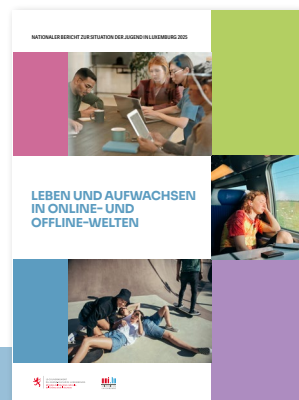


2



Konzeption des Jugendberichts 2025: Inhalt, Methodik und Theorie

Erstellt von

Anette Schumacher
Hannes Käckmeister
Sandra Biewers Grimm
Christiane Meyers
Moritz Höpner
Robin Samuel

2

ZENTRALE AUSSAGEN VON KAPITEL 2

- **Der Jugendbericht 2025 beschreibt die Situation der 12- bis 29-Jährigen in Luxemburg (Monitoring) und untersucht die Bedeutung sowie Nutzung digitaler Medien in den jugendlichen Lebenswelten (Digitalität).**
- **Die Berichterstattung erfolgt aus einer sozialwissenschaftlichen Perspektive, die den Einfluss personaler, sozialer und struktureller Faktoren berücksichtigt.**
- **Zur Erstellung des Jugendberichts wurden Sekundärdatenanalysen sowie eigene quantitative und qualitative Studien durchgeführt, die gezielt die Sichtweisen von Jugendlichen und jungen Erwachsenen in den Mittelpunkt stellen.**
- **Der für den Jugendbericht 2025 erarbeitete theoretische Rahmen eröffnet die Möglichkeit, Forschungsergebnisse zu verstehen und zu verorten. Dabei werden unterschiedliche Perspektiven – Gesellschaft, Handlung, Jugend und Digitalität – zusammengeführt.**

Inhaltsverzeichnis

2.1	Einleitung	14
2.2	Aufbau des Jugendberichts	15
2.3	Überblick zur Methodik und Datengrundlage	16
2.4	Theoretische Bezüge	17
2.4.1	Jugend im Wandel: eine dynamische Entwicklungsphase im Kontext gesellschaftlicher Veränderungen	17
2.4.2	Jugend und Digitalität heute	19
2.5	Zusammenfassung	22
2.6	Literaturverzeichnis	I-III

2.1 Einleitung

Der Jugendbericht 2025 stellt eine wissenschaftlich fundierte Informations- und Diskussionsgrundlage für Politik und Praxis in Luxemburg dar. Seine Erstellung geht auf das modifizierte Jugendgesetz vom 4. Juli 2008¹ zurück. In diesem Gesetz ist festgelegt, dass der für die Jugendpolitik zuständige Minister dem Parlament alle fünf Jahre einen Bericht zur Situation der Jugendlichen in Luxemburg vorlegt. Während der erste Jugendbericht 2010 die Lebenssituationen junger Menschen in ihrer Gesamtheit in den Blick nahm (Universität Luxemburg & MENJE, 2010), konzentrierten sich die beiden darauffolgenden Berichte auf spezifische Themen: Im Jugendbericht 2015 ging es um Übergänge vom Jugend- ins Erwachsenenalter (Universität Luxemburg & MENJE, 2015) und 2020 stand das Thema Wohlbefinden und Gesundheit von Jugendlichen in Luxemburg im Mittelpunkt (Universität Luxemburg & MENJE, 2021). Der Jugendbericht 2025 beschreitet einen neuen Weg: Er bietet einerseits einen generellen Überblick im Sinne eines Monitorings zur aktuellen Situation junger Menschen zwischen 12 und 29 Jahren in Luxemburg. Dabei werden Ressourcen (z. B. Bildung und Einkommen) ebenso beschrieben und analysiert wie gesellschaftliche Rahmenbedingungen, Verhalten und Einstellungen. Andererseits widmet sich der Bericht vertiefend dem Thema Digitalität und untersucht, wie sich die Digitalisierung auf die Lebenswelten junger Menschen auswirkt und wie sie mit diesen Veränderungen umgehen.

Die Erstellung des Jugendberichts lässt sich im Bereich der Sozialberichterstattung verorten. Sozialberichterstattung stellt Informationen zur sozialen Lage junger Menschen bereit und ermöglicht somit die Wahrnehmung und Identifikation gesellschaftlicher Problemlagen. Als soziale Lagen gelten nach Hradil (1987, S. 153) „typische Kontexte von Handlungsbedingungen, die vergleichsweise gute oder schlechte Chancen zur Befriedigung allgemein anerkannter Bedürfnisse gewähren“. Vor dem Hintergrund dieser Definition soll der Jugendbericht 2025 dazu beitragen, eine fundierte Grundlage für die Planung von Maßnahmen und für die Prioritätensetzung in der Jugendpolitik zu schaffen.

Oftmals beschreibt die traditionelle Sozialberichterstattung mittels statistischer Kennzahlen und Verteilungen den Status quo und gesellschaftliche Entwicklungen. Auch der Jugendbericht 2025 setzt neben der Auswertung bereits bestehender Daten (Sekundärdatenanalyse) auf eine eigene quantitativ erhobene Datenquelle (*Youth Survey Luxembourg*, YSL), die die Sichtweisen junger Menschen in Luxemburg abbildet. Ergänzend hierzu greift der Jugendbericht 2025 auf qualitative Methoden und Daten zurück, die „die Aussagekraft erhöhen und die Kumulation von Mehrfachproblemlagen besser darstellen“ (Mardorf, 2006, S. 243). Um vertiefte Einblicke in individuelle Erfahrungen, familiäre Dynamiken und subjektive Bedeutungszuschreibungen im digitalen Alltag junger Menschen zu gewinnen, wurden

eine qualitative Jugendstudie sowie eine qualitative Studie zu Jugendlichen und ihren Eltern durchgeführt.

Der Jugendbericht 2025 versteht sich als partizipative und dialogorientierte Berichterstattung, die über einen rein statistischen Datenbericht hinausgeht. Er bezieht die Akteure der Jugendarbeit und vor allem die eigenen Sichtweisen der jungen Menschen ein. Eine Online-Darstellung auf jugendbericht.lu macht den Bericht digital zugänglich und erweitert die gedruckte Fassung des Jugendberichts 2025 um Zusatzinformationen wie zum Beispiel ein Methodenpapier und einen Tabellenband.

Zu einzelnen Beiträgen stehen online weiterführende Informationen zur Datengrundlage und methodischen Vorgehensweise bereit. Diese sind folgendermaßen gekennzeichnet:



jugendbericht.lu

¹ „Le ministre adresse à la Chambre des Députés tous les cinq ans un rapport national sur la situation des enfants et des jeunes au Grand-Duché de Luxembourg.“ Art. 15 (1) des modifizierten Jugendgesetzes vom 4. Juli 2008.

2.2 Aufbau des Jugendberichts

Der Jugendbericht 2025 gliedert sich in zwei Teile. Der erste Teil (Kapitel 3 und 4) bietet ein umfassendes Monitoring der Lebenssituationen junger Menschen in Luxemburg. Kapitel 3 beschreibt zunächst die strukturellen Rahmenbedingungen, die sich in sozialpolitischen und sozioökonomischen Lebenskontexten manifestieren – etwa in der Bevölkerungsstruktur, im Bildungs- und Beschäftigungsniveau, in der wirtschaftlichen Situation sowie in sozialen Ungleichheiten. Kapitel 4 rückt die Perspektive der jungen Menschen selbst in den Mittelpunkt: Es analysiert ihre Einschätzungen und Erfahrungen zu einer Vielzahl verschiedener Themen, die ihre Lebenswelten betreffen. Dazu gehören ihre Einstellungen zu Politik und Gesellschaft, das soziale Umfeld, Freizeitverhalten, Gesundheit und Wohlbefinden sowie der Umgang mit Substanzen wie Alkohol und Cannabis. Zusammen ermöglichen diese beiden Kapitel anhand administrativer Daten und Eigeneinschätzungen einen umfassenden und differenzierten Blick auf:

- Die aktuellen gesellschaftlichen, sozialen und wirtschaftlichen Rahmenbedingungen des Aufwachsens in Luxemburg,
- die Einstellungen und Werte der Jugendlichen im Hinblick auf ihre Lebenswelten,
- den Umgang junger Menschen mit spezifischen Herausforderungen des Heranwachsens angesichts ungleich verteilter Ressourcen.

Der zweite Teil (Kapitel 5 bis 9) rückt den Themenkomplex „Digitalisierung und Digitalität“ in den Fokus. Digitalisierung durchdringt heute nahezu alle Lebensbereiche von jungen Menschen, von Bildung und Arbeit über Freizeit und Kultur bis hin zu Familie, Freundschaften und Partnerschaften. Digitalität beschreibt die Art und Weise, wie sich durch digitale Technologien neue Formen des Denkens, Handelns und Zusammenlebens entwickelt haben. Technologien und Medien spielen dabei eine zentrale Rolle als Informations- und Kommunikationsmittel im Kontext gesellschaftlicher Teilhabe. Online-Plattformen und digitale Angebote haben die Rahmenbedingungen des Aufwachsens verändert. Für Jugendliche wird der Umgang mit Technologie bei der Bewältigung von Entwicklungsaufgaben und in der Gestaltung von Lebensentwürfen zunehmend unentbehrlich. Vor diesem Hintergrund wird in den Kapiteln 5 bis 9 der Blick junger Menschen auf ihre digital geprägten Lebenswelten beschrieben und analysiert. Untersucht wird, wie Jugendliche und junge Erwachsene digitale Medien in unterschiedlichen Lebensbereichen nutzen, welche Bedeutungen sie diesen Technologien beimessen und welche Chancen, Anforderungen und Herausforderungen sich daraus ergeben. Es wird auch betrachtet, wie soziale Ungleichheiten den Zugang zu und die Nutzung von digitalen Medien prägen und dadurch unterschiedliche Lebensrealitäten und Teilhabechancen entstehen.

