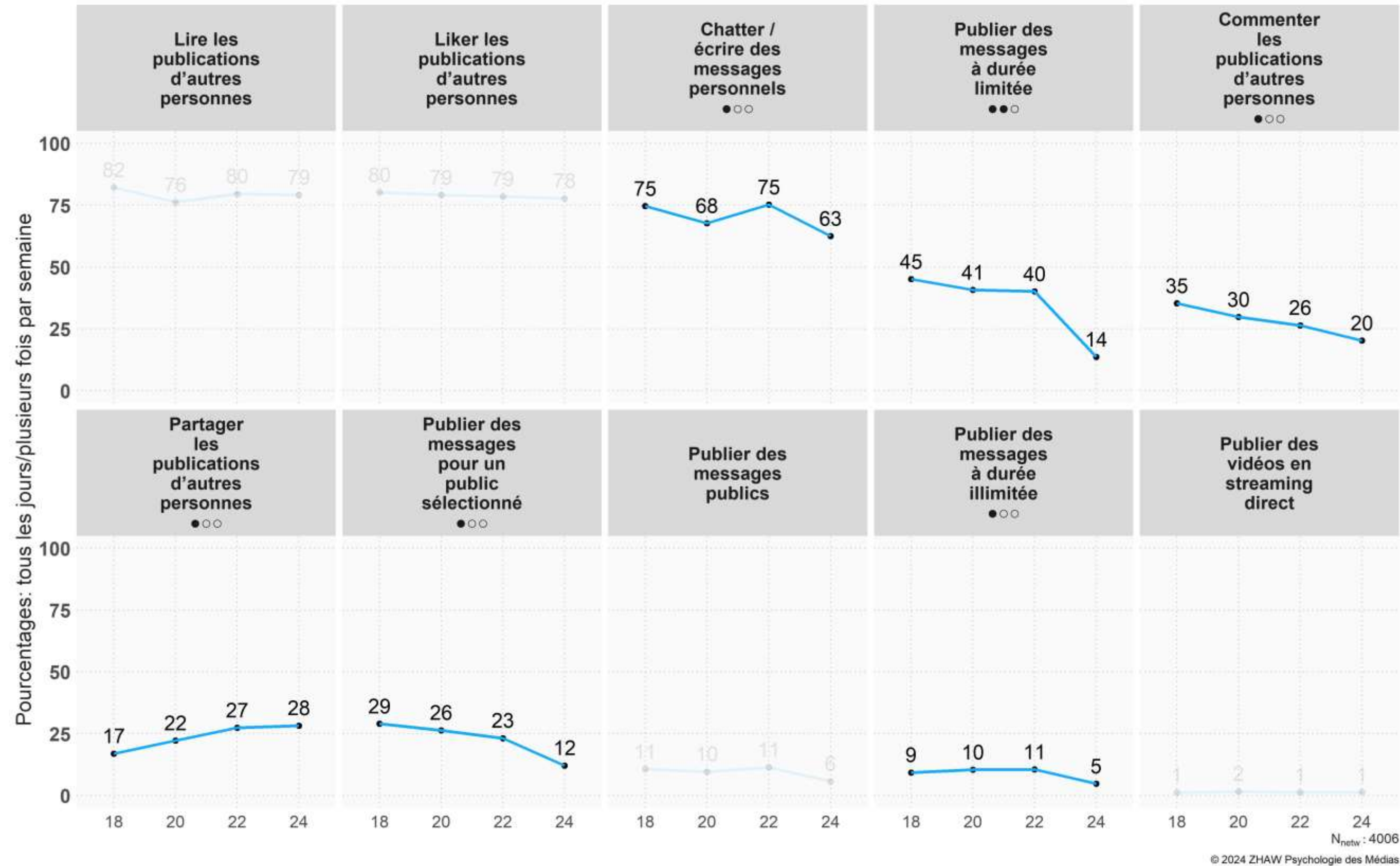


# Activités sur les réseaux sociaux : comparaison dans le temps



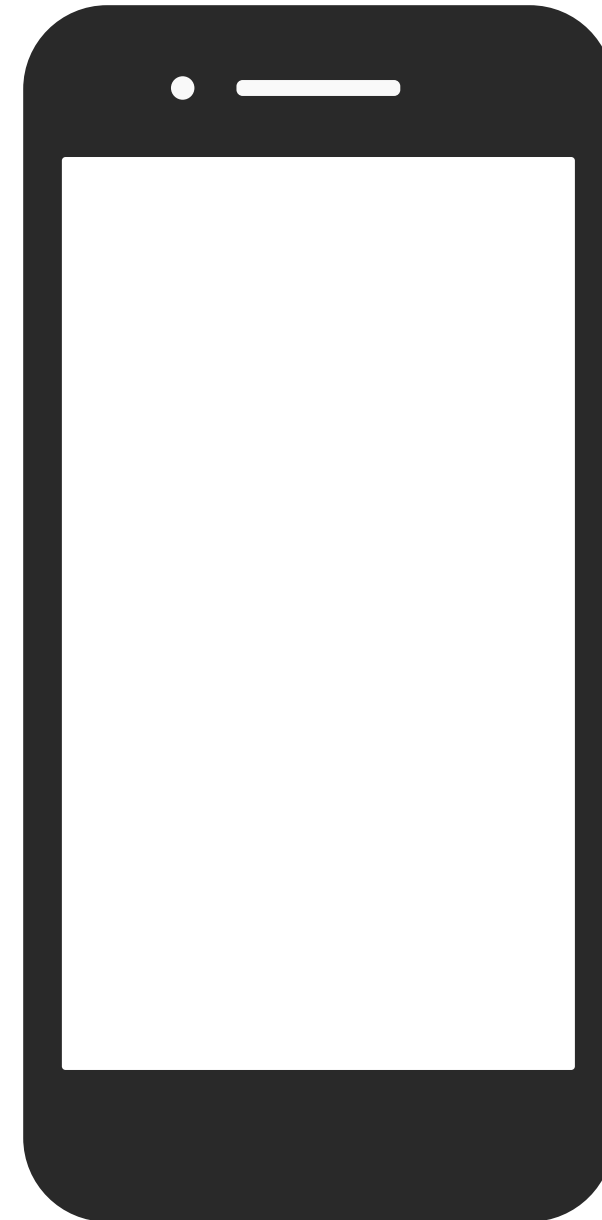


# Activités sur les réseaux sociaux : comparaison dans le temps



# Téléphone portable

- Combien de jeunes ont un smartphone ?
- Quelles fonctions de l'appareil utilisent-ils ?
- Combien de temps par jour passent-ils sur leur téléphone ?
- Quelles sont leurs applications préférées ?



