

2



Cadre conceptuel du Rapport sur la Jeunesse 2025: Contenus, méthodes et bases théoriques

Auteurs

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

2

L'ESSENTIEL DU CHAPITRE 2

- Le Rapport sur la Jeunesse 2025 décrit la situation des 12-29 ans au Luxembourg (*monitoring*) et explore la signification, l'importance et l'usage des médias numériques dans la vie et le vécu des jeunes (Digitalité).
- La démarche d'analyse s'inscrit dans une perspective de recherche en sciences sociales qui prend en compte l'influence de facteurs personnels, sociaux et structurels.
- Pour la rédaction de ce Rapport sur la Jeunesse 2025, les auteurs se sont livrés à des analyses de données secondaires ainsi qu'à des études quantitatives et qualitatives propres, qui placent de manière ciblée les points de vue des adolescents et des jeunes adultes au centre de l'analyse.
- Le cadre théorique adopté pour le Rapport sur la Jeunesse 2025 ouvre la possibilité de mieux comprendre et situer les résultats de la recherche, en rassemblant différentes perspectives au sein d'une approche intégrative – la société, l'agir (agency), la jeunesse et la digitalité.

Sommaire

2.1	Introduction	14
2.2	Structure du Rapport sur la Jeunesse 2025	15
2.3	Précisions méthodologiques et corpus de données	16
2.4	Références théoriques	17
2.4.1	La jeunesse en transformation : Une phase de développement dynamique dans un contexte de changements sociaux	17
2.4.2	La jeunesse et la digitalité aujourd'hui	19
2.5	Conclusion	23
2.6	Bibliographie	I-III

2.1 Introduction

Le Rapport sur la Jeunesse 2025 propose un socle d'informations et de discussion pour les acteurs politiques et les professionnels au Luxembourg. Il est rédigé en application de la Loi modifiée sur la jeunesse du 4 juillet 2008¹, qui dispose notamment que le ministre responsable de la politique de la jeunesse est tenu d'adresser tous les cinq ans un rapport sur la situation de la jeunesse au Luxembourg. Alors qu'en 2010, le premier Rapport sur la Jeunesse s'attachait aux situations de vie des jeunes dans leur ensemble (Université du Luxembourg & MENJE, 2010), les deux rapports suivants étaient consacrés à des thématiques spécifiques: le Rapport sur la Jeunesse 2015 était centré sur les transitions de l'adolescence à l'âge adulte (Université du Luxembourg & MENJE, 2015); le rapport de 2020 se focalisait sur le bien-être et la santé des jeunes au Luxembourg (Université du Luxembourg & MENJE, 2021). Le Rapport sur la Jeunesse 2025 emprunte une voie nouvelle, en offrant d'abord un tableau d'ensemble, au sens d'un *monitoring*, sur la situation actuelle des jeunes d'âge compris entre 12 et 29 ans au Luxembourg. Ce faisant, les auteurs décrivent et analysent les ressources à leur disposition (par exemple, la formation et le revenu), de même que le cadre général ainsi que les attitudes et les comportements de la population étudiée. Dans un deuxième temps, le rapport se penche de façon plus approfondie sur le thème de la digitalité, en étudiant de quelles manières la numérisation agit sur l'univers vécu des jeunes et de quelles façons ceux-ci abordent les changements qu'elle induit.

Ce Rapport sur la Jeunesse 2025 se présente sous la forme d'une étude sociologique fournissant des informations sur la situation sociale des jeunes et permettant ainsi l'observation et l'identification d'enjeux et de problèmes sociaux. Selon Hradil (1987, p. 153), on peut considérer que les situations sociales sont « des contextes typiques, déterminant des conditions d'action susceptibles d'induire des opportunités positives ou négatives en vue de la satisfaction de besoins largement reconnus » (trad. pers.). À partir de cette définition, le Rapport sur la Jeunesse 2025 veut contribuer à établir un fondement solide en vue de la programmation de mesures et la définition des priorités en matière de politique de la jeunesse.

Les études sociologiques traditionnelles se servent souvent de ratios et de distributions statistiques pour décrire un état social donné et des évolutions sociétales spécifiques. Le Rapport sur la Jeunesse 2025 fait de même, en exploitant des données existantes (analyse de données secondaires) et en y ajoutant une source de données quantitatives propre (*Youth Survey Luxembourg*, YSL) qui reflète les points de vue des jeunes gens au Luxembourg. Le Rapport sur la Jeunesse 2025 complète ce corpus à l'aide de méthodes et de données qualitatives qui « renforcent la valeur informative et représentent de façon plus pertinente l'accumulation et la stratification des problèmes à

dimensions multiples » (Mardorf, 2006, p. 243, trad. pers.). Afin d'approfondir la compréhension des expériences personnelles des jeunes, de leurs dynamiques familiales et des significations liées à l'usage quotidien du numérique, nous avons mené deux études qualitatives: une *étude sur la jeunesse* (EQJ) et une *étude sur les jeunes et leurs parents* (EQJP).