Auf der Grundlage der repräsentativen quantitativen YSL-Studie beginnt Kapitel 5 mit einer breit gefächerten Darstellung der Sichtweisen junger Menschen auf Zugangsdimensionen, Nutzungsmuster und digitale Kompetenzen. Dabei werden auch die damit verbundenen Chancen und Risiken eingehend betrachtet. Die Kapitel 6 bis 9 präsentieren qualitative Ergebnisse zu verschiedenen Aspekten jugendlicher Lebenswelten im digitalen Zeitalter. Kapitel 6 widmet sich dem digitalen Alltag Jugendlicher, ihrem subjektiven Zeiterleben sowie der Gestaltung sozialer Beziehungen in Online- und Offline-Welten. Kapitel 7 beschreibt, wie Jugendliche Lernen und Bildung zwischen Bildschirm, Klassenzimmer und Lebenswelt erleben, während Kapitel 8 den Fokus auf die Beschreibung und Analyse von Aktivitäten und den Umgang mit Content Creation, Gaming und künstlicher Intelligenz (KI) legt. Kapitel 9 richtet abschließend den Blick auf die Nutzung digitaler Medien im Familienalltag, einschließlich der digitalen Aushandlungsprozesse und Ungleichheitsdimensionen, die dabei eine Rolle spielen. Dabei werden die Perspektiven von jungen Menschen und ihren Eltern gleichermaßen einbezogen.

Im zweiten Teil des Jugendberichts 2025 interessieren somit vor allem:

- Die Verteilung und Unterschiede in der digitalen Nutzung und den digitalen Kompetenzen bei Jugendlichen im Kontext ungleicher Ressourcen,
- die Veränderung von Sozialisationsprozessen, insbesondere wie jugendrelevante Entwicklungen, Lebensentwürfe und Identitätsbildungen durch Digitalität geprägt werden,
- die kreative Aneignung und Regulierung digitaler Potenziale und Herausforderungen im Umgang mit digitalen Medien,
- die digitale Transformation zentraler Lebenswelten Jugendlicher und junger Erwachsener – darunter Kultur, Bildung, Konsum sowie soziale Interaktionen innerhalb der Familie und in Peergruppen.

2.3 Überblick zur Methodik und Datengrundlage

Im Folgenden werden die verschiedenen Studien vorgestellt, auf deren Analysen und Ergebnissen der Jugendbericht 2025 maßgeblich basiert. Den einzelnen Kapiteln des Berichts liegen je eigene Datenanalysen sowie teilweise unterschiedliche Datenquellen zugrunde. Sie stellen für sich genommen abgeschlossene und eigenständige Teile dar, verweisen jedoch, soweit sinnvoll, aufeinander. In einer abschließenden Synopse werden Bezüge zwischen den Kapiteln hergestellt, kapitelübergreifende Befunde thematisiert und eine Triangulation der Ergebnisse bereitgestellt.

- Bei der *Sekundärdatenanalyse* werden bereits erhobene statistische Daten verwendet und in den Kontext des Jugendberichts 2025 gesetzt. Diese Analyse basiert hauptsächlich auf den Daten der Statistikportale von STATEC² und Eurostat³ und dient der Beschreibung der sozialen und gesellschaftlichen Lage der 12- bis 29-jährigen Jugendlichen und jungen Erwachsenen in Luxemburg. Bei diesen Daten handelt es sich um administrative Daten, die unter anderem Informationen zur Bevölkerungsstruktur, zum Bildungs- und Beschäftigungsniveau, zur wirtschaftlichen Situation sowie zu sozialen Ungleichheiten bereitstellen. Diese Daten dienen der Untersuchung der gesellschaftlichen Rahmenbedingungen des Aufwachsens in Luxemburg. Sie erlauben Rückschlüsse auf zeitliche Entwicklungen und internationale Vergleiche mit Luxemburgs Nachbarstaaten – Belgien, Deutschland und Frankreich. Das dritte Kapitel stützt sich hauptsächlich auf Sekundärdatenanalysen.
- Der *Youth Survey Luxembourg* (YSL) liefert durch zwei repräsentative und mehrsprachige Umfragen (2019 und 2024) grundlegende Erkenntnisse zu den Ressourcen, den Einstellungen und dem Verhalten junger Menschen in Luxemburg. Der YSL ist eine umfangreiche quantitative Erhebung mit dem übergeordneten Ziel, verschiedene Aspekte des Lebens junger Menschen in Luxemburg zu beleuchten. Der YSL 2019 wurde von 3001 Jugendlichen beantwortet und richtete sich an 16- bis 29-jährige Gebietsansässige in Luxemburg (Sozio et al., 2020). Im Jahr 2024 wurde die Zielgruppe ausgeweitet und um Jugendliche ab 12 Jahren ergänzt. Insgesamt konnten im Jahr 2024 4779 vollständig ausgefüllte Fragebögen ausgewertet werden (Residori et al., 2025). In diese Befragung wurde zusätzlich zu den acht Monitoring-Modulen ein Modul zum Themenbereich Digitalität integriert. Dieses Modul beschäftigt sich mit der Erfassung von Zugängen, Nutzungsmustern, digitalen Kompetenzen sowie den Chancen und Risiken der digitalen Mediennutzung von Jugendlichen und jungen Erwachsenen. Die Kapitel 4 und 5 basieren im Wesentlichen auf den wissenschaftlich fundierten Erkenntnissen, die aus den Daten des YSL hervorgehen.
- Die *Étude qualitative sur la jeunesse* (EQJ) kombinierte offen angelegte, explorative Interviews mit in Luxemburg lebenden Jugendlichen und jungen Erwachsenen im Alter von 12 bis 29 Jahren mit einer digitalen Tagebuchmethode sowie leitfadengestützten *Follow-up*-Interviews. Mithilfe der Tagebuchmethode konnten tiefere Einblicke in den digitalen Alltag gewonnen und die Vielfalt der Nutzungsmuster, Routinen und subjektiven Bedeutungen im Umgang mit digitalen Medien erfasst werden. Ergänzend kamen Kurzfragebögen zum Einsatz, um biografische und soziale Hintergrundinformationen zu erfassen. An den Jugendbefragungen nahmen insgesamt 26 Jugendliche und junge Erwachsene mit vielfältigen Profilen teil. Zehn von ihnen waren darüber hinaus an einem Zweitinterview beteiligt. Die Auswertung und Analyse der Daten orientierte sich an der qualitativen Inhaltsanalyse nach Kuckartz und Rädiker (2022), zudem wurde die qualitative Datenanalyse-Software MaxQDA eingesetzt. Die EQJ stellt die zentrale Datengrundlage für die Kapitel 6, 7 und 8 dar.
- Die *Étude qualitative sur les jeunes et leurs parents* (EQJP) untersuchte familiäre Interaktionen und Beziehungsmuster im digitalen Zeitalter. Ziel war es, nachzuvollziehen, wie Familien mit Hilfe der digitalen Technologien kommunizieren und diese für die Familienorganisation nutzen, wie sie den Umgang damit regeln und aushandeln und wie Erziehungsstile und Beziehungen dies beeinflussen. Hierfür wurden neun dyadische Interviews durchgeführt, bei denen jeweils ein Elternteil und ein jugendliches Kind der Familie im Alter zwischen 13 und 19 Jahren gemeinsam befragt wurden. Die Interviews orientierten sich an einem strukturierten Leitfaden, der Themen wie die ökonomische und soziale Lebenssituation, Medienausstattung, gemeinsame Mediennutzung sowie Familienregeln und Medienerziehung abdeckte. Ergänzend wurden Eltern- und Jugendfragebögen eingesetzt, die zusätzliche Informationen, u. a. zu digitalen Kompetenzen, Erziehungsstilen und Familienbeziehungen, lieferten. Das dritte Erhebungsinstrument war ein Beobachtungsprotokoll, in dem Beobachtungen zur Interviewsituation sowie zur Wohnung und Ausstattung festgehalten wurden. Die Interviews wurden aufgezeichnet, transkribiert und mithilfe der qualitativen Inhaltsanalyse nach Kuckartz und Rädiker (2022) mit MaxQDA ausgewertet. Die hierdurch entstandenen Forschungsergebnisse liefern die Grundlage zur Erstellung des neunten Kapitels.

² STATEC. *Statistikportal Luxemburg*. <https://www.statec.lu>.

³ Eurostat. *Datenbank*. <https://ec.europa.eu/eurostat>.

2.4 Theoretische Bezüge

In diesem Unterkapitel werden zentrale theoretische Ansätze zu Entwicklung und Sozialisation im Jugendalter vorgestellt. Sie dienen als Basis für die Forschungsarbeit innerhalb der Jugendberichterstattung, indem sie die Konzeption von Studien anleiten und die Einordnung empirischer Ergebnisse ermöglichen. Diese

Perspektiven werden zudem um ausgewählte Theoriebezüge erweitert, die den Einfluss der Digitalisierung auf Sozialisationsprozesse im Jugendalter untersuchen und dabei gesellschaftliche Veränderungen, digitale Praktiken sowie Ungleichheitsdimensionen in einem digitalen Kontext berücksichtigen.