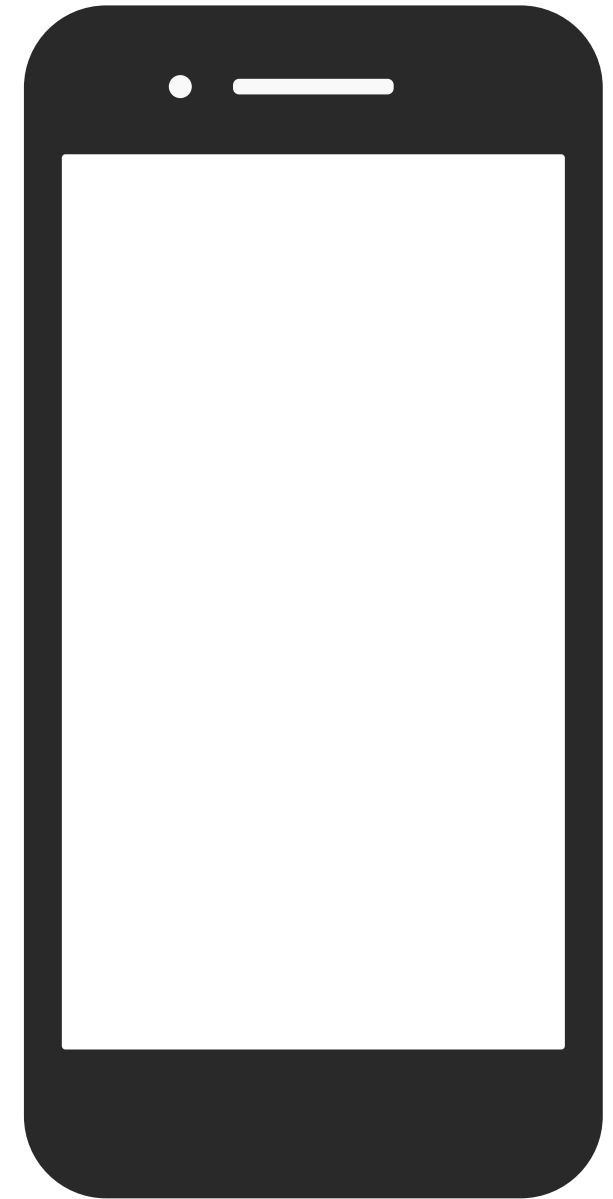
# Possession d'un smartphone

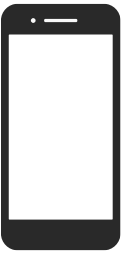


Parmi les jeunes interrogés, combien  
**ont un smartphone ?**

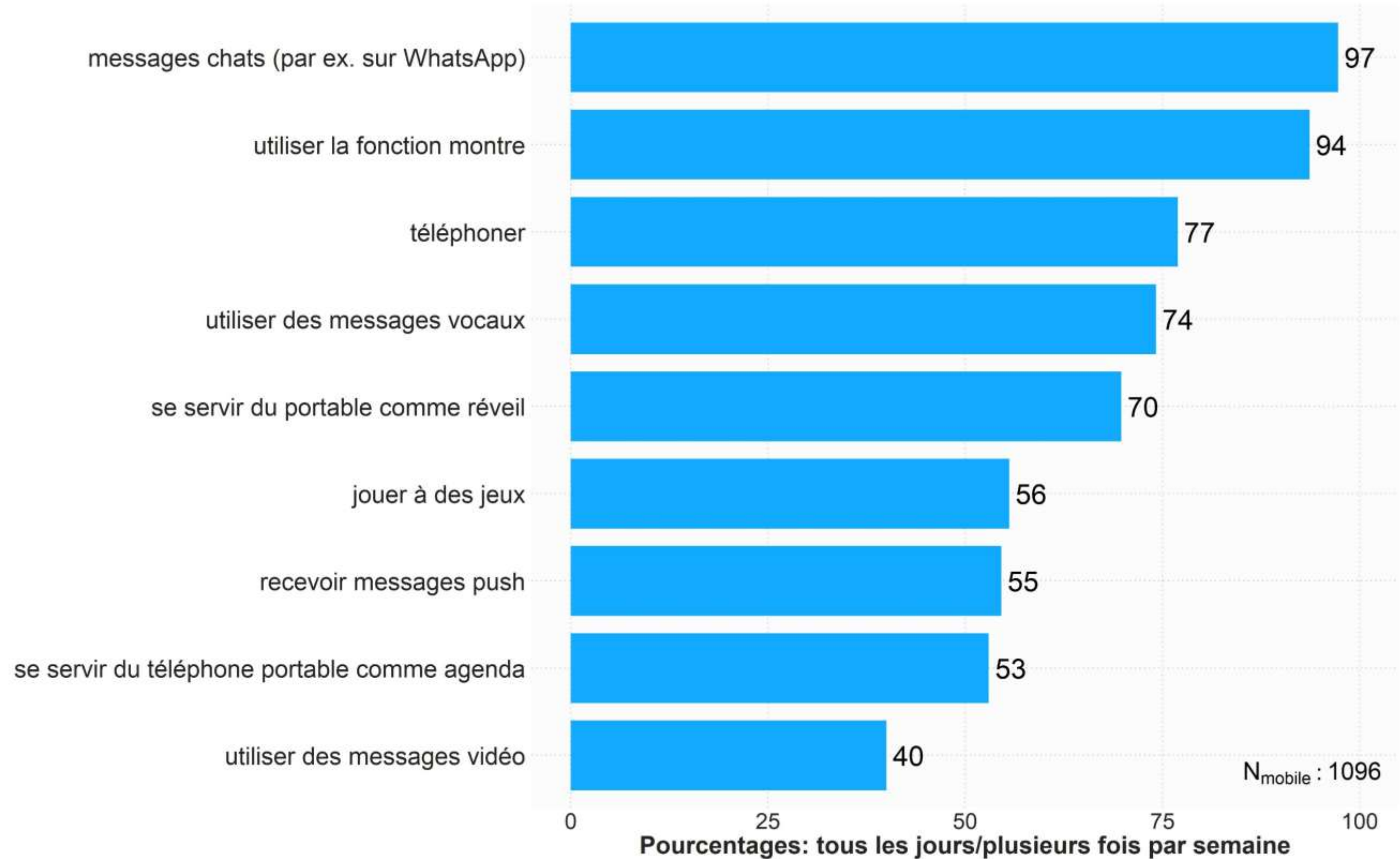
# Possession d'un smartphone

99%





# Utilisation des fonctions du smartphone



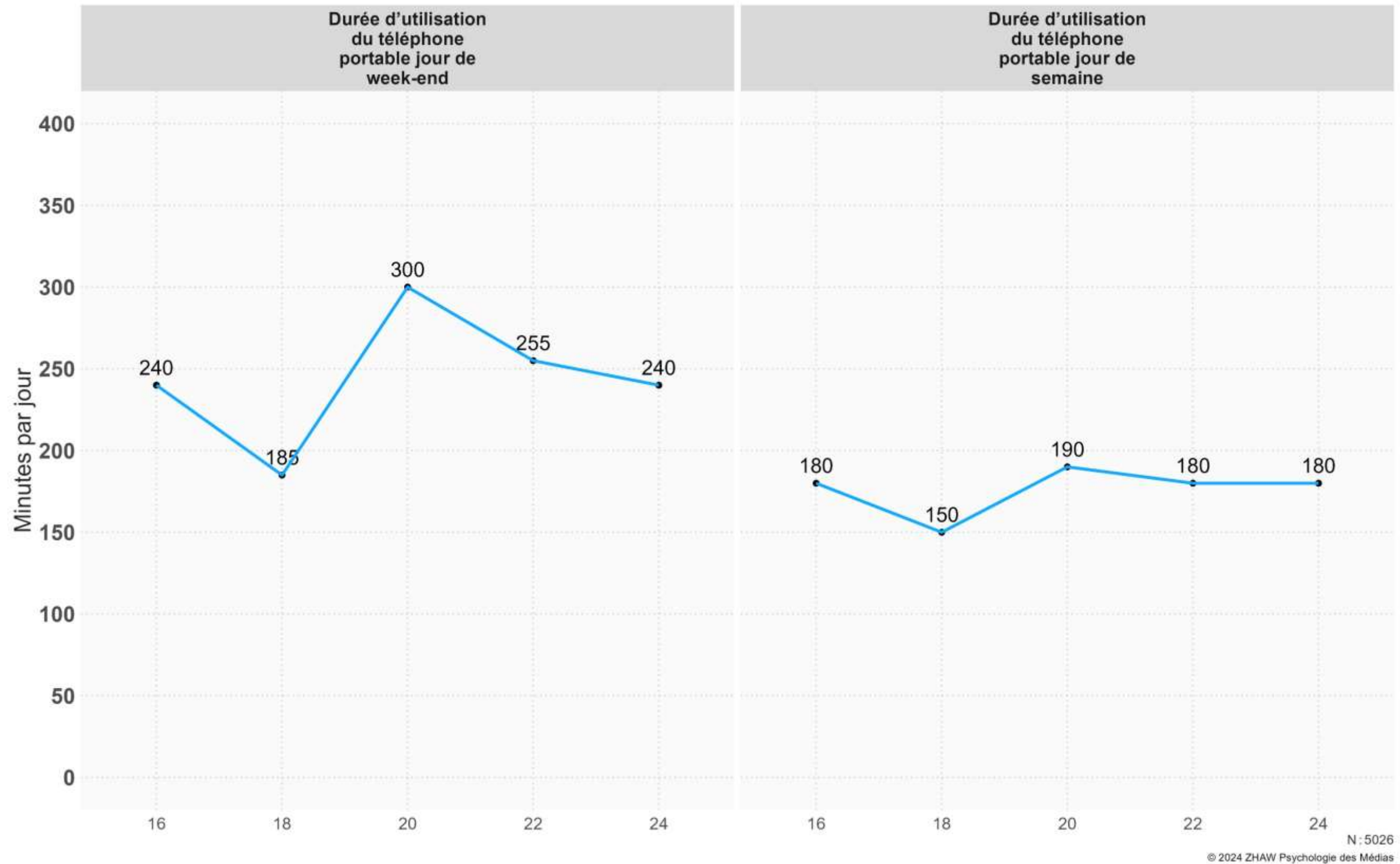
# Temps passé sur le smartphone



Combien de **temps par jour** les jeunes Suisses passent-ils en moyenne sur leur smartphone durant la **semaine** ?