Le Rapport sur la Jeunesse 2025 est conçu comme un compte rendu participatif et dialogal qui dépasse le simple rapport statistique, en ce sens qu'il inclut dans l'analyse les acteurs de l'animation jeunesse et, plus encore, les points de vue des jeunes gens eux-mêmes. Le rapport est disponible en ligne sur jugendbericht.lu; la version numérique enrichit la version papier du Rapport sur la Jeunesse 2025 par des informations complémentaires et des éclaircissements de méthode sous la forme de notes méthodologiques et de tableaux.

Pour chaque contribution, des informations complémentaires sur les données et la méthodologie utilisées sont disponibles en ligne. Elles sont signalées comme suit:



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) de la Loi modifiée sur la jeunesse du 4 juillet 2008.

2.2 Structure du Rapport sur la Jeunesse 2025

Le Rapport sur la Jeunesse 2025 se divise en deux parties. La première (chapitres 3 et 4) dresse un tableau le plus exhaustif possible des situations de vie des jeunes au Luxembourg. Le Chapitre 3 décrit le contexte structurel qui encadre leur environnement de vie sociopolitique et socio-économique – pour la structure de la population, le niveau de formation et d'emploi, les situations économiques mais aussi les inégalités sociales. Le Chapitre 4 place les perspectives des jeunes au centre de l'étude, en analysant leurs attitudes, expériences et ressources dans une variété de thèmes qui concernent leur vie et leurs vécus, dont notamment leurs attitudes envers la politique et la société, l'environnement social, les loisirs, la santé et le bien-être, ainsi que l'usage de substances comme l'alcool ou le cannabis. Pris ensemble, ces deux chapitres, partant de données administratives et de témoignages personnels, procurent un regard large et différencié sur les points suivants :

- les conditions générales, sociétales, sociales et économiques actuelles du « grandir au Luxembourg » ;
- les attitudes et les valeurs des jeunes quant à leurs vécus ;
- le comportement et les prises de position des jeunes envers les enjeux spécifiques du grandir dans un contexte de ressources inégalement distribuées.

La deuxième partie du rapport (chapitres 5 à 9) s'attache à la thématique de la numérisation et de la digitalité. La numérisation imprègne aujourd'hui pratiquement tous les domaines de la vie des jeunes, de l'enseignement, de la formation, du travail, des loisirs et de la culture à la famille, aux amitiés et aux relations intimes. La « digitalité » est ici une notion à entendre comme les modalités selon lesquelles les technologies numériques induisent de nouvelles formes de penser, d'agir et d'être ensemble. Ce faisant, les technologies et les médias jouent un rôle central en tant que véhicule d'information et de communication dans un contexte de participation sociale. Pour la jeunesse, les plates-formes en ligne et les offres numériques ont modifié l'environnement du grandir. L'usage des technologies devient ainsi un élément de plus en plus central dans la construction de leur autonomie et de leurs projets de vie. Dans ce contexte, les chapitres 5 à 9 s'attachent à décrire et à analyser le regard des jeunes sur leurs vécus dont le numérique fait partie intégrante. Nous y étudions comment les adolescents et les jeunes adultes se servent des médias numériques dans les différents domaines de leur vie, les sens qu'ils leur assignent et les opportunités, les exigences et les défis qui en découlent pour eux. Nous nous interrogeons également sur les manières dont les inégalités sociales influent sur l'accès aux médias numériques et leur utilisation, créant ainsi des divergences de situations de vie, de vécus et d'opportunités de participation à la vie sociale.