2.4.1 Jugend im Wandel: eine dynamische Entwicklungsphase im Kontext gesellschaftlicher Veränderungen

Durch die Steigerung der Lebenserwartung in den letzten Jahrzehnten haben sich auch die Lebensphasen neu strukturiert und verlängert. Dies trifft in besonderem Maße auf die Jugendphase zu, die sich seit den 1950er-Jahren stark ausgeweitet hat (Furlong & Cartmel, 2006; Quenzel & Hurrelmann, 2022). Die Verlängerung der Ausbildungszeiten, der Eintritt ins Berufsleben sowie die Familiengründung erfolgen immer später, während sich die Partizipation im Konsum- und Freizeitbereich nach vorne verlagert hat (Zimmermann, 2006). Die zeitliche Ausweitung dieser Phase hat auch dazu geführt, dass ihr eine steigende Bedeutung im Hinblick auf die aktuelle und zukünftige Lebensführung zuerkannt werden kann und muss (Lange & Reiter, 2018). Hinzu kommt, dass die Lebensphasen durch die jeweils vorherrschenden kulturellen, sozialen, ökonomischen und zunehmend auch digitalen Gegebenheiten Veränderungen unterliegen, die sich nicht nur auf die Dauer, sondern auch auf die Gestaltung der Lebensphasen auswirken.

Transition und Moratorium: zwei unterschiedliche Betrachtungsweisen der Jugendphase

In der Jugendforschung werden zwei Perspektiven auf den „Forschungsgegenstand“ Jugend unterschieden: Einerseits gilt diese Phase als Transition und somit als Zeit des Übergangs und der Vorbereitung auf das Erwachsensein, andererseits als Moratorium, das Jugend als eigene Lebensphase begreift (Furlong, 2013; Universität Luxemburg & MENJE, 2015). Wird die Jugend verstärkt als Phase der Transition und des Heranwachsens betrachtet, rücken bestimmte Themen und Erwartungen – wie etwa die Übernahme von Werten, Normen und gesellschaftlich erwarteten Zielsetzungen (z. B. Familiengründung, Arbeitsplatzfindung) – stärker in den Fokus. Das Moratorium dagegen stellt die altersspezifischen Bedürfnisse junger Menschen in den Mittelpunkt und misst diesen eine eigenständige Bedeutung bei.

Entwicklungsaufgaben: Herausforderungen für junge Menschen

Unabhängig davon, ob die Jugendphase eher als Transition oder Moratorium betrachtet wird, befinden sich Heranwachsende in einer Zeit, die von starken psychischen, körperlichen und sozialen Veränderungen geprägt ist und mit spezifischen Herausforderungen einhergeht. Die Transition zum Erwachsenenstatus kann dann als bewältigt angesehen werden, wenn jugendspezifische Entwicklungsaufgaben „erfolgreich gelöst“

wurden (Havighurst, 1972). Hierzu können der Beziehungsaufbau zu den Peers, die Ablösung vom Elternhaus, die Gründung einer Familie, der Eintritt ins Erwerbsleben und die Verinnerlichung von ethischen Werten zählen, die das eigene Verhalten leiten, sowie das Erlernen eines sozial verantwortlichen Handelns. Vor diesem Hintergrund lassen sich für die heutige Zeit vier Entwicklungsaufgaben formulieren (Quenzel & Hurrelmann, 2022, S. 24):

- *Qualifizieren* bedeutet, intellektuelle und soziale Kompetenzen zu entwickeln, die es dem Individuum ermöglichen, Aktivitäten durchzuführen, die für die Person selbst und auch für die Gesellschaft von Bedeutung sind,
- *Binden* heißt, eine eigene Identität sowie die Fähigkeit zum Bindungsaufbau und dem Eingehen von sozialen Beziehungen zu entwickeln,
- *Konsumieren* meint, einerseits psychische und soziale Strategien zu entwickeln, die der Entspannung und Regeneration dienen, andererseits angemessen und produktiv mit den verschiedenen Angeboten aus Wirtschaft, Freizeit und Medien umzugehen,
- *Partizipieren* beinhaltet den Aufbau eines eigenen Wertesystems und die Durchführung von Aktivitäten, die Einfluss auf soziale Bereiche nehmen können.

Die Bewältigung dieser Herausforderungen im Jugendalter dient einerseits „der persönlichen Individuation, also dem Aufbau einer Persönlichkeitsstruktur mit ganz bestimmten körperlichen, psychischen und sozialen Merkmalen und Kompetenzen und dem subjektiven Erleben als unverwechselbares Individuum“; andererseits ermöglicht die Lösung dieser Entwicklungsaufgaben „in der gesellschaftlichen Dimension [...] die soziale Integration, also die Zugehörigkeit zu gesellschaftlichen Netzwerken und Gruppen und die Übernahme von verantwortungsvollen gesellschaftlichen Mitgliedsrollen“ (Quenzel & Hurrelmann, 2022, S. 25).

Entwicklungsaufgaben stellen eine große Herausforderung dar, bei der die Heranwachsenden von den verschiedenen Sozialisationsinstanzen begleitet und unterstützt werden (Bronfenbrenner, 1981). Hierbei wird eine „systematische Betrachtung einer Vielzahl von Bedingungsgeflechten über verschiedene Handlungsebenen hinweg möglich“ (Epp, 2018, S. 46), bei der unterschiedliche Institutionen miteinander in Interaktion treten. Hierbei nehmen die Familie sowie – zu einem späteren Zeitpunkt – die Peers eine zentrale Rolle ein. Auch die Schule, Vereine oder Jugendhäuser tragen hierzu bei, indem sie einerseits gewisse Anforderungen an die jungen Menschen stellen, ihnen aber gleichzeitig durch die Vermittlung von Kompetenzen

und dem Aufbau von *Agency* (Handlungsfähigkeit) dabei helfen, diesen Anforderungen auch gerecht zu werden (Giddens, 1984).

Die Bewältigung der Entwicklungsaufgaben kann als wichtiger Schritt zur Entwicklung der Persönlichkeit und der Ausbildung einer eigenen Identität gesehen werden. Darüber hinaus geht es jedoch auch um gesellschaftliche Erwartungen, die mit dem Erwachsenwerden verbunden sind und sich auf die Bereiche Wirtschaft, Familie und Politik beziehen (Universität Luxemburg & MENJE, 2015). Diese Erwartungen können in Abhängigkeit von der jeweiligen Gesellschaft variieren und sich auch innerhalb dieser Gesellschaft unterscheiden und verändern. Aufgrund gesellschaftlicher Differenzierungsprozesse ist die Bewältigung bestimmter Entwicklungsaufgaben heute stärker individualisiert, weniger normativ vorgegeben und folgt zunehmend einem eigenen, individuellen Rhythmus. Die sogenannten Transitionsmarker – wie der Abschluss der Schule, der Einstieg in den Arbeitsmarkt, der Auszug aus dem Elternhaus, das Leben in einer Partnerschaft, Heirat und Familiengründung – verschieben sich zunehmend in spätere Lebensalter (vgl. Binden und Qualifizieren). Viele Jugendliche sehen Heirat und eigene Kinder nicht mehr als feste Bestandteile des Zusammenlebens an (Quenzel & Hurrelmann, 2022, S. 41). Dagegen übernehmen sie früh die Rolle von Konsumierenden und beteiligen sich auch politisch (vgl. Konsumieren und Partizipieren).

Neben der dadurch entstehenden Statusinkonsistenz⁴ und der offensichtlichen Verlängerung der Transitionsphase ist auch eine verstärkte Diversität der Verlaufsmuster zu beobachten. Jugendliche sind eigenständige Akteure ihrer Biografie und verfügen in der heutigen Zeit über eine große Wahlfreiheit bzgl. der Ausgestaltung der Transition, was gleichzeitig jedoch mit Unsicherheiten und höheren Risiken einhergeht. Zudem spielen zur Verfügung stehende Ressourcen, wie zum Beispiel Begabung, Selbstbild, Lernfähigkeit und Motivation (Reinders, 2003), sowie Selbstwirksamkeit (Bandura, 1993) eine wichtige Rolle; ebenso wie die Ressourcen der Herkunftsfamilie, die sich auf die Bildung der Eltern, den sozialen Status, das familiäre Netzwerk sowie die finanziellen Mittel, also den sozioökonomischen Status beziehen.

Grundsätzlich kann festgehalten werden, dass der Übergang zum Erwachsenensein immer fließender und weniger strukturiert erfolgt. Den einzelnen Transitionsmarkern wird dabei eine unterschiedliche Bedeutung zugeschrieben, und als erwachsen kann derjenige angesehen werden, der „sowohl ökonomisch als auch biologisch die bestehende Gesellschaft weiterführen (reproduzieren) kann“ (Quenzel & Hurrelmann, 2022, S. 39). Die Partizipation in den politischen, kulturellen und sozialen Bereichen erhält hingegen als Merkmal des Erwachsenseins oftmals etwas weniger Beachtung.

Jugendkulturen: Ausdruck von Identität, Abgrenzung und digitaler Transformation

Jugendkulturen lassen sich als Ausdruck einer eigenständigen Auseinandersetzung junger Menschen mit ihren Lebenswelten

verstehen. Sie dienen nicht nur der Selbstvergewisserung, sondern auch der Abgrenzung – sowohl gegenüber der Erwachsenenwelt als auch gegenüber anderen Jugendgruppen (Scherr & Bauer, 2024). In Form von Musikstilen, Kleidung, Sprache, Ritualen und symbolischen Handlungen gestalten junge Menschen kulturelle Räume, in denen sie Zugehörigkeit, Identität und Selbstverortung erleben und erproben können. Diese Räume fungieren oft als Gegenmodelle zur vorherrschenden Kultur und bieten die Möglichkeit, alternative Lebensentwürfe sichtbar zu machen (Friedrichs & Sander, 2010b). Dennoch ist Jugendkultur nicht losgelöst von der symbolischen Ordnung der kulturellen Institutionen und ihrer Sprache, Bilder und Texte zu verstehen (Becker, 2022).