# Temps passé sur le smartphone : comparaison dans le temps



# Applications préférées



**Brawl Stars**  
**WhatsApp** Netflix  
**TikTok** BeReal Spotify  
**Instagram** Pinterest Kamera  
**Snapchat**  
**YouTube**

# Aspects problématiques de l'utilisation des médias

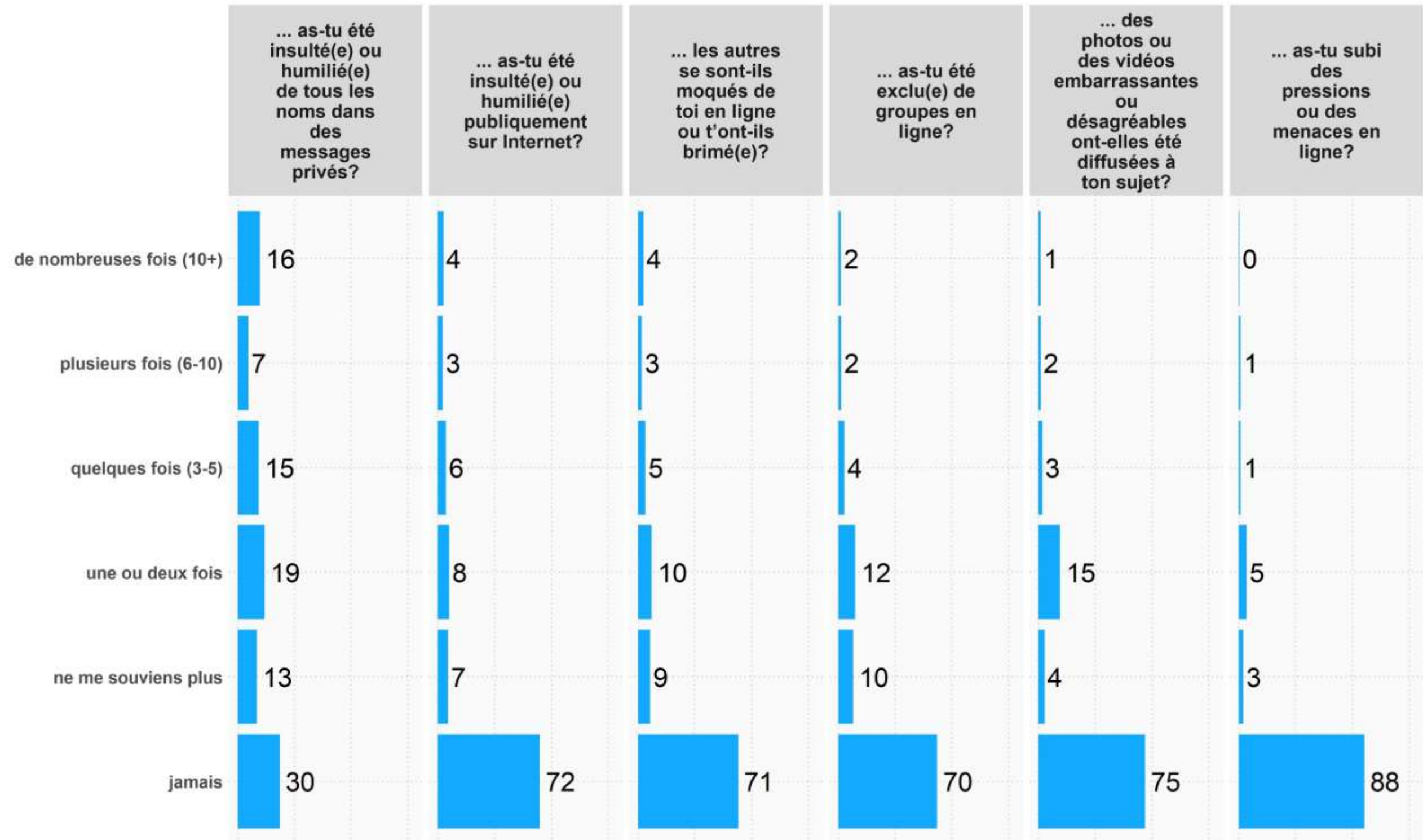
- À quelle fréquence les jeunes sont-ils confrontés au cyberharcèlement et au cybergrooming ?
- À quelle fréquence sont-ils confrontés au harcèlement sexuel dans l'espace numérique ?
- Comment appréhendent-ils les contenus pornographiques ?





# Cyberharcèlement (subi)

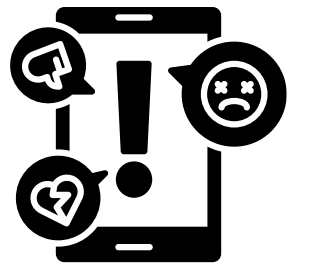
Au cours des deux dernières années, combien de fois...



Pourcentages / N : 1166

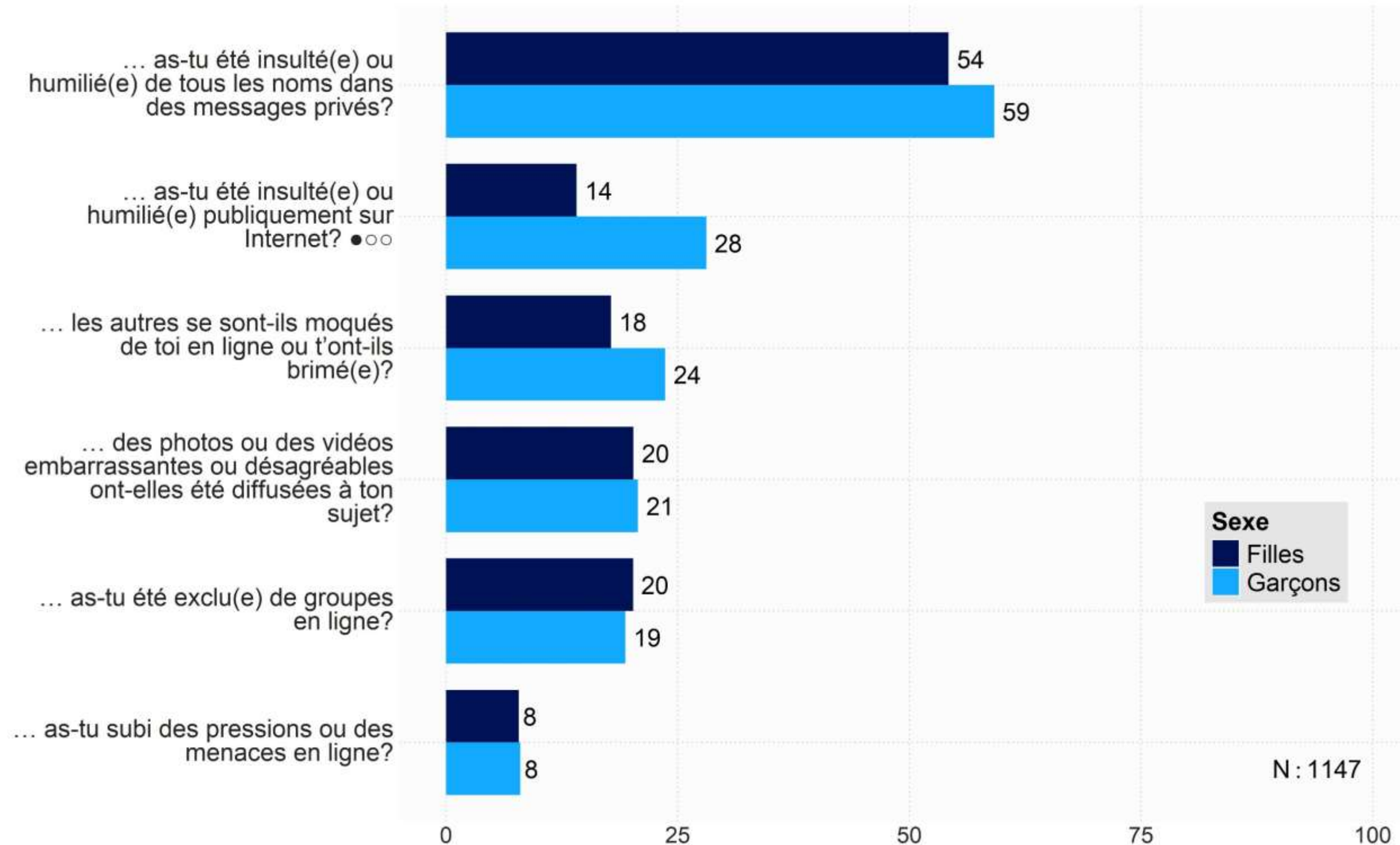
© 2024 ZHAW Psychologie des Médias





# Cyberharcèlement (subi)

Au cours des deux dernières années...