En se basant sur l'étude représentative et quantitative *Youth Survey Luxembourg* (YSL), le Chapitre 5 commence par l'exposé d'un vaste éventail de points de vue des jeunes sur les dimensions d'accès, les modes d'usage et les compétences numériques. Ce faisant, les auteurs prennent dûment en considération les opportunités et les risques liés à ces dimensions. Les chapitres 6 à 9 présentent des résultats qualitatifs touchant à différents aspects des vécus des jeunes à l'ère numérique. Le Chapitre 6 est consacré au numérique tel que la jeunesse le fréquente et s'en sert dans son quotidien, à son temps subjectif et à sa façon d'être en relation sociale dans les mondes « en ligne » et « hors ligne ». Le Chapitre 7 décrit la façon dont les adolescents apprennent et vivent l'enseignement qu'on leur dispense, entre écran, classe et apprentissage autodirigé ; le Chapitre 8 se centre sur la description et l'analyse de leurs activités et comportements en face de la création de contenus, des jeux vidéo et de l'intelligence artificielle (IA). Le Chapitre 9, enfin, est consacré à l'usage des médias numériques dans le quotidien des familles, y compris les processus de négociation sur le temps d'écran et l'élaboration des règles, compte tenu des dimensions d'inégalité sociale. Cette analyse prend en compte tant les perspectives des jeunes que celles de leurs parents.

La deuxième partie du Rapport sur la Jeunesse 2025 s'intéresse ainsi avant tout aux thèmes suivants :

- la distribution et les différences en ce qui concerne l'usage et les compétences numériques chez les jeunes dans un contexte de ressources inégales,
- la transformation des processus de socialisation à l'ère numérique, en particulier concernant les évolutions liées aux projets de vie et à la construction de l'identité, ainsi que le rôle des acteurs et instances de socialisation tels que l'école, la famille et les pairs,
- l'appropriation créative ainsi que la régulation des potentiels et des défis liés à l'usage des médias numériques,
- la transformation des vécus des adolescents et des jeunes adultes par le numérique – notamment dans les domaines de la culture, de l'éducation et la formation, la consommation et les interactions sociales au sein de la famille et des groupes de pairs.

2.3 Précisions méthodologiques et corpus de données

Nous présentons ici les études sur lesquelles se base l'essentiel des analyses et des résultats du Rapport sur la Jeunesse 2025. Les différents chapitres du rapport se fondent chacun sur leurs propres analyses de données ainsi que sur des sources de données parfois différentes. Tout en constituant des sections distinctes et autonomes, les chapitres font référence les uns aux autres lorsque cela est pertinent. Dans une synthèse finale, les auteurs proposent une mise en perspective globale des résultats.

- *L'analyse de données secondaires* se sert de données statistiques existantes pour les contextualiser selon les thèmes abordés dans le Rapport sur la Jeunesse 2025. Cette analyse, qui se base principalement sur les données des portails statistiques STATEC² et Eurostat³, sous-tend la description de la situation sociale et sociétale des adolescents et des jeunes adultes d'âge compris entre 12 et 29 ans au Luxembourg. Les données, de nature administrative, fournissent notamment des informations sur la structure démographique, le niveau de formation et d'emploi, la situation économique et les inégalités sociales, et servent à étayer l'étude du contexte social général du « grandir au Luxembourg ». Elles permettent de tirer des conclusions quant aux évolutions temporelles des phénomènes étudiés et d'effectuer des comparaisons internationales avec les États voisins du Luxembourg, à savoir la Belgique, l'Allemagne et la France. Le troisième Chapitre s'appuie principalement sur des analyses de données secondaires.
- À l'aide de deux questionnaires représentatifs et plurilingues (2019 et 2024), l'enquête *Youth Survey Luxembourg* (YSL) fournit des informations de base concernant les ressources, les attitudes et les comportements des jeunes au Luxembourg. Elle constitue une importante collecte de données quantitatives visant à éclairer divers aspects de leur vie. En 2019, 3001 jeunes ont répondu à l'YSL ; l'enquête s'adressait cette année à des résidents luxembourgeois d'âge compris entre 16 et 29 ans (Sozio et al., 2020). En 2024, le groupe cible a été élargi aux jeunes à partir de 12 ans. Pour cette année, l'analyse a porté sur 4779 questionnaires entièrement remplis. L'enquête de 2024, outre les huit modules habituels, avait été complétée par un module portant sur la thématique de la digitalité. Ce dernier module est destiné à recueillir des données sur l'accès au numérique, ses modes d'usage, les compétences impliquées ainsi que les opportunités et les risques de l'usage des médias numériques chez les adolescents et les jeunes adultes. Les chapitres 4 et 5 se basent pour l'essentiel sur les résultats provenant des données du YSL.
- *L'Étude qualitative sur la jeunesse* (EQJ) repose sur des entretiens ouverts de type exploratoire menés auprès d'adolescents et de jeunes adultes âgés de 12 à 29 ans. Ces entretiens sont complétés par une méthode de journal numérique et par des interviews de suivi. La méthode du journal de bord a permis de gagner une compréhension plus approfondie du quotidien numérique de la population étudiée et de saisir la variété des modes d'usage, des habitudes, de l'ampleur et de la subjectivité en jeu dans l'utilisation des médias numériques. S'y ajoutaient des questionnaires succincts permettant de recueillir des informations de base, telles que des données sociodémographiques. Au total, 26 adolescents et jeunes adultes, de profils variés, ont participé aux entretiens ; dix d'entre eux ont en outre fait l'objet d'une deuxième interview. L'analyse des données a été effectuée selon la méthode d'analyse qualitative de contenus de Kuckartz et Rädiker (2022) ; les auteurs ont également utilisé le logiciel d'analyse qualitative de données MaxQDA. Les données de l'EQJ servent de base principale aux chapitres 6, 7 et 8.
- *L'Étude qualitative sur les jeunes et leurs parents* (EQJP) a étudié les interactions et les modes relationnels au sein des familles à l'ère numérique. L'étude visait à comprendre la manière dont les familles communiquent au sein du foyer à l'aide des technologies numériques et les utilisent pour leur organisation quotidienne. Elle analysait également la façon dont ces usages sont régulés et négociés, ainsi que l'influence des styles éducatifs et des relations intrafamiliales. À cette fin, les auteurs ont réalisé neuf entretiens dyadiques réunissant chacun un parent et un enfant adolescent d'âge compris entre 13 et 19 ans. Les interviews étaient structurées selon un guide d'entretien prenant en compte des thèmes tels que la situation économique et sociale, l'équipement en médias numériques, l'utilisation partagée de médias, ainsi que les règles familiales et l'éducation aux médias. En outre, l'étude s'est servie de questionnaires pour les parents et les adolescents, qui ont permis de recueillir des informations complémentaires sur des sujets tels que les compétences numériques, les styles d'éducation et les relations intrafamiliales. L'étude a mis en œuvre un troisième instrument de collecte sous la forme d'un protocole d'observation afin de retenir des observations sur la situation de l'entretien ainsi que sur l'habitat et l'équipement des interviewés. Les entretiens ont été enregistrés, retranscrits et exploités à l'aide du logiciel MaxQDA selon la méthode d'analyse qualitative de contenus de Kuckartz et Rädiker (2022). Les résultats obtenus de cette façon forment la base du Chapitre 9.