In der heutigen Gesellschaft zeigt sich ein zunehmender Toleranzspielraum gegenüber den Ausdrucksformen von Jugend, wodurch sich Abgrenzung weniger gegenüber Erwachsenen, sondern verstärkt innerhalb der Peergroup vollzieht. Jugendliche differenzieren sich somit vor allem durch stilistische, mediale und kulturelle Merkmale voneinander, um eine individuelle Identität zu konstruieren (Gebhardt, 2020). Parallel dazu ist eine gesellschaftliche Entwicklung zu beobachten, in der Jugend nicht mehr nur als Übergangsphase, sondern zunehmend als kulturelles Leitbild betrachtet wird. Die klare Trennung zwischen Jugend- und Erwachsenenkultur verwischt, was sich auch in der sozialwissenschaftlichen Sprache widerspiegelt – der Begriff der Jugendkultur ersetzt zunehmend den der Subkultur (Gebhardt, 2020). Mit dem Aufkommen digitaler Medien haben sich die Ausdrucksformen und Aneignungsprozesse von Jugendkulturen erheblich verändert. Jugendliche schaffen sich heute nicht nur in analogen, sondern auch verstärkt in digitalen Räumen neue Möglichkeiten der Vernetzung, Identitätsbildung und Zugehörigkeit. Der digitale Raum ermöglicht neue Formen des kulturellen Ausdrucks, die weit über klassische Szenen hinausgehen (Hugger, 2010).

Sozialisation: Entwicklung im Zusammenspiel von Individuum und Gesellschaft

Im Laufe des Lebens hat der Sozialisationsprozess eines Menschen einen maßgeblichen Einfluss auf seine Persönlichkeits- und Identitätsentwicklung. Sozialisation impliziert eine wechselseitige Beziehung zwischen dem Heranwachsenden und der Gesellschaft und kann verstanden werden als „Prozess der Entstehung und Entwicklung der Persönlichkeit in wechselseitiger Abhängigkeit von der gesellschaftlich vermittelten sozialen und materiellen Umwelt. Vorrangig thematisch ist dabei die Frage, wie der Mensch sich zu einem gesellschaftlich handlungsfähigen Subjekt bildet“ (Hurrelmann & Geulen, 1980, S. 51). Sozialisation ist ein lebenslanger Prozess, der jedoch insbesondere die Kindheits- und Jugendphase betrifft. Auch wenn die soziale Umwelt einen starken Einfluss auf das Individuum ausübt, werden Jugendliche meist als handlungsmächtige Personen anerkannt, die aktiv auf die Gesellschaft ein- und zurückwirken (Popp, 1994) und zugleich als produktive „Realitätsverarbeiter“

⁴ Statusinkonsistenz bedeutet: unterschiedliche Zeitpunkte der Übernahme verschiedener Rollen als Konsumierende, politisch Engagierte, Berufstätige, Familienangehörige (Quenzel und Hurrelmann, 2022, S. 42).

agieren (Hurrelmann & Bauer, 2015). Die Familie nimmt in all ihren möglichen Ausgestaltungen eine für die Sozialisation zentrale Rolle ein, da sie die Bildung der Identität eines Jugendlichen in starkem Maße beeinflusst (vgl. Zimmermann, 2006).

Mit zunehmendem Alter gewinnen die sozialen Beziehungen zu Gleichaltrigen, die im Gegensatz zur Beziehung zur Familie auf Freiwilligkeit beruhen, für die Sozialisation an Bedeutung. Jugendliche verbringen ihre Schul- und Freizeit überwiegend mit der Gruppe der Gleichaltrigen und lernen von- und miteinander (Harring et al., 2010). Hier finden Sozialisation und „soziales Lernen“ durch die Peers statt (Bandura, 1993). Innerhalb der Gleichaltrigengruppe werden vielfältige Lern- und Erfahrungsräume generiert, die maßgeblich dazu beitragen, individuelle Lebensstile zu entwickeln sowie Normen und Werte auszubilden. In der Jugendphase hat der Sozialisationsprozess eine besondere Bedeutung, da zentrale Weichen für die Identitätsbildung, Werteorientierung und soziale

Positionierung gestellt werden (Bauer & Hurrelmann, 2021). In einer Welt, in der jugendliche Lebenswelten zunehmend medial durchdrungen sind, verändern sich jedoch die Bedingungen dieser Sozialisationsprozesse (Hoffmann et al., 2017): Digitale Medien fungieren als eigenständige Sozialisationsinstanz neben Familie, Schule oder Peers. Sie bieten neue Räume der Erfahrung, Aneignung und Aushandlung, beeinflussen Rollenbilder, Kommunikationsstile und soziale Beziehungen und tragen so zu einer Verschiebung klassischer Sozialisationsmilieus bei (Friedrichs & Sander, 2010a).

Hier zeigt sich deutlich: Rahmenbedingungen des Aufwachsens und jugendliche Lebenswelten haben sich durch die fortschreitende Digitalisierung grundlegend verändert. Entsprechend erfordert der Blick auf ihre Einstellungen und ihr Handeln in der Übergangsphase zum Erwachsenwerden theoretische Zugänge, die diesen digitalen Veränderungen Rechnung tragen. Diese werden im folgenden Unterkapitel dargestellt.

2.4.2 Jugend und Digitalität heute

Klassische theoretische Perspektiven auf die Jugendphase, sei es im Hinblick auf Entwicklungsaufgaben, Jugendkulturen, Sozialisationsdynamiken oder andere Themen, sind im Kontext von Digitalität (neu) zu betrachten. Dabei ist zwischen den Begriffen „Digitalisierung“ und „Digitalität“ zu differenzieren (Kutscher, 2020): Während Digitalisierung primär als technischer Prozess der Umwandlung analoger Informationen in digitale Formate verstanden wird, beschreibt Digitalität die daraus resultierenden Veränderungen – insbesondere die enge Vernetzung zwischen Menschen, Objekten und Informationen sowie die zunehmende Verwobenheit von analogen und digitalen Lebenswelten (Schier, 2018). Im Sinne post-digitaler Praktiken (Buch et al., 2025) verliert die Unterscheidung zwischen digital und nicht digital zunehmend an Bedeutung. Stattdessen stehen die engen Verflechtungen und wechselseitigen Abhängigkeiten beider Sphären im Vordergrund (Jandrić & Knox, 2022, S. 784). Digitale Technologien sind dabei nicht nur technische Werkzeuge, sondern tief in kulturelle Praktiken, Denkstile und Machtverhältnisse eingebettet (Cramer, 2014, S. 13; Ruhrmann & Fuchs, 2020). In diesem Kontext ist Digitalität nicht nur als technologische, sondern auch als soziokulturelle Bedingung des Aufwachsens zu verstehen, durch die Jugendliche Identität, Teilhabe und Zugehörigkeit erfahren und aushandeln. Gleichzeitig ist der Zugang zu digitaler Infrastruktur und Kompetenz sozial ungleich verteilt, was zentrale Fragen nach digitaler Teilhabe und Gerechtigkeit aufwirft (van Deursen & Helsper, 2015; van Dijk, 2005; Zillien, 2009).

Der gesellschaftliche Rahmen, in dem Jugendliche aufwachsen

Die Gesellschaft, in der Jugendliche heutzutage aufwachsen, ist von tiefgreifenden technologischen und soziokulturellen Umbrüchen geprägt. Nach Seemann (2021) lassen sich drei

bedeutsame Umbrüche im digitalen Zeitalter identifizieren. Das Aufkommen des Internets (ca. 1995–2000), der Aufstieg der „Plattformen“⁵ (ca. 2008–2013) sowie die Verbreitung großer Sprachmodelle (ca. 2018–2023). Jede dieser Entwicklungen hat spezifische Fragen und Herausforderungen hervorgebracht: von Fragen der Urheberschaft und Aneignung digitaler Inhalte über die Kontrolle durch Plattformen bis hin zu den noch kaum absehbaren Auswirkungen generativer KI. Diese Entwicklungen vollziehen sich nicht unabhängig voneinander, sondern bauen aufeinander auf und verschränken sich zunehmend mit den alltäglichen Lebenswelten junger Menschen.

Aufwachsen in einer Netzwerkgesellschaft

Castells (1996) beschreibt den Wandel als Übergang in eine Netzwerkgesellschaft, in der Netzwerke zur zentralen Organisationsform des Sozialen werden. Diese bestehen aus Knotenpunkten, sog. *Nodes* (z. B. Individuen, Institutionen, Plattformen), und den dazwischen verlaufenden Strömen (*Streams*) von Informationen oder Kommunikation. Soziale Interaktion, Bildung und Teilhabe sind dadurch zunehmend vernetzt und digital vermittelt, etwa über Messaging-Dienste oder Online-Communitys. Dies bringt eine Neuordnung von Zeit und Raum mit sich. Das von Castells geprägte Konzept des *Space of Flows* beschreibt eine neue Raumstruktur, in der Kommunikation, Macht und soziale Beziehungen unabhängig von physischer Nähe organisiert sind (Castells, 2000, S. 442–445). Junge Menschen bewegen sich heute selbstverständlich in transnationalen digitalen Räumen, die Interaktion und Identitätsbildung über geografische Distanzen hinweg ermöglichen. Dabei erzeugen Netzwerkeffekte eine Form von Macht: Je mehr Menschen einen Standard nutzen, desto größer wird der Druck auf andere, sich diesem anzupassen, wodurch die Macht des Netzwerks weiter wächst (vgl. Seemann, 2021, S. 88).