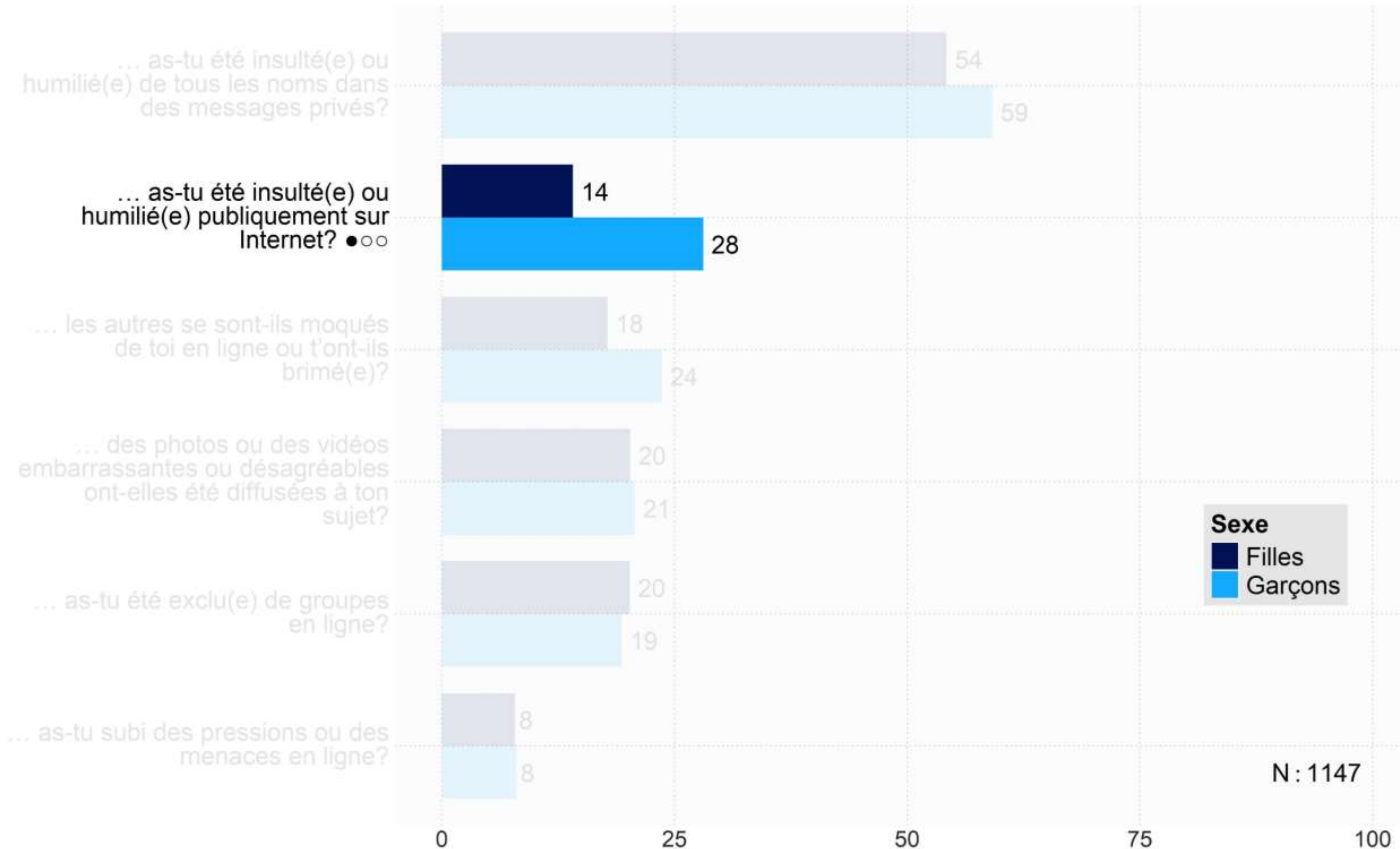
Pourcentages: au moins une fois

N: 1147



# Cyberharcèlement (subi)

Au cours des deux dernières années...



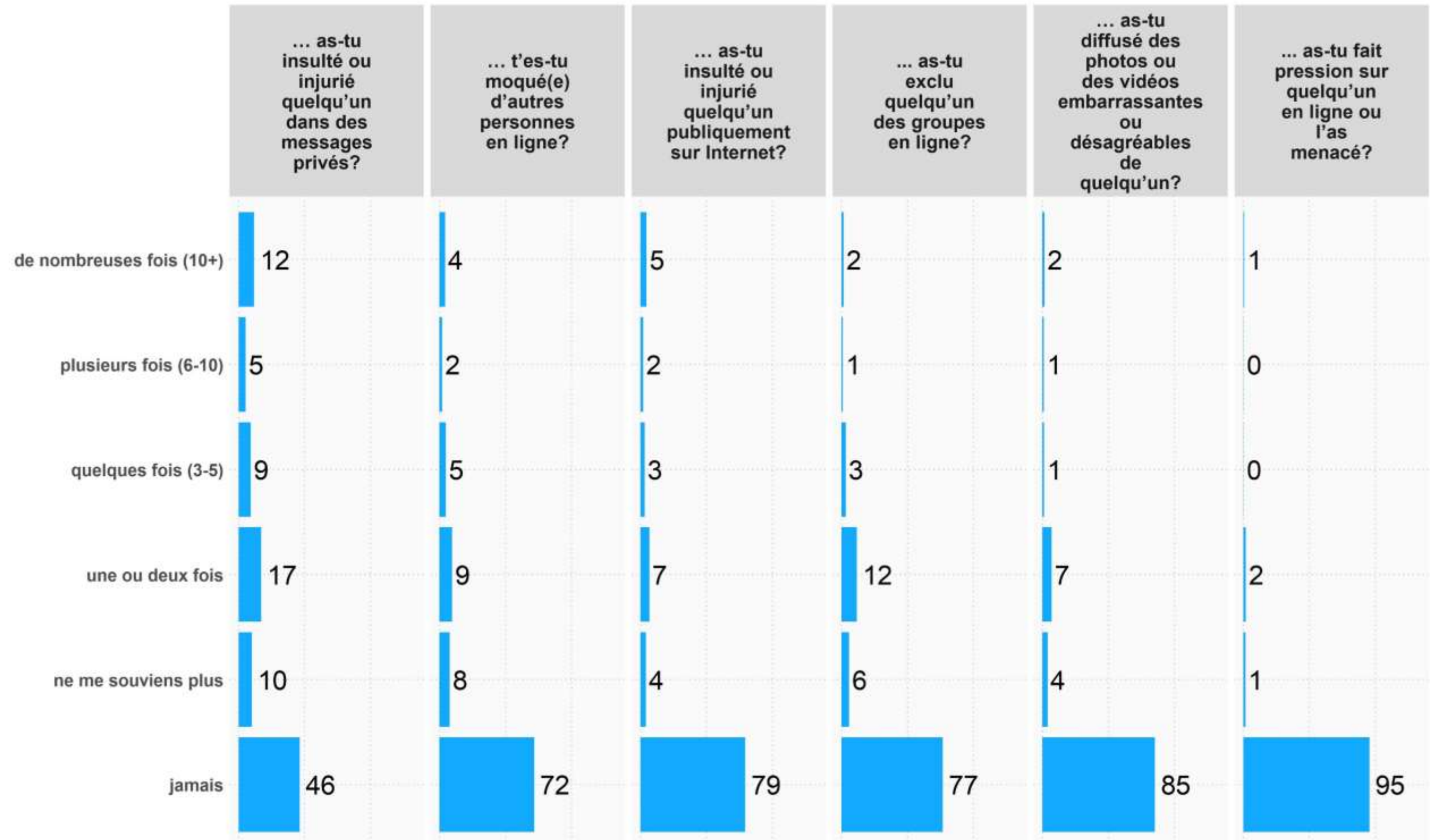
Pourcentages: au moins une fois

N: 1147



# Cyberharcèlement (actif)

Au cours des deux dernières années, combien de fois...