² STATEC, *Portail des statistiques du Luxembourg*, <https://www.statec.lu>.

³ Eurostat, *Base de données*, <https://ec.europa.eu/eurostat>.

2.4 Références théoriques

Cette section présente des perspectives théoriques centrales sur le développement et la socialisation à l'adolescence et au jeune âge adulte. Elle est complétée par des références théoriques sur la digitalité, qui prennent en compte les changements sociaux, les pratiques numériques et les inégalités. Elles constituent

une base utile pour le travail de recherche dans le domaine de la jeunesse dans la mesure où elles peuvent guider la conception des études ainsi que l'interprétation et le classement des observations empiriques.

2.4.1 La jeunesse en transformation : Une phase de développement dynamique dans un contexte de changements sociaux

En raison de l'augmentation de l'espérance de vie au cours des dernières décennies, les phases de vie se sont restructurées et allongées. Cette évolution concerne en particulier la phase de l'adolescence, qui est devenue nettement plus longue depuis les années 1950 (Furlong & Cartmel, 2006; Quenzel & Hurrelmann, 2022). Les temps de formation s'allongent et l'entrée dans la vie professionnelle ainsi que la constitution d'une famille surviennent de plus en plus tard, alors que la participation à la consommation et aux loisirs est plus précoce (Zimmermann, 2006). La prolongation de cette phase conduit également à lui reconnaître une importance croissante quant aux styles de vie actuels et futurs (Lange & Reiter, 2018). De plus, les phases de la vie, en raison des conditions prédominantes dans les domaines culturel, social, économique et aujourd'hui numérique, subissent des évolutions qui ne concernent pas que leur durée, mais aussi leur contenu et leur configuration.

Transition ou moratoire : deux approches différentes de la phase de l'adolescence

Dans les études sur la jeunesse, on distingue deux perspectives régissant l'« objet d'étude » : d'une part, la jeunesse est considérée comme une phase de transition et donc comme une période marquée par le passage et la préparation à l'âge adulte ; d'autre part, on peut y voir un moratoire, qui conçoit la jeunesse comme une phase de la vie à part entière (Furlong, 2013; Université du Luxembourg & MENJE, 2015). Lorsqu'on envisage la jeunesse plutôt comme une période de transition et comme un temps du grandir, certains thèmes et attentes – tels que l'intégration de valeurs, de normes et d'objectifs socialement attendus (par exemple, fonder une famille, trouver un emploi) – passent davantage au premier plan. En revanche, l'optique du moratoire se centrera sur les besoins qui sont propres à l'âge des jeunes et leur attribuera une signification et une importance en tant que tels.