⁵ Plattformen lassen sich als spezifische Infrastrukturen verstehen, die ihren Nutzern Möglichkeitsräume eröffnen. Diese können zwar frei betreten und eigenständig genutzt werden; in der Praxis kann diese Freiwilligkeit jedoch als Zwang wahrgenommen werden, insbesondere dann, wenn die Kosten der Nicht-Nutzung steigen. Hierin liegt eine zentrale Eigenschaft von Plattformen als Regulierungsprinzip: Sie verknüpfen Freiwilligkeit mit strukturellem Zwang (Seemann 2021).

Aufwachsen in einer Konsumgesellschaft

Der Lebensalltag und die Alltagskultur junger Menschen sind zunehmend kommerzialisiert, etwa durch Konsumgüter wie digitale Geräte und Angebote (Apps, Smartphones, Streamingdienste) (Tully, 2019, S. 79). Zudem sind digitale Praktiken „von Werbung „umspült““ (Tully, 2019, S. 84): Klicks, Likes und Suchanfragen hinterlassen Spuren in Form von personenbezogenen Daten, die ökonomisch ausgewertet werden können und Rückschlüsse auf persönliche Bedürfnisse, Interessen und die Konsumhistorie zulassen. Insbesondere Plattformen gelten dabei als neues Regulierungsprinzip (Seemann, 2021). Die Vielzahl von Angeboten und digitalen Reizen entwickelt dabei eine kontinuierliche Suggestivkraft. In diesem Sinne argumentiert Zygmunt Bauman (2017), dass moderne Macht nicht primär über Zwang und Gewalt ausgeübt wird, sondern vielmehr über subtile Formen der Verführung und Bedürfnissteuerung funktioniert.

Aufwachsen in einer Gesellschaft der Singularitäten

Junge Menschen wachsen in einer Gesellschaft auf, in der digitale Technologien nicht nur allgegenwärtig sind, sondern auch Bühnen zur Inszenierung und zur Suche nach Einzigartigkeit bieten; hier werden individuelle Vorlieben, Talente oder Meinungen in einem weltweiten Netzwerk geteilt und bewertet, was soziale Dynamiken und Prozesse der Identitätsbildung prägt. Reckwitz (2018) beschreibt diesen gesellschaftlichen Strukturwandel als Übergang von einer industriellen Moderne, die durch Standardisierung und Massenproduktion geprägt war, hin zu einer spätmodernen Gesellschaft, in der das Streben nach Einzigartigkeit und Besonderheit – als „Singularisierung“ bezeichnet – zunehmend dominant wird. Diese Entwicklung hat tiefgreifende Auswirkungen auf verschiedene für Jugendliche relevante Lebensbereiche, wie Kultur, Wirtschaft, Politik und soziale Beziehungen. Reckwitz zeigt, dass in der spätmodernen Gesellschaft das Besondere über das Allgemeine gestellt wird: Authentizität, Individualität und originelle Lebensstile gelten als erstrebenswert, während das Durchschnittliche und das Normale an Bedeutung verlieren und teilweise abgewertet werden.

Aufwachsen in einer Gesellschaft der strukturell veränderten Öffentlichkeit

In einer digital vernetzten Gesellschaft wird Öffentlichkeit zunehmend über digitale Plattformen organisiert, die anderen Funktionsweisen und Interessen folgen als traditionelle Massenmedien: Sie „entledigen [...] sich [...] jener produktiven Rolle der journalistischen Vermittlung und Gestaltung von Programmen, die die alten Medien wahrnehmen“ (Habermas, 2022, S. 44), was zu einer Auflösung der professionellen journalistischen Vermittlungsrolle und „inhaltlich ungeregel[en]“ Interaktionen zwischen den Mediennutzern führt (Habermas, 2022, S. 45). Diese Verschiebung ermöglicht einerseits eine breite Teilhabe, denn prinzipiell können alle Jugendlichen Inhalte produzieren, publizieren und kommentieren; sie birgt andererseits jedoch das Risiko fragmentierter Öffentlichkeiten, in denen sich Meinungen in Algorithmen-gesteuerten Resonanzräumen verfestigen. Hinzu kommt die Gefahr von Desinformation und nicht validierten Inhalten („Fake News“) sowie die von Pariser (2011) beschriebene

Dynamik von Filterblasen, die den Zugang zu vielfältigen Perspektiven weiter einschränken kann. Entsprechend hat diese Entwicklung ambivalente Folgen für die Meinungsbildung und gesellschaftliche Teilhabe.

Aufwachsen in einer Gesellschaft der partizipativen Kultur

Das Konzept der partizipativen Kultur (*Participatory Culture*) beschreibt eine grundlegende Veränderung in der Art und Weise, wie junge Menschen Medien erleben, nutzen und gestalten (Jenkins et al., 2009). Sie agieren in medialen Umgebungen, die ein hohes Maß an Interaktivität und Selbstwirksamkeit ermöglichen. In dieser postdigitalen Medienkultur gewinnen Formen der aktiven Mitgestaltung und kollektiven Kreativität an Bedeutung. Die Art und Weise, wie junge Menschen eigene Inhalte erstellen, mit anderen Personen interagieren und an gesellschaftlichen Diskursen teilhaben, wurde durch Plattformen wie *YouTube*, *TikTok* oder *Discord*, aber auch in Fanforen und Gaming-Communitys, erheblich verändert. Hier können junge Menschen eigene Inhalte erstellen, mit anderen Personen interagieren und an gesellschaftlichen Diskursen teilhaben. Jenkins betont insbesondere die Potenziale, die mit einer produktiv-partizipativen Mediennutzung verbunden sind. Damit verschiebt sich auch der Blick auf Jugend: Aufwachsen bedeutet heute nicht nur, sich in Netzwerken zu bewegen, sondern auch, sich aktiv in diese einzuschreiben, etwa durch mediale Beiträge, kreative Kooperationen und digitale Ausdrucksformen, die neue Räume für Identitätsarbeit, Bildung und demokratische Teilhabe eröffnen.

Wie junge Menschen mit den Herausforderungen und Möglichkeiten der (digitalen) Gesellschaft umgehen

Um zu verstehen, wie junge Menschen mit den Herausforderungen und Möglichkeiten der digitalen Gesellschaft – also den zuvor beschriebenen Rahmenbedingungen – umgehen, ist es hilfreich, den Fokus auf ihre alltäglichen Handlungspraktiken zu richten (Buch et al., 2025). Hieraus ergeben sich theoretische Bezüge, die zeigen, wie und warum junge Menschen digitale Technologien in ihrem Alltag nutzen, ihre Gewohnheiten anpassen und neue Praktiken als Folge des technologischen Wandels entwickeln.

Doing Digitality – Digitalität als alltägliche Praxis

Garfinkel (1967) beschreibt, wie Personen durch die alltäglichen Interaktionen mit anderen Personen soziale Realität produzieren, reflektieren und gleichzeitig verändern. Heute besteht ein breites Feld an Theorien sozialer Praktiken, die nach Andreas Reckwitz (2003) eine Reihe von Merkmalen teilen. Soziale Praktiken brauchen einerseits die Materialitäten des menschlichen Körpers und der Artefakte – der Objekte, die in einer sozialen Praktik genutzt werden. Andererseits besitzt jede soziale Praktik eine implizite informelle Logik, also ein geteiltes, oft unausgesprochenes Wissen über Routinen, Erwartungen und Bedeutungszuschreibungen. Zum Verständnis des Sozialen müssen nach Reckwitz beide Aspekte, die Materialität und die Logik, analysiert und verstanden werden. Auch für das Verstehen von Gemeinschaften, wie zum Beispiel Familien, werden soziale Praktiken zur Analyse herangezogen. Eine dynamische Sicht

auf das Familienleben, das durch die gemeinsamen Aktivitäten definiert wird, ersetzt eine statische Sicht der Familie als eine Gruppe von Personen mit unterschiedlichen Positionen (Morgan, 2011). So werden unter „*Doing Family*“ sowohl die alltäglichen Praktiken zur Organisation der Familie verstanden als auch die Konstruktion einer gemeinsamen Identität (Jurczyk et al., 2019). Auf diese Weise lenkt das Konzept des „*Doing*“ auch den Blick auf die konkreten Handlungspraktiken im digitalen Alltag. Es fragt: *Wie wird Digitalität alltäglich hervorgebracht, gestaltet und erlebt?*