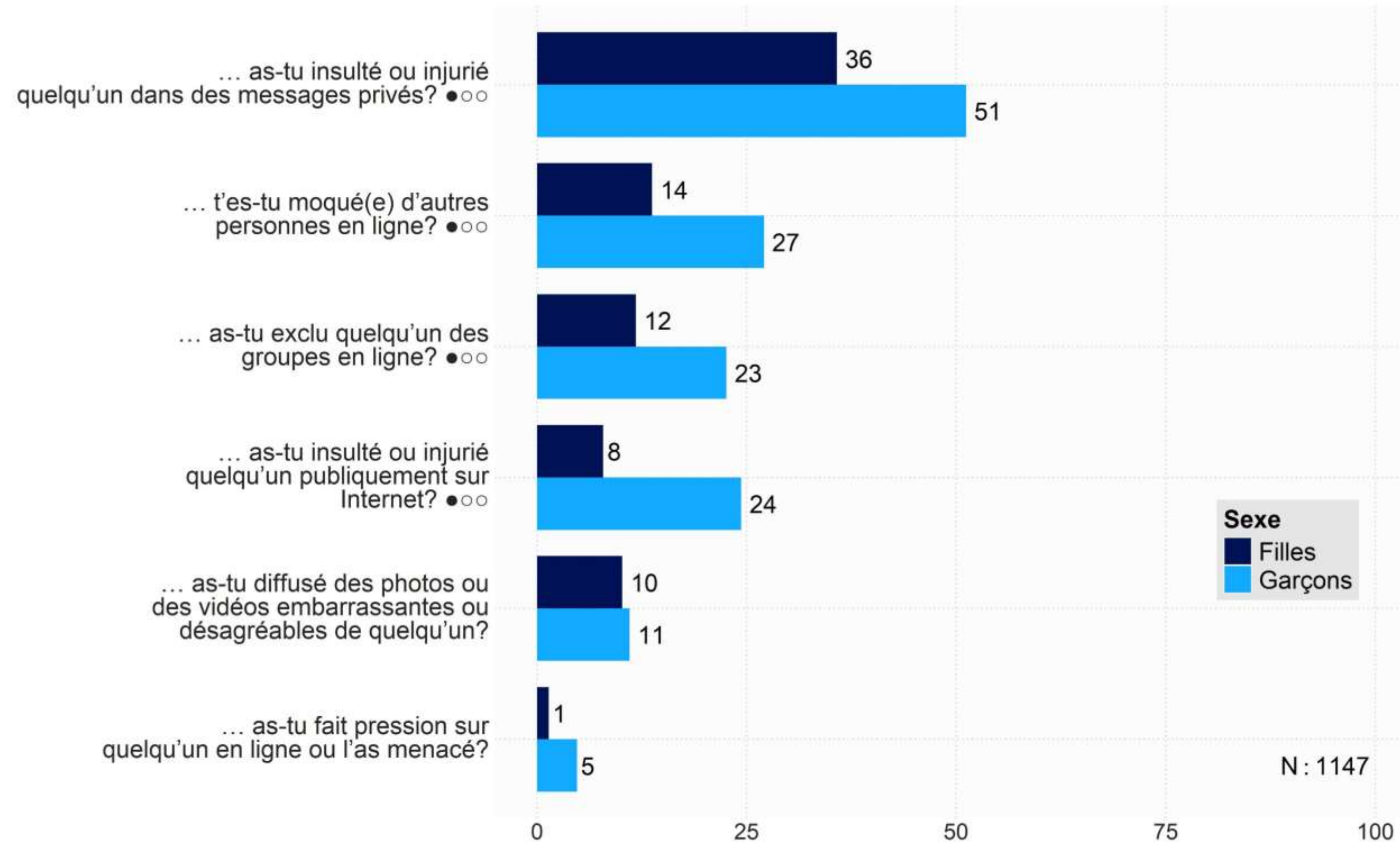
Pourcentages/N : 1167

© 2024 ZHAW Psychologie des Médias



# Cyberharcèlement (actif), selon le sexe

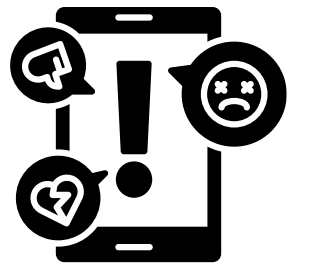
Au cours des deux dernières années...