Tâches de développement : des défis et des enjeux pour les jeunes

Que l'on regarde la phase de l'adolescence comme une transition ou comme un moratoire, la jeune génération se trouve à un moment charnière, marqué par des transformations psychiques, physiques et sociales majeures et qui s'accompagne de défis et d'enjeux particuliers. La transition jusqu'au statut d'adulte peut être considérée comme accomplie lorsque les tâches de développement propres à la jeunesse ont été « accomplies avec

succès » (Havighurst, 1972). Parmi ces tâches, on peut compter l'établissement de relations avec les pairs, le départ du foyer familial, la création d'une famille, l'entrée dans la vie professionnelle et l'intégration de valeurs éthiques qui régiront la vie personnelle du jeune adulte, ainsi que l'apprentissage d'un comportement socialement responsable. Dans cette perspective, on peut distinguer pour l'époque actuelle quatre tâches de développement distinctes (Quenzel & Hurrelmann, 2022, p. 24) :

- *Qualification* : développement de compétences intellectuelles et sociales permettant à l'individu de réaliser des activités significatives ou importantes pour la personne elle-même et pour la société dans son ensemble ;
- *Construction de liens* : développement d'une identité propre ainsi que la capacité à nouer des liens interpersonnels et à s'engager dans des relations sociales ;
- *Consommation* : d'une part, le développement de stratégies psychiques et sociales dans un but de détente et de récupération ; d'autre part, la possibilité de se situer et d'utiliser de façon appropriée et productive les différentes offres venant d'acteurs économiques, du domaine des loisirs et des médias ;
- *Participation* : mise en place d'un système de valeurs propre à la personne et réalisation d'activités susceptibles d'avoir un impact sur le plan social et sociétal.

La maîtrise de ces défis et enjeux pendant l'adolescence et le jeune âge adulte permettent d'une part « l'individuation personnelle, c'est-à-dire la constitution d'une structure de la personnalité ayant des caractéristiques physiques, psychiques et sociales bien déterminées, ainsi que d'un vécu subjectif en tant qu'individu reconnaissable et unique » ; d'autre part, l'accomplissement de ces tâches de développement ouvre, « dans la dimension sociétale[,] [...] à l'intégration sociale, donc à l'appartenance à des réseaux et groupes sociaux ainsi qu'à l'adoption pour soi de rôles en tant que membre responsable de la vie sociale. » (Quenzel & Hurrelmann, 2022, p. 25, trad. pers.)

Ces tâches de développement constituent un réel défi pour la jeune génération, accompagnée et soutenue par différentes instances de socialisation. (Bronfenbrenner, 1981). Les prendre en compte « permet l'approche systématique d'une pluralité de réseaux de conditions, au-delà de niveaux distincts de comportement et d'effets de système » (Epp, 2018, p. 46, trad. pers.), en prenant en considération l'interaction des différentes institutions en jeu. Dans ce processus, la famille ainsi qu'à un moment ultérieur, les pairs, occupent un rôle central. De même,

l'école, les mouvements ou associations de jeunesse ainsi que les maisons des jeunes peuvent y contribuer. D'une part, ces instances exigent des efforts précis de la part des jeunes ; d'autre part, elles leur apportent des compétences et renforcent leur capacité d'agir (Giddens, 1984).

Une bonne maîtrise des tâches de développement peut être considérée comme une étape importante du développement de la personnalité et de la construction d'une identité autonome. Cette évolution est en outre conditionnée par des attentes sociétales liées au fait de parvenir à l'âge adulte et qui touchent aux plans économique, familial et politique (Université du Luxembourg & MENJE, 2015). Ces attentes peuvent varier selon les configurations sociales mais aussi être distinctes et évoluer au sein d'une même société. En raison de processus de différenciation sociétale, la maîtrise de certaines tâches de développement est aujourd'hui plus individualisée et moins prescrite de façon normative, en suivant de plus en plus un rythme individuel et propre à chaque personne. Ce que l'on appelle les marqueurs de transition – comme par exemple la fin de la période scolaire, l'entrée sur le marché du travail, le fait de quitter la maison des parents, une vie de couple, le mariage ou la fondation d'une famille – interviennent à un âge de plus en plus tardif (cf. construction de liens et qualification). Pour beaucoup de jeunes, être marié et avoir des enfants ne sont plus considérés comme des éléments intégrants de la vie en société (Quenzel & Hurrelmann, 2022, p. 41). En revanche, les jeunes adoptent tôt un rôle de consommateur et s'engagent à un âge précoce sur le plan politique (cf. consommation et participation).