Jugendliche und junge Erwachsene als Menschen, die das Digitale mitgestalten

Strukturelle Bedingungen und individuelle Praktiken sind eng miteinander verflochten und verweisen stetig aufeinander, wie Anthony Giddens (1984) in seiner Theorie der Strukturation aufzeigt. Er versteht soziale Strukturen nicht als feststehende Gegebenheiten, sondern als etwas, das in einer Wechselbeziehung mit einer Handlung steht: Strukturen ermöglichen und begrenzen Handlung; zugleich werden sie durch wiederholtes Handeln fortlaufend (re-)produziert. Mit Blick auf die digitale Mediennutzung junger Menschen bedeutet das: Jugendliche und junge Erwachsene bewegen sich im digitalen Raum in einem Geflecht aus bereits etablierten (schulischen, politischen, familiären) Regeln, Routinen oder auch Plattformlogiken (z. B. Netzwerkeffekten, algorithmischer Steuerung, quantitativer Anerkennungslogik) (vgl. Seemann, 2021), die den Handlungsspielraum vorgeben. Ein hilfreiches Konzept für diese Perspektive ist der Begriff der Affordanz, wie ihn Seemann (2021, S. 16) verwendet. Er beschreibt damit „die Möglichkeitsbedingungen von bestimmten Praktiken und Strukturen, die in einer Technologie angelegt sind. Technologie hat immer einen Angebotscharakter und legt bestimmte Handhabung oder bestimmte Einsatzzwecke nahe, die aber nicht zwingend angenommen werden“ (ebd.). Digitale Technologien machen bestimmte Nutzungsweisen wahrscheinlich – etwa durch Interface-Design, Funktionalitäten oder soziale Erwartungen –, sie lassen aber auch Spielräume der Aneignung und Umdeutung offen. Ergänzend bieten Emirbayer und Mische (1998) mit ihrem prozesshaften Verständnis von *Agency* ein differenziertes Bild jugendlicher Handlungsfähigkeit, welche sie in drei Dimensionen aufteilen: eine iterative Dimension, die auf Routinen und wiederholte Handlungsweisen verweist; eine projektive Dimension, in der Zukunftsvorstellungen und kreative Imaginationen zentral sind; eine praktisch-evaluative Dimension, die das situationsbezogene Abwägen und Entscheiden umfasst. Übertragen auf die digitale Mediennutzung bedeutet das: Jugendliche nutzen digitale Medien einerseits in gewohnheitsmäßiger Weise (z. B. tägliches Scrollen oder Messaging), entwickeln zugleich aber auch neue Praktiken oder Inhalte, etwa beim Gestalten von Videos oder beim kreativen Einsatz digitaler Tools (projektiv). Gleichzeitig treffen sie fortlaufend situative Entscheidungen, zum Beispiel im Umgang mit Konflikten, Sichtbarkeit oder Selbstdarstellung (praktisch-evaluativ). Diese Theorierahmung erlaubt es demnach, digitale Medienpraktiken Jugendlicher nicht nur als Anpassung an digitale und soziale Normen zu beschreiben, sondern sie auch als *eigenständige Gestaltung innerhalb struktureller Bedingungen* zu analysieren.

Jugendliche sind damit weder passiv den digitalen Strukturen ausgeliefert noch völlig frei – sie handeln reflexiv und eingebettet.

Aus subjekttheoretischer Perspektive (Butler, 1997; Scherr, 2020) stehen darüber hinaus nicht nur Handlungen und Nutzungsweisen im Zentrum, sondern auch die Frage, wie sich junge Menschen in Auseinandersetzung mit sozialen Erwartungen, Normen und Zuschreibungen als Subjekte konstituieren. Scherr (2020) betont, dass Jugendliche ihr subjektives Selbstverständnis aktiv im Aushandlungsprozess mit anderen entwickeln – auch und gerade in digitalen Räumen, in denen sie sich zeigen, mit anderen in Beziehung treten oder sich abgrenzen. Judith Butler (1997) ergänzt diesen Blick durch ihre Theorie der Performativität. Identität entsteht ihr zufolge durch wiederholte, normgeleitete Handlungen. Gleichzeitig beschreibt sie mit dem Konzept der Anrufung (Interpellation), dass Subjektivität auch durch soziale Rückmeldungen entsteht: Likes, Kommentare und Plattformvorgaben wirken wie normative „Zurufe“, die bestimmte Identitäten stärken und andere marginalisieren. Jugendliche werden so in bestimmte Rollen „hineingerufen“, können sich aber auch kreativ dazu verhalten. Auch subjekttheoretisch lassen sich digitale Praktiken Jugendlicher also als Teil ihrer Identitätsarbeit verstehen – als Aushandlung zwischen gesellschaftlichen Vorgaben, technisch-medialer Vermittlung und eigenen Ausdrucksformen. Digitale Räume sind dementsprechend nicht nur Kommunikationsmittel, sondern auch Orte der Subjektivierung, die jedoch voraussetzungsvoll sind. An diesem Punkt rücken Fragen nach Zugang zu Infrastruktur, digitaler Teilhabe und der Reproduktion sozialer Ungleichheiten in den Vordergrund: Wie verteilen sich Ressourcen, Kompetenzen, Nutzungsweisen und Handlungserträge in digitalen Kontexten? Und wie hängen diese mit klassischen sozialen Ungleichheitsdimensionen wie Bildung, Herkunft oder Geschlecht zusammen?

Digital Divide: Ungleich verteilte Zugangs-, Nutzungs- und Teilhabemöglichkeiten

Im digitalen Zeitalter sind Zugangs- und Nutzungsbedingungen ungleich verteilt, was erhebliche Auswirkungen auf die Teilhabechancen in einer zunehmend vernetzten Gesellschaft hat. Diese digitale Spaltung – auch als *Digital Divide* bezeichnet – ist vielschichtig und zeigt sich auf verschiedenen Ebenen. Van Dijk (van Dijk, 2013) unterscheidet unterschiedliche Stufen der digitalen Spaltung: von der Motivation zur Nutzung digitaler Medien über den technischen Zugang bis hin zu Kompetenzen und tatsächlichen Nutzungsformen.

First-Level Digital Divide: Zugangsdimensionen

Die Debatte um die *Digital Divide* bezog sich zu Beginn der Verbreitung digitaler Technologien und Medien und der damit verbundenen digitalen Transformation vor allem auf die Frage des ungleichen Zugangs (*First-Level Digital Divide*) zu digitaler Infrastruktur, wie beispielsweise einer stabilen Internetverbindung oder der notwendigen Hardware (Spellerberg, 2021; Tichenor et al., 1970). Aus sozialwissenschaftlicher Perspektive war dies besonders relevant, da der Zugang zu digitalen Angeboten und Informations- und Kommunikationsmedien nach sozioökonomischen Merkmalen und sozialen Gruppen zum Teil ungleich

verteilt war. Noch heute ist weltweit ein großer Teil der Bevölkerung von digitaler Teilhabe ausgeschlossen: Während 2022 etwa 5,3 Milliarden Menschen das Internet nutzten (etwa 66 % der Bevölkerung), hatten rund 2,7 Milliarden keinen vollständigen Internetzugang (International Telecommunication Union, 2022). Besonders deutlich ist diese Kluft in Ländern mit niedrigen Einkommen: Dort nutzen nur 26 % der Geringverdienenden das Internet – im Vergleich zu 92 % der Besserverdienenden (International Telecommunication Union, 2022). Betrachtet man dagegen die Zahlen für Europa, ergibt sich ein anderes Bild: Europa verzeichnet im weltweiten Vergleich die höchste Nutzungsrate mit 88 %. Schaut man sich die Altersgruppe der 15- bis 24-Jährigen an, so erhöht sich die Zahl der Nutzenden in Europa sogar auf 98 %. Auch weltweit ist die Altersgruppe der 15- bis 24-Jährigen stärker digital vernetzt als jüngere oder ältere Altersgruppen (International Telecommunication Union, 2022). Die „universale Verbreitung“ des digitalen Zugangs, von der man spricht, wenn mehr als 95 % der Menschen das Internet nutzen, ist in dieser Altersgruppe in Ländern mit Volkswirtschaften mit hohem und oberem mittlerem Einkommensbereich bereits erreicht.

Second-Level Digital Divide: Nutzungsmuster

Mit der zunehmenden Verbreitung der Technologien und der Reduzierung von Zugangsbarrieren, etwa durch den Ausbau der Breitbandinfrastruktur und die Kostenreduktion von Computern und mobilen Geräten, verschob sich der Fokus zunehmend von Zugangungleichheiten hin zu Ungleichheiten bei der Nutzung digitaler Medien, auch *Second-Level Digital Divide* oder *Usage Gap* genannt (Di Maggio et al., 2004; Zillien, 2009). Hier geht

es um Unterschiede in der Art und Weise, wie digitale Medien genutzt werden, etwa zur Unterhaltung, zur Information, zur sozialen Interaktion oder für Bildungszwecke. Wie auch beim Zugang zeigt die digitale Ungleichheitsforschung, dass ungleiche Nutzungsformen auf die ungleiche Verfügbarkeit von ökonomischem, kulturellem und sozialem Kapital (Bourdieu, 1983) zurückgeführt werden können. Zudem beeinflussen Bildungshintergrund, Einkommen, familiäre Medienpraktiken und Peer-Gruppen stark, welche Kompetenzen Jugendliche entwickeln, wofür sie digitale Medien einsetzen und wie souverän sie sich darin bewegen (Pfetsch, 2018; Potzel & Dertinger, 2022).

Third-Level Digital Divide: Nutzen und Teilhabe

Einige Forschende beschäftigen sich zudem verstärkt mit einer dritten Form von digitaler Spaltung, die *Third-Level Digital Divide* oder *Utility Gap* genannt wird (Ragnedda, 2017; van Deursen & Helsper, 2015), und ihren Auswirkungen auf die Lebenschancen der Jugendlichen: „Third-level divides [...] relate to gaps in individuals' capacity to translate their internet access and use into favorable offline outcomes“ (van Deursen & Helsper, 2015, S. 13). Diese dritte Form bezieht sich auf die Fähigkeit, digitale Nutzung in tatsächliche Vorteile im „realen Leben“ zu übersetzen, sei es für den Bildungserfolg, berufliche Chancen oder gesellschaftliche Teilhabe. Nicht jede Nutzung führt automatisch zu positiven Ergebnissen. Auch unter denjenigen mit guter Infrastruktur zeigen sich Unterschiede im Nutzen, den sie aus digitalen Möglichkeiten ziehen – abhängig von Ressourcen, Bildung, Selbstwirksamkeit und Unterstützung im sozialen Umfeld (Bonfadelli & Meier, 2021).