Pourcentages: au moins une fois

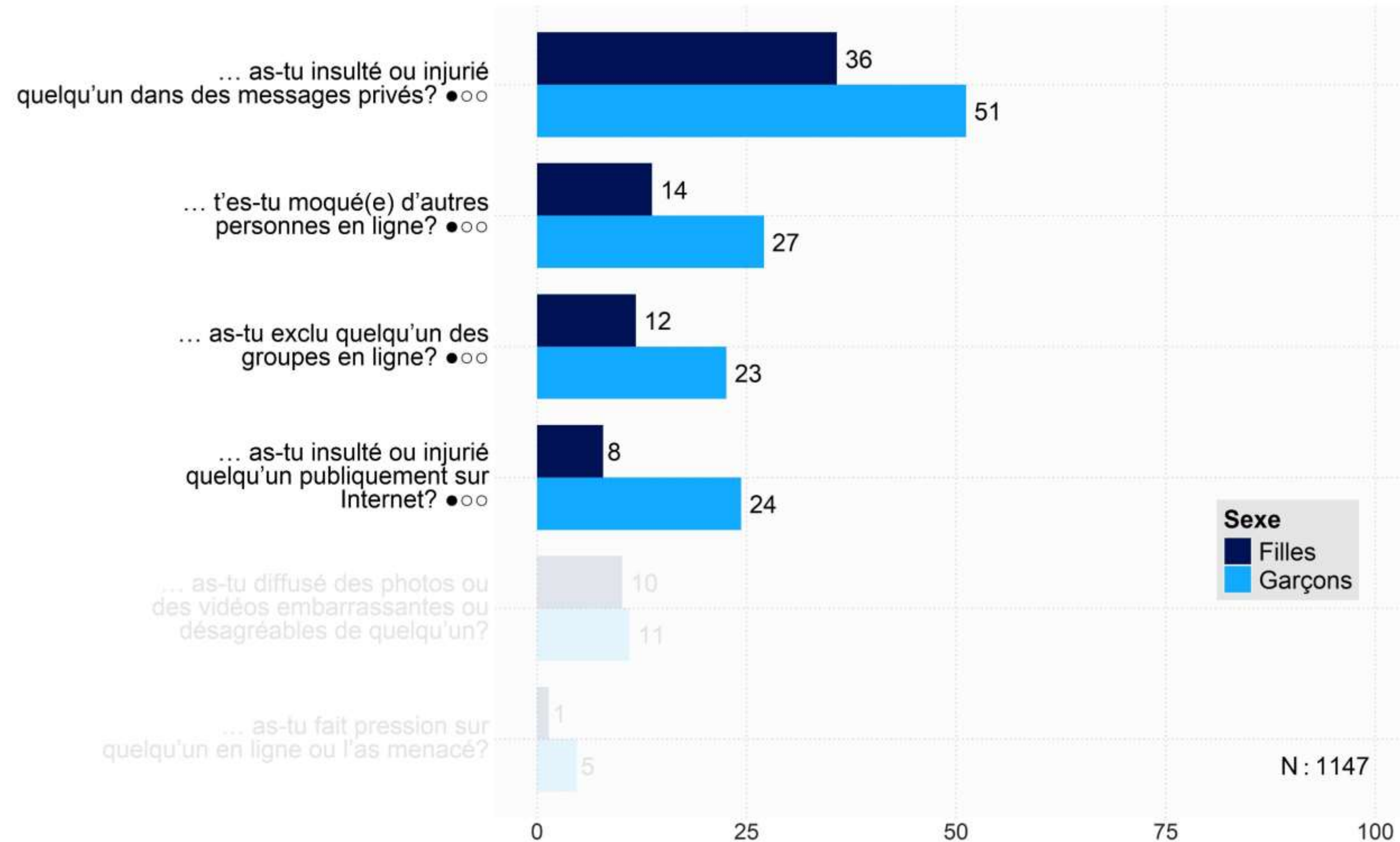
N: 1147





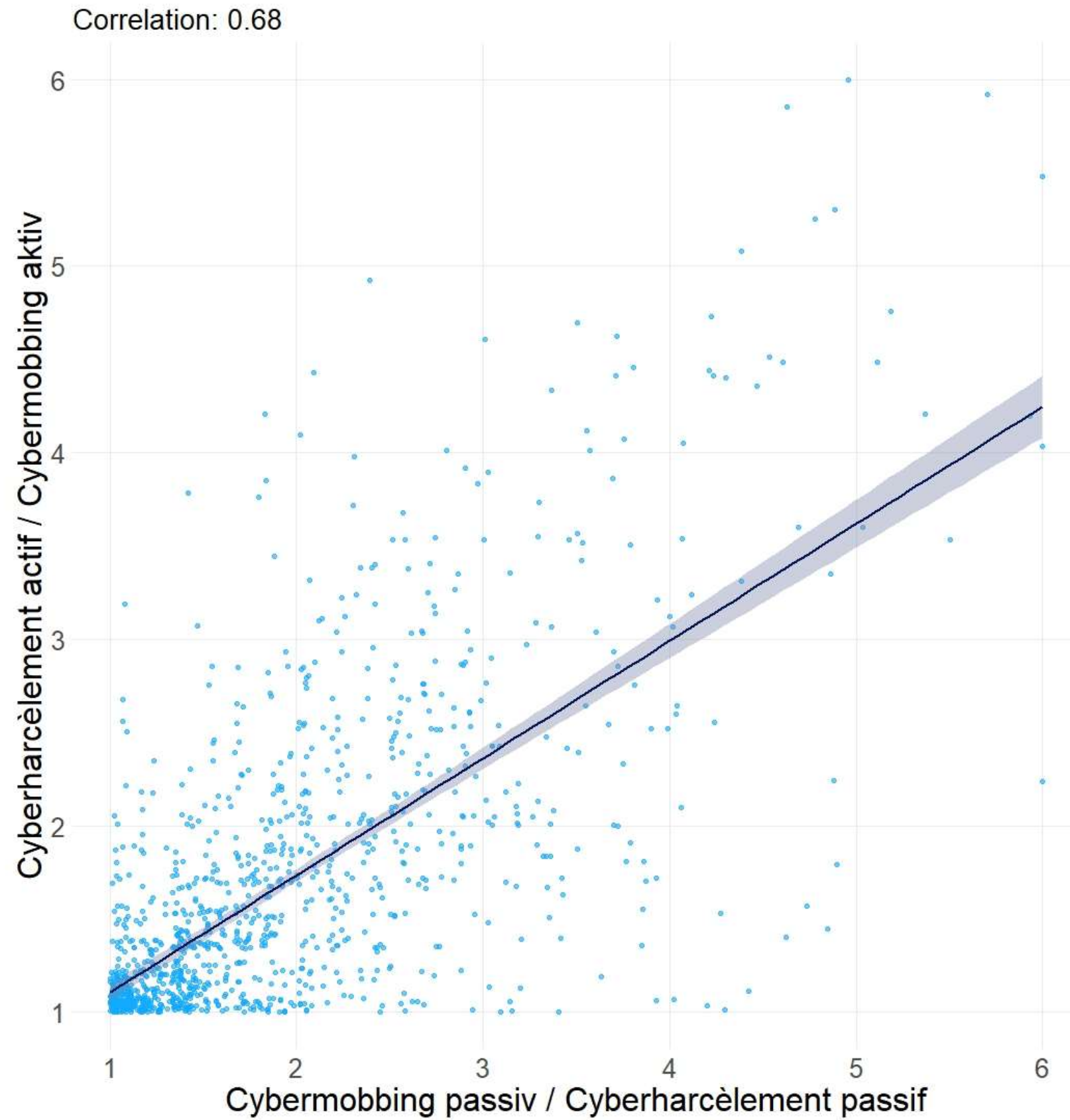
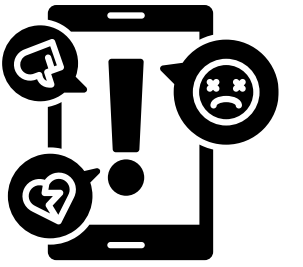
# Cyberharcèlement (actif), selon le sexe

Au cours des deux dernières années...



Pourcentages: au moins une fois

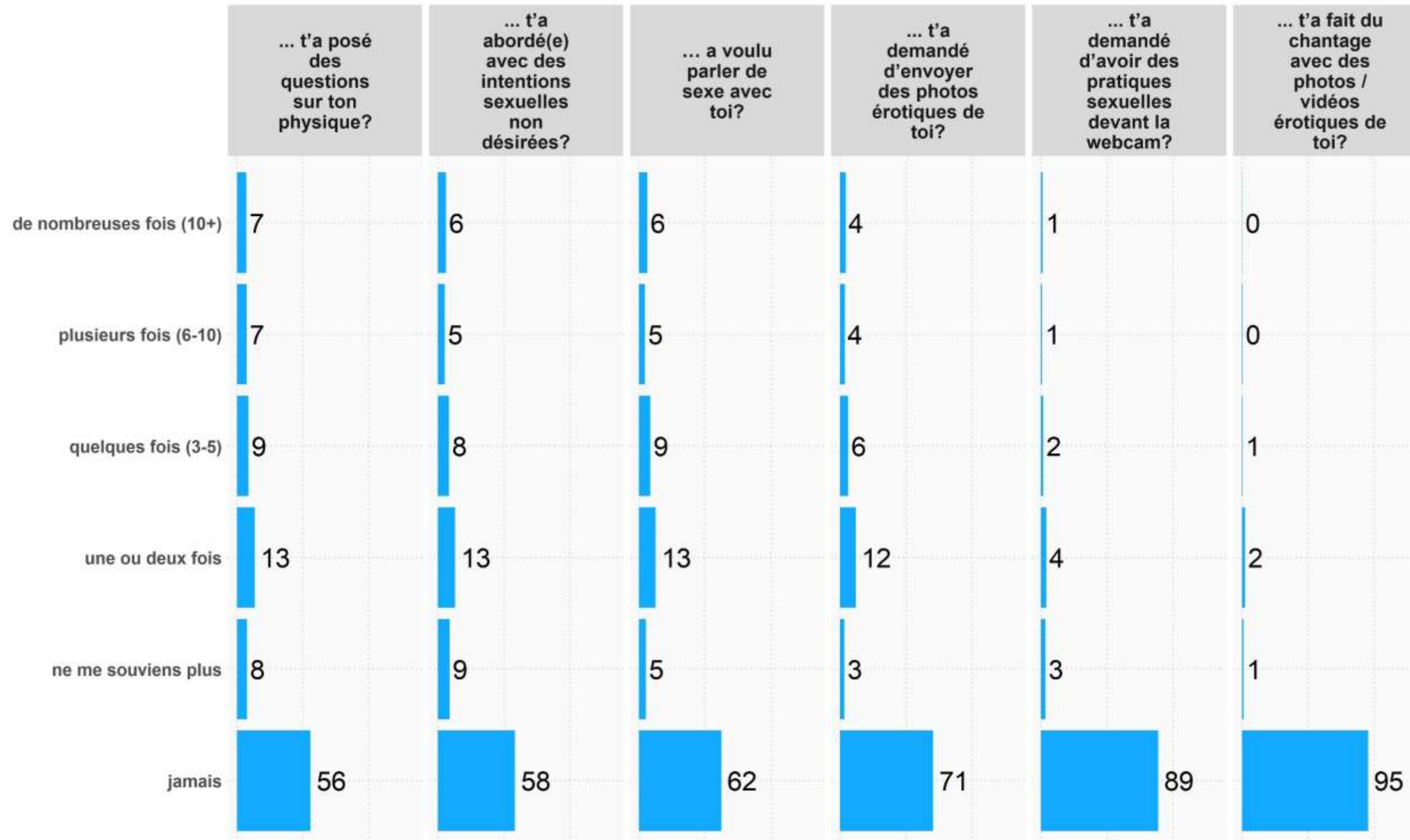
# Cyberharcèlement actif ou subi





# Harcèlement sexuel

Au cours des deux dernières années, combien de fois est-il arrivé qu'un·e inconnu·e sur Internet...