Outre « l'incohérence de statut » (trad. pers.)⁴ qui en résulte et l'allongement manifeste de la phase de transition, on peut observer une plus grande diversité des parcours. Les jeunes sont des acteurs autonomes de leur biographie et disposent aujourd'hui d'une grande liberté de choix quant à la façon dont ils abordent leurs phases de transition : dans le même temps, cette liberté s'accompagne cependant d'incertitudes et de risques accrus. Les ressources personnelles jouent également un rôle essentiel. Elles comprennent notamment les talents naturels, l'image de soi, les capacités d'apprentissage, la motivation (Reinders, 2003) et l'auto-efficacité (Bandura, 1993). Par ailleurs, les ressources de la famille d'origine entrent aussi en jeu, en lien avec le niveau d'éducation des parents, leur statut social, le réseau familial et les ressources financières, c'est-à-dire le statut socio-économique.

Globalement, on peut retenir que le passage à l'âge adulte se fait de manière plus fluide et moins structurée. Ce faisant, les différents marqueurs de transition se voient assigner des significations distinctes ; on peut considérer comme adulte une personne « capable de continuer (reproduire) la société existante tant sur le plan économique que biologique » (Quenzel & Hurrelmann, 2022, p. 39, trad. pers.).

Cultures des jeunes : expressions d'une identité, d'une démarcation et d'une transformation numérique

Les cultures dites « jeunes » peuvent s'appréhender comme l'expression d'une confrontation autonome des jeunes avec leur environnement de vie et leur vécu. Elles ne servent pas seulement à l'affirmation de soi, mais remplissent aussi une fonction démarcative – tant par rapport au monde des adultes que vis-à-vis d'autres groupes de jeunes (Scherr & Bauer, 2024). Sous la forme de styles de musique, d'habillement, de tournures langagières, de rituels et d'actes symboliques, les jeunes façonnent des espaces culturels dans lesquels ils peuvent vivre et expérimenter l'appartenance, l'identité et l'inscription de soi. Ces espaces servent souvent de contre modèles par rapport à la culture dominante et donnent la possibilité de rendre visibles des projets de vie alternatifs (Friedrichs & Sander, 2010b). Pour autant, il ne faudrait pas penser que la culture des jeunes soit entièrement détachée de l'ordre symbolique des institutions culturelles, de leur langage, leurs images et leurs textes (Becker, 2022).

Dans la société actuelle, on observe une tolérance croissante envers les formes d'expression de la jeunesse ; de ce fait, les phénomènes de démarcation jouent moins vis-à-vis des adultes et de façon plus marquée au sein du groupe de pairs. À l'aide de leurs manifestations stylistiques, médiatiques et culturelles, les jeunes se distinguent ainsi avant tout les uns des autres afin de se construire une identité individuelle (Gebhardt, 2020). Parallèlement à cela, on constate un développement sociétal dans lequel la jeunesse n'est plus simplement considérée comme une phase de transition, mais sans cesse davantage comme un modèle culturel. La distinction claire entre culture des jeunes et culture des adultes s'estompe, ce qui se reflète également dans l'usage terminologique des sciences sociales, où la notion de « culture des jeunes » ou « culture jeune » remplace de plus en plus souvent celle de sous-culture (Gebhardt, 2020). Avec l'émergence des médias numériques, les formes d'expression et les processus d'appropriation des cultures « jeunes » se sont transformées considérablement. Aujourd'hui les jeunes, tout en restant attachés à la « vie réelle », évoluent sans cesse davantage dans des espaces numériques pour se donner de nouvelles possibilités de mise en réseau, de construction identitaire et d'apparence. L'espace numérique permet en effet de nouvelles formes d'expression culturelle qui dépassent de loin les scènes et arènes classiques (Hugger, 2010).