2.5 Zusammenfassung

Im Jugendbericht 2025 wird die Situation junger Menschen in Luxemburg aus einer sozialwissenschaftlichen Perspektive betrachtet, die den Einfluss personaler, sozialer und struktureller Faktoren bei ihren Analysen berücksichtigt. Wichtige Dimensionen wie Geschlecht, sozioökonomischer Status, Alter sowie der Einfluss von Familie, Peers und anderen für den Sozialisationsprozess relevanten Institutionen werden in den Forschungsprozess einbezogen. Die Zweiteilung des Berichts folgt dem Ziel, einerseits ein breit gefächertes Monitoring zu den Einstellungen und Verhaltensweisen junger Menschen zu verschiedenen Themenbereichen bereitzustellen und andererseits ihren Umgang mit der fortschreitenden Digitalisierung (Digitalität) in verschiedenen Lebensbereichen zu beschreiben und zu analysieren. Hierzu werden verschiedene methodische Vorgehensweisen kombiniert, darunter Sekundärdatenanalysen, quantitative Verfahren und qualitative Studien.

Vor diesem Hintergrund spielt auch der Umgang mit Sprache eine zentrale Rolle. Gendergerechte Sprache ist Ausdruck eines reflektierten wissenschaftlichen Vorgehens, da Sprache Wahrnehmungen prägt und gesellschaftliche Normen sowie Machtverhältnisse reproduzieren kann. Deshalb wird im Jugendbericht 2025 darauf geachtet, Formulierungen zu wählen, die vielfältige Lebensrealitäten sichtbar machen. Wird auf junge Menschen eines bestimmten Geschlechts Bezug genommen, geschieht dies explizit; Bezeichnungen wie „Mädchen“ oder „Frauen“ schließen stets sowohl Cis- als auch Transpersonen ein. Wo möglich, kommen generische, geschlechtsneutrale Formulierungen zum Einsatz (z. B. „Lehrkraft“, „Studierende“); nur wenn keine praktikable Alternative besteht, wird zur besseren Lesbarkeit die maskuline Form genutzt.

Anhang

Literaturverzeichnis

- Bandura, A. (1993). Perceived self-efficacy in cognitive development and functioning. *Educational Psychologist*, 28(2), 117–148. https://doi.org/10.1207/s15326985ep2802_3
- Bauer, U. & Hurrelmann, K. (2021). *Einführung in die Sozialisationstheorie: Das Modell der produktiven Realitätsverarbeitung* (14. Aufl.). Beltz Verlagsgruppe.
- Bauman, Z. (2017). *Leben als Konsum* (R. Barth, Übers.). Hamburger Edition. <https://ebookcentral.proquest.com/lib/kxp/detail.action?docID=4822729>
- Becker, K. (2022). *The Humanities und die Rechtsbindung: Über die (de-)rekonstruktive Macht geisteswissenschaftlicher Diskurse*. Melusina Verlag. <https://doi.org/10.26298/melusina.eh82-3j30>
- Bourdieu, P. (1983). *Die feinen Unterschiede: Kritik der gesellschaftlichen Urteilskraft* (B. Schwibs, Übers.) (2. Aufl.). Suhrkamp.
- Bonfadelli, H. & Meier, W. A. (2021). *Dominante Strukturen und Akteure der Digitalisierung: von „Digital Divide“ auf Mikro-Ebene zu „Digital Inequality“ auf Makro-Ebene*. <https://doi.org/10.5167/uzh-201220>
- Bronfenbrenner, U. (Hrsg.). (1981). *Die Ökologie der menschlichen Entwicklung: Natürliche und geplante Experimente* (A. von Cranach, Übers.) (1. Aufl.). Klett-Cotta.
- Buch, A., Lindberg, Y. & Cerratto Pargman, T. (2025). Postdigital Practices. In P. Jandrić (Hrsg.), *Encyclopedia of Postdigital Science and Education* (p. 1–5). Springer Nature Switzerland. https://doi.org/10.1007/978-3-031-35469-4_85-1
- Butler, J. P. (1997). *The psychic life of power: theories in subjection*. Stanford University Press.
- Castells, M. (1996). *The information age: economy, society and culture*. Blackwell.
- Castells, M. (2000). *The rise of the network society* (2nd ed.). Blackwell.
- Cramer, F. (2014). What is “Post-Digital”? *APRJA*, 3(1), 11–24.
- Di Maggio, P., Hargittai, E., Celeste, C. & Shafer, S. (2004). Digital inequality: From unequal access to differentiated use: A literature review and agenda for research on digital inequality. In K. M. Neckerman (Hrsg.), *Social Inequality* (S. 355–400). Russell Sage Foundation.
- Emirbayer, M. & Mische, A. (1998). What Is Agency? *American Journal of Sociology*, 103(4), 962–1023. <https://doi.org/10.1086/231294>
- Epp, A. (2018). Das ökosystemische Entwicklungsmodell als theoretisches Sensibilisierungs- und Betrachtungsrastrer für empirische Phänomene, 19(1). <https://doi.org/10.17169/fqs-19.1.2725> (Forum Qualitative Sozialforschung/Forum: Qualitative Social Research).
- Friedrichs, H. & Sander, U. (2010a). Peers und Medien – die Bedeutung von Medien für den Kommunikations- und Sozialisationsprozess im Kontext von Peerbeziehungen. In M. Harring, O. Böhm-Kasper, C. Rohlf & C. Palentien (Hrsg.), *Freundschaften, Cliques und Jugendkulturen* (S. 283–307). VS Verlag für Sozialwissenschaften. https://doi.org/10.1007/978-3-531-92315-4_14
- Friedrichs, H. & Sander, U. (2010b). Die Verschränkung von Jugendkulturen und digitalen Medienwelten. In K.-U. Hugger (Hrsg.), *Digitale Jugendkulturen* (1. Aufl., S. 23–37). VS Verlag für Sozialwissenschaften.
- Furlong, A. (2013). *Youth Studies: An introduction*. Routledge.
- Furlong, A. & Cartmel, F. (2006). *Young people and social change* (2. Aufl.). *Sociology & Social Change*. McGraw-Hill Education. <http://gbv.ebib.com/patron/FullRecord.aspx?p=316276>
- Garfinkel, H. (1967). *Studies in ethnomethodology*. Prentice-Hall.
- Gebhardt, W. (2020). Jugendkultur, Jugendsubkultur, Jugendszene.: Zur Soziologie juveniler Vergemeinschaftung. In D. Altenburg & R. Bayreuther (Hrsg.), *Musik und kulturelle Identität: Band 1: Öffentliche Vorträge, Roundtables und Symposien A* (490–498). Sächsische Landesbibliothek – Staats- und Universitätsbibliothek Dresden.

- Giddens, A. (1984). *The constitution of society: Outline of the theory of structuration*. Polity Press.
- Habermas, J. (2022). *Ein neuer Strukturwandel der Öffentlichkeit und die deliberative Politik* (1. Aufl., Originalausgabe). Suhrkamp. https://content-select.com/index.php?id=bib_view&ean=9783518774144
- Harring, M., Böhm-Kasper, O., Rohlf, C. & Palentien, C. (2010). Peers als Bildungs- und Sozialisationsinstanzen – eine Einführung in die Thematik. In M. Harring, O. Böhm-
- Havighurst, R. J. (1972). *Developmental tasks and education*. Longman.
- Hoffmann, D., Krotz, F. & Reißmann, W. (Hrsg.). (2017). *Mediatisierung und Mediensozialisation*. Springer Fachmedien Wiesbaden. <https://doi.org/10.1007/978-3-658-14937-6>
- Hradil, S. (1987). *Sozialstrukturanalyse in einer fortgeschrittenen Gesellschaft*. VS Verlag für Sozialwissenschaften. <https://doi.org/10.1007/978-3-322-97175-3>
- Hugger, K.U. (2010). Digitale Jugendkulturen: Eine Einleitung. In K.-U. Hugger (Hrsg.), *Digitale Jugendkulturen* (1. Aufl., S. 7–23). VS Verlag für Sozialwissenschaften.
- Hurrelmann, K. & Bauer, U. (2015). *Einführung in die Sozialisationstheorie: Das Modell der produktiven Realitätsverarbeitung* (11. Aufl.). Pädagogik. Beltz.
- Hurrelmann, K. & Geulen, D. (1980). Zur Programmatik einer umfassenden Sozialisationstheorie. In K. Hurrelmann & D. Ulich (Hrsg.), *Handbuch der Sozialisationsforschung* (S. 51–67). Beltz.
- International Telecommunication Union. (2022). *Youth Internet use*. <https://www.itu.int/itu-d/reports/statistics/2022/11/24/ff22-youth-internet-use/>
- Jandrić, P. & Knox, J. (2022). The postdigital turn: Philosophy, education, research. *Policy Futures in Education*, 20(7), 780–795. <https://doi.org/10.1177/14782103211062713>
- Jenkins, H., Purushotma, R., Weigel, M., Clinton, K. & Robison, A. J. (2009). *Confronting the challenges of participatory culture: Media education for the 21st century*. The MIT Press. <https://doi.org/10.7551/mitpress/8435.001.0001>
- Jurczyk, K., Jentsch, B., Sailer, J. & Schier, M. (2019). Female-breadwinner families in Germany: New gender roles? *Journal of Family Issues*, 40(13), 1731–1754. <https://doi.org/10.1177/0192513X19843149>
- Kasper, C. Rohlf, C. & Palentien (Hrsg.), *Freundschaften, Cliquen und Jugendkulturen* (S. 9–19). VS Verlag für Sozialwissenschaften. https://doi.org/10.1007/978-3-531-92315-4_1
- Kuckartz, U. & Rädiker, S. (2022). *Qualitative Inhaltsanalyse Methoden, Praxis, Computerunterstützung*, 5. [überarbeitete] Aufl. Grundlagentexte Methoden. Beltz Juventa.
- Kutscher, N. (2020). Digitalität, Digitalisierung und Bildung. In U. Bauer, U. H. Bittlingmayer & A. Scherr (Hrsg.), *Handbuch Bildungs- und Erziehungssoziologie* (S. 1–17). Springer Fachmedien Wiesbaden. https://doi.org/10.1007/978-3-658-31395-1_59-1
- Lange, A. & Reiter, H. (2018). Gesellschaftsdiagnostische Annäherungen an die Rahmenbedingungen des Aufwachsens in der späten Moderne. In A. Lange, H. Reiter, S. Schutter & C. Steiner (Hrsg.), *Handbuch Kindheits- und Jugendsoziologie* (S. 13–34). Springer Fachmedien Wiesbaden. https://doi.org/10.1007/978-3-658-04207-3_1
- Mardorf, S. (2006). *Konzepte und Methoden von Sozialberichterstattung*. VS Verlag für Sozialwissenschaften. <https://doi.org/10.1007/978-3-531-90372-9>
- Morgan, D. H. J. (2011). *Rethinking family practices*. Palgrave Macmillan UK. <https://doi.org/10.1057/9780230304680>
- Pariser, Eli (2011): *The filter bubble. What the Internet is hiding from you*. New York, NY: Penguin Press.
- Pfetsch, J. (2018). Jugendliche Nutzung digitaler Medien und elterliche Medienerziehung – Ein Forschungsüberblick [Adolescent Use of Digital Media and Parental Mediation - A Research Review]. *Praxis der Kinderpsychologie und Kinderpsychiatrie*, 67(2), 110–133. <https://doi.org/10.13109/prkk.2018.67.2.110>
- Popp, U. (1994). Theorien zur Sozialisation im Jugendalter. In U. Popp (Hrsg.), *Geteilte Zukunft* (S. 21–42). VS Verlag für Sozialwissenschaften. https://doi.org/10.1007/978-3-322-92526-8_4
- Potzel, K. & Dertinger, A. (2022). Aufwachsen mit digitalen Medien. *Medienpädagogik: Zeitschrift für Theorie und Praxis der Medienbildung*, 415–439. <https://doi.org/10.21240/mpaed/jb18/2022.03.05.X>
- Quenzel, G. & Hurrelmann, K. (2022). *Lebensphase Jugend: Eine Einführung in die sozialwissenschaftliche Jugendforschung* (Grundlagentexte Soziologie). Beltz Verlagsgruppe. http://www.content-select.com/index.php?id=bib_view&ean=9783779926245