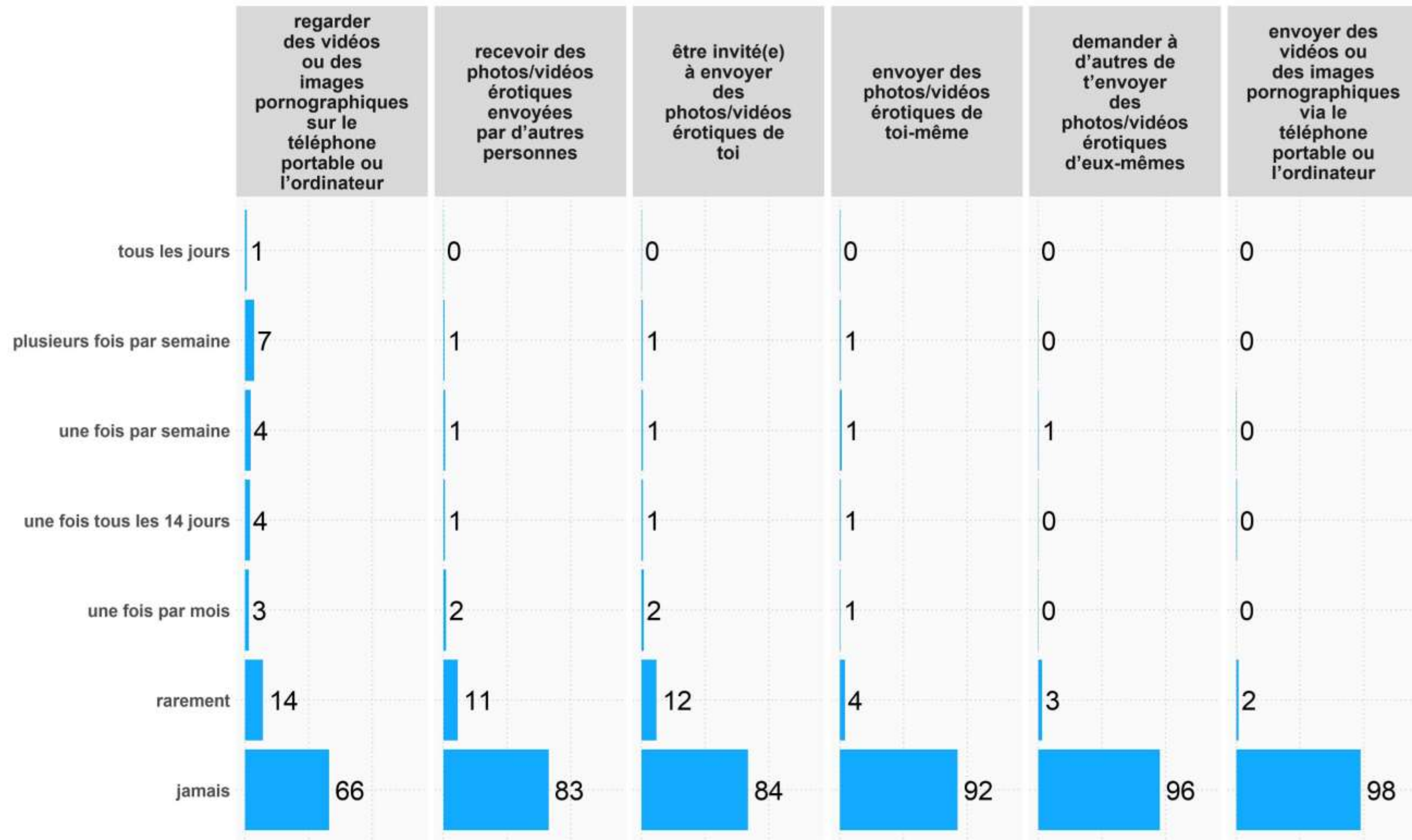


Pourcentages/N : 1169

© 2024 ZHAW Psychologie des Médias



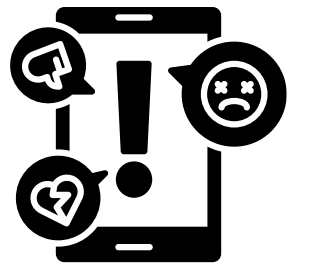
# Pornographie et contenus érotiques



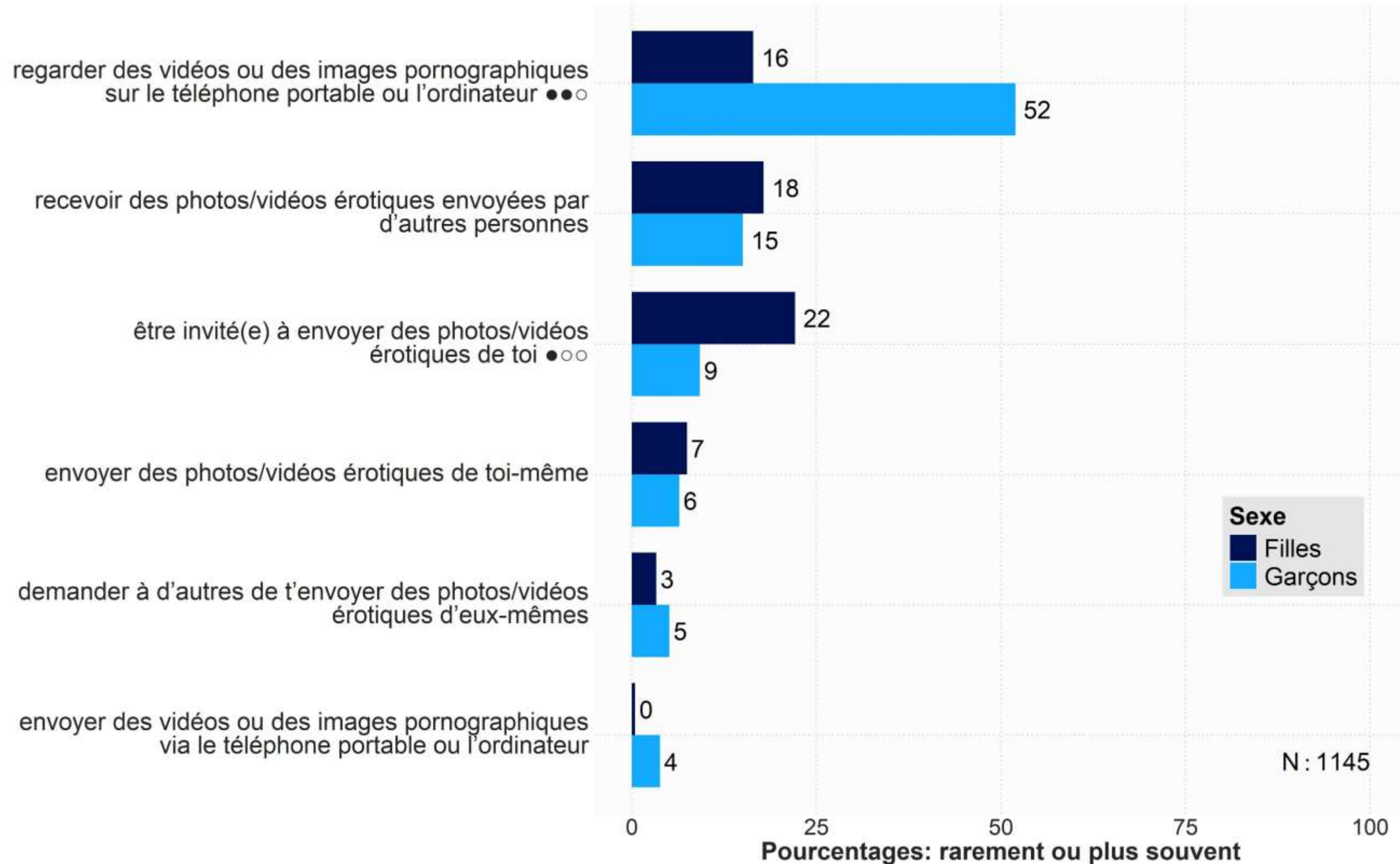
Pourcentages / N : 1164

© 2024 ZHAW Psychologie des Médias



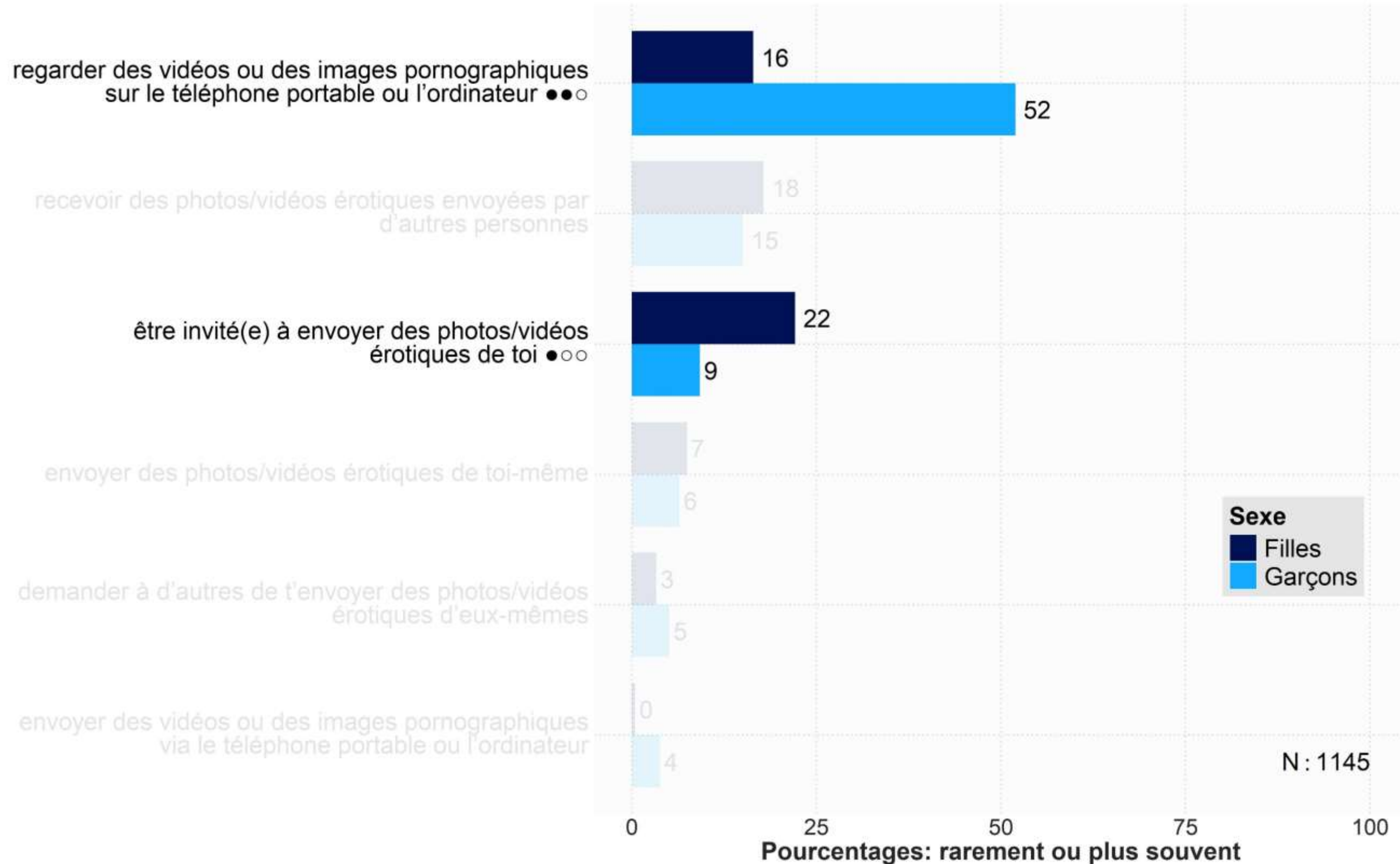


# Pornographie et contenus érotiques, selon le sexe

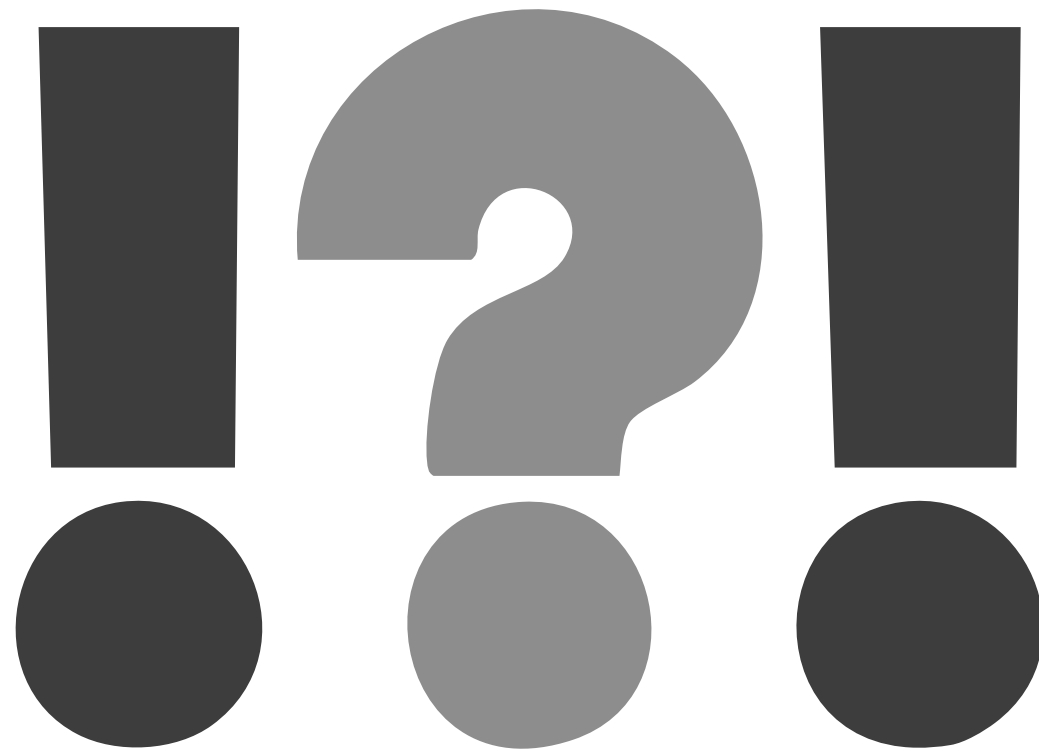




# Pornographie et contenus érotiques, selon le sexe



# Résumé et conclusions





## Résumé et conclusions

- **Loisirs non liés aux médias** : les loisirs pratiqués en dehors du monde numérique diffèrent selon les sexes, ce qui reflète des intérêts et des rôles sociaux distincts.
- Les **outils d'IA** se sont rapidement propagés dans le quotidien des jeunes.
- Au vu du large éventail de médias, il semblerait qu'**un certain degré de saturation ait été atteint**.
- **Jeux free-to-play ou contenant des dark patterns** : les jeux gratuits au premier abord continuent de gagner en importance. Certains éléments, comme les **dark patterns**, doivent être vus d'un œil critique.
- WhatsApp, Snapchat, Instagram et TikTok sont les **Big Four** des outils de communication.
- Les plateformes telles que **BeReal** représentent-elles l'**avenir** des réseaux sociaux ?
- **Lien entre les rôles de harceleur et de victime** : les jeunes qui harcèlent les autres sont eux-mêmes davantage victimes de harcèlement que la moyenne. Ce lien montre qu'une prise de conscience accrue des dynamiques sociales est nécessaire.
- La transmission de **compétences numériques** reste importante : elle est la **clé** d'un **usage réfléchi** des technologies numériques.

Kooperationspartnerin



Zürcher Hochschule  
für Angewandte Wissenschaften



**Merci de votre attention !**

**#jamesstudie2024**

Rapport en allemand, en français, en italien et en anglais  
téléchargeable à l'adresse :

[www.zhaw.ch/psychologie/JAMES](http://www.zhaw.ch/psychologie/JAMES)

[www.swisscom.ch/JAMES](http://www.swisscom.ch/JAMES)