Socialisation : le développement comme interaction entre individu et société

Au cours de la vie d'un individu, le processus de socialisation imprime des effets importants sur le développement de sa personnalité et de son identité. La socialisation implique une relation réciproque entre la jeune génération et la société, et peut être compris comme un « processus d'émergence et de développement de la personnalité dans une relation de dépendance

⁴ Par « incohérence de statut », on entend l'existence de moments distincts dans l'intégration de différents rôles en tant que consommateur, personne engagée politiquement, travailleur ou membre d'une famille (Quenzel & Hurrelmann, 2022, p. 42).

mutuelle par rapport à l'environnement social et matériel fourni par la société. Dans cette thématique, la question principale est celle de savoir de quelle façon la personne humaine se constitue en sujet capable d'agir en société» (Hurrelmann & Geulen, 1980, p. 51, trad. pers.). Le processus de socialisation perdure toute la vie; il est toutefois particulièrement important pendant les phases de l'enfance et de l'adolescence. Même lorsque l'environnement social exerce une influence marquée sur l'individu, les jeunes sont généralement considérés comme des acteurs dotés d'une capacité d'agir, qui influencent activement la société et interagissent avec elle (Popp, 1994). Ils sont ainsi appréhendés comme des « transformateurs productifs de la réalité ». (Hurrelmann & Bauer, 2015, trad. pers.). La famille, dans toutes ses manifestations et configurations, a des répercussions profondes sur la construction de l'identité des jeunes et joue à ce titre un rôle central dans leur socialisation (cf. Zimmermann, 2006).

À mesure que les jeunes grandissent, les relations avec les pairs gagnent en importance dans les processus de socialisation. Contrairement aux relations familiales, elles relèvent davantage du choix personnel. Les jeunes passent la majorité de leur temps scolaire et de loisirs avec leur groupe d'âge et apprennent les uns des autres et les uns aux autres (Harring et al., 2010). La socialisation et « l'apprentissage social » s'y déroulent au travers des pairs (Bandura, 1993). Les interactions au sein du groupe des compagnons et compagnes d'âge génèrent des espaces variés

d'apprentissage et d'expériences, qui contribuent de manière importante au développement de styles de vie individuels et à la mise en place de normes et de valeurs. Le processus de socialisation a une signification toute particulière pendant la phase de l'adolescence, moment où se posent des jalons essentiels pour la construction de l'identité, l'orientation des valeurs et le positionnement social (Bauer & Hurrelmann, 2021). Dans un monde où les vécus des jeunes sont sans cesse plus empreints de « médiateté », les conditions de ces processus de socialisation changent à leur tour (Hoffmann et al., 2017) : les médias numériques fonctionnent désormais comme une instance de socialisation distincte à côté de la famille, de l'école et des pairs. Ils offrent de nouveaux espaces d'expérience, d'intégration et de négociation, influent sur les modèles de rôles, les styles de communication et les relations sociales, entraînant ainsi un déplacement des milieux classiques de socialisation (Friedrichs & Sander, 2010a).

On voit clairement ici que les conditions générales du grandir et du vécu des jeunes ont connu des modifications fondamentales du fait de la généralisation du numérique. De ce fait, le regard porté sur leurs attitudes et leurs actions pendant la phase de transition vers l'âge adulte a besoin d'approches théoriques qui prennent en compte ces changements numériques. Nous les présentons dans la section suivante.

2.4.2 La jeunesse et la digitalité aujourd'hui

Les approches théoriques classiques de l'adolescence – qu'il s'agisse des tâches de développement, des cultures juvéniles ou des dynamiques de socialisation – doivent être réexaminées à la lumière de la digitalité. Dans cette démarche, il faut distinguer entre « numérisation » (Digitalisierung) et « digitalité » (Digitalität) (Kutscher, 2020) : Alors que la numérisation renvoie avant tout à un processus technique de transposition d'informations analogiques en formats numériques, la notion de « digitalité » désigne les transformations sociales qui en découlent. Elle renvoie notamment à la mise en réseau croissante des personnes, des objets et des informations, ainsi qu'à l'interconnexion entre expériences analogiques et numériques (Schier, 2018). Dans l'esprit des pratiques post numériques (Buch et al., 2025), la distinction entre ce qui est numérique et ce qui ne l'est pas tend à s'effacer de plus en plus, au profit d'un entrelacement et d'une interdépendance entre ces deux sphères (Jandrić & Knox, 2022, p. 784). Les technologies numériques sont alors certes des outils techniques, mais aussi des réalités qui pénètrent profondément les pratiques culturelles, les styles de pensée et les relations de pouvoir (Cramer, 2014, p. 13; Ruhrmann & Fuchs, 2020). Dans ce contexte, la digitalité ne doit pas être comprise simplement comme un facteur technologique, mais aussi comme une condition socio culturelle du grandir qui détermine l'environnement

dans lequel les jeunes expérimentent et négocient l'identité, la participation et l'appartenance. Dans le même temps, il faut observer que l'accès aux infrastructures et aux compétences numériques est inégalement réparti dans la société, ce qui soulève des questions centrales de participation et d'équité numériques (van Deursen & Helsper, 2015; van Dijk, 2005; Zillien, 2009).