- Ragnedda, M. (2017). The third digital divide: A Weberian approach to digital inequalities. Routledge advances in sociology: Bd. 204. Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781315606002>
- Reckwitz, A. (2003). Grundelemente einer Theorie sozialer Praktiken/Basic elements of a theory of social practices. *Zeitschrift für Soziologie*, 32(4), 282–301. <https://doi.org/10.1515/ZFSOZ-2003-0401>
- Reckwitz, A. (2018). Die Gesellschaft der Singularitäten: zum Strukturwandel der Moderne. Bundeszentrale für politische Bildung.
- Reinders, H. (2003). Jugendtypen: Ansätze zu einer differentiellen Theorie der Adoleszenz. VS Verlag für Sozialwissenschaften. <https://doi.org/10.1007/978-3-663-10454-4>
- Residori, C., Salza, G., Scheifer, G., Hamid, B., Haußmann, C. & Samuel, R. (2025). Youth Survey Luxembourg – Technical Report 2024 Cross-Sectional Survey. Edited by University of Luxembourg, Esch-sur-Alzette, Luxembourg
- Ruhrmann, G. & Fuchs, C. (2020). Soziale Medien und Kritische Theorie: Eine Einführung. *Publizistik*, 65(1), 85–86. <https://doi.org/10.1007/s11616-019-00538-7>
- Scherr, A. (2020). Subjekt- und Identitätsbildung. In P. Bollweg, J. Buchna, T. Coelen & H.-U. Otto (Hrsg.), *Handbuch Ganztagsbildung* (S. 243–255). Springer Fachmedien Wiesbaden. https://doi.org/10.1007/978-3-658-23230-6_19
- Scherr, A. & Bauer, U. (2024). Jugendkulturen und jugendliche Subkulturen. In A. Scherr & U. Bauer (Hrsg.), *Jugendsoziologie* (S. 217–235). Springer Fachmedien Wiesbaden. https://doi.org/10.1007/978-3-658-43641-4_9
- Schier, A. (2018). Identitäten in Digitalität vom „digital lifestyle“ zu „design your life“ [Dissertation, Verlag Dr. Kovač, Hamburg]. GBV Gemeinsamer Bibliotheksverbund.
- Seemann, M. (2021). Die Macht der Plattformen: Politik in Zeiten der Internetgiganten (1. Aufl.) [448 Seiten]. Ch. Links Verlag. <https://zenodo.org/record/6335307#.Y3I-9uTMLb2>
- Sozio, M. E., Procopio, A. & Samuel, R. (2020). Youth Survey Luxembourg: Technical report 2019. University of Luxembourg. https://orbilu.uni.lu/bitstream/10993/44343/1/2019_Youth_Survey_Luxembourg_Technical_Report.pdf
- Spellerberg, A. (Hrsg.). (2021). Arbeitsberichte der ARL: Bd. 31. Digitalisierung in ländlichen und verdichteten Räumen. ARL – Akademie für Raumentwicklung in der Leibniz-Gemeinschaft.
- Tichenor, P. J., Donohue, G. A. & Olien, C. N. (1970). Mass media flow and differential growth in knowledge. *Public Opinion Quarterly*, 34(2), 159. <https://doi.org/10.1086/267786>
- Tully, C. (2019). Bildung für private Lebensführung. *Haushalt in Bildung & Forschung*, 8(2-2019), 77–87. <https://doi.org/10.3224/hibifo.v8i2.06>
- Universität Luxemburg & MENJE. (2010). Nationaler Bericht zur Situation der Jugend in Luxemburg: Rapport national sur la situation de la jeunesse au Luxembourg.
- Universität Luxemburg & MENJE. (2015). La transition de l'adolescence vers l'âge adulte/Übergänge vom Jugend- ins Erwachsenenalter: Rapport national sur la situation de la jeunesse au Luxembourg 2015/Nationaler Bericht zur Situation der Jugend in Luxemburg 2015.
- Universität Luxemburg & MENJE. (2021). Nationaler Bericht zur Situation der Jugend in Luxemburg 2020: Wohlbefinden und Gesundheit von Jugendlichen in Luxemburg.
- van Deursen, A. & Helsper, E. J. (2015). The third-level digital divide: Who benefits most from being online? In L. Robinson, S. R. Cotten, J. Schulz, T. M. Hale & A. Williams (Hrsg.), *Studies in Media and Communications. Communication and Information Technologies Annual* (Bd. 10, S. 29–52). Emerald Group Publishing Limited. <https://doi.org/10.1108/S2050-206020150000010002>
- van Dijk, J. (2005). The deepening divide: Inequality in the information society. SAGE Publications, Inc. <https://doi.org/10.4135/9781452229812>
- van Dijk, J. (2013). A theory of the digital divide. In M. Ragnedda (Hrsg.), *Routledge advances in sociology. The digital divide. The Internet and social inequality in international perspective* (S. 29–51). Routledge.
- Zillien, N. (2009). Digitale Ungleichheit: Neue Technologien und alte Ungleichheiten in der Informations und Wissensgesellschaft (2. Aufl.). Springer eBook Collection Humanities, SocialScience. VS Verlag für Sozialwissenschaften. <https://doi.org/10.1007/978-3-531-91493-0>
- Zimmermann, P. (2006). Grundwissen Sozialisation: Einführung zur Sozialisation im Kindes- und Jugendalter (3., überarbeitete und erweiterte Aufl.). SpringerLink Bücher. VS Verlag für Sozialwissenschaften. <https://doi.org/10.1007/978-3-531-90443-6>

Zitiervorschlag Kapitel 2

Schumacher, A., Käckmeister, H., Biewers Grimm, S., Meyers, C., Höpner, M., & Samuel, R. (2025). Kapitel 2. Konzeption des Jugendberichts 2025: Inhalt, Methodik und Theorie. In A. Schumacher, H. Käckmeister, & R. Samuel (Hrsg.), *Nationaler Bericht zur Situation der Jugend in Luxemburg 2025: Leben und Aufwachsen in Online- und Offline-Welten* (11-22).
<https://doi.org/10.82329/2025.JUGENDBERICH.LU-02>



LE GOUVERNEMENT
DU GRAND-DUCHÉ DE LUXEMBOURG
Ministère de l'Éducation nationale,
de l'Enfance et de la Jeunesse



UNIVERSITÉ DU
LUXEMBOURG

Impressum

Nationaler Bericht zur Situation der Jugend in Luxemburg 2025

Leben und Aufwachsen in Online- und Offline-Welten

Éditeurs

Universität Luxemburg & Ministère de l'Éducation nationale,
de l'Enfance et de la Jeunesse, 2025

Coordination, rédaction et conception

Dr. Anette Schumacher,
Dr. Hannes Käckmeister,
Prof. Dr. Robin Samuel

Relecture

DRUCKREIF Text & Lektorat GbR, Trier

Traduction

Prose Unlimited SCS, Brüssel

Layout

Repères Communication, Kehlen
Photos de couverture: Sarah Aubel

Tirage: 300

ISSN (Druckversion): 3093-3005

ISSN (Onlineversion): 3093-3013

ISBN (Druckversion): 978-2-49673-386-0

ISBN (Onlineversion): 978-2-49673-390-7

DOI: 10.82329/2025.jugendbericht.lu

Informationen und Materialien zum Jugendbericht:
www.jugendbericht.lu