Le cadre social du grandir

La société dans laquelle grandissent aujourd'hui les jeunes est marquée par de profondes mutations technologiques et socio culturelles. Selon Seemann (2021), on peut identifier trois importantes mutations à l'ère numérique : l'avènement d'internet (vers 1995 2000), l'ascension des « plates-formes » (trad. pers.)⁵ (vers 2008 2013) et la propagation des grands modèles de langage (vers 2018 2023). Chacun de ces développements a fait naître des interrogations et des défis spécifiques, allant de questions de droit d'auteur et d'appropriation des contenus numériques au contrôle exercé par les plates-formes et les effets aujourd'hui à peine prévisibles de l'IA générative. Il faut noter en outre que ces évolutions n'interviennent pas indépendamment les unes des autres, mais qu'elles se renforcent mutuellement et s'imbriquent dans le quotidien et le vécu des jeunes.

⁵ Les plates-formes peuvent se définir comme des infrastructures spécifiques qui ouvrent de nouveaux espaces de possibilités à leurs utilisateurs. Si on peut accéder librement aux plates-formes et les utiliser de façon autonome, il reste qu'en pratique, cette liberté d'accès peut être perçue comme une contrainte, en particulier lorsque les coûts de non-utilisation ont tendance à s'élever. On trouve ici une propriété centrale des plates-formes en tant que principe régulateur, en ce qu'elles lient liberté d'accès et contrainte structurelle (Seemann 2021).

Grandir dans une société de réseaux

Selon Castells (1996), cette transformation correspond à l'émergence d'une société en réseaux, dans laquelle ces derniers constituent la forme centrale d'organisation sociale. Ces réseaux se composent de nœuds (*nodes*) (par exemple des individus, des institutions, des plates-formes) et, circulant entre eux, de flux (*streams*) d'informations ou de communication. Interaction sociale, éducation et participation sont de ce fait interconnectées de façon croissante et disponibles selon des modalités numériques, par exemple par le biais de services de messagerie ou de communautés en ligne. Ce changement entraîne un réagencement du temps et de l'espace. Le concept d'espace de flux (*space of flows*) proposé par Castells décrit une nouvelle structure spatiale dans laquelle la communication, le pouvoir et les relations sociales s'organisent indépendamment de la proximité physique (Castells, 2000, pp. 442-445). Les jeunes évoluent aujourd'hui de façon naturelle dans des espaces numériques transnationaux permettant des interactions et des constructions de l'identité au-delà des distances géographiques. Dans ce mouvement, les effets de réseau produisent une forme de pouvoir : plus il y a de personnes qui se conforment à une norme, plus la pression deviendra forte sur les autres pour qu'elles y adhèrent à leur tour, ce qui amplifie en retour la puissance du réseau (cf. Seemann, 2021, p. 88).

Grandir dans une société de consommation

La vie et la culture quotidiennes des jeunes est sans cesse davantage placée sous le signe du commerce, par exemple par le biais d'équipements et d'offres numériques (applications, smartphones, services de *streaming*) (Tully, 2019, p. 79). En outre, les pratiques numériques « baignent dans la publicité » (Tully, 2019, p. 84, trad. pers.) : les clics, *likes* et recherches laissent des traces sous la forme de données à caractère personnel qui peuvent être exploitées commercialement et permettent des déductions sur les besoins, les intérêts et l'historique de consommation de la personne concernée. Les plates-formes en particulier servent à cet égard de nouveau principe de régulation (Seemann, 2021). Ce faisant, le grand nombre d'offres et d'incitations numériques crée un monde permanent de suggestions et de tentations. En ce sens, Zygmunt Bauman (2017) affirme que le pouvoir moderne ne s'exerce pas d'abord par la coercition et la violence, mais bien plutôt par des formes subtiles de séduction et d'orientation des besoins.

Grandir dans une société de singularités

Les jeunes grandissent dans une société où les technologies numériques ne sont pas seulement omniprésentes, mais proposent également des lieux de mise en scène et de recherche de la singularité ; les préférences individuelles, les talents propres à chacun ou les opinions personnelles y sont partagés et évalués au travers d'un réseau mondial qui imprime sa marque sur les dynamiques et les processus sociaux de la construction de l'identité. Reckwitz (2018) décrit cette transformation structurelle comme la transition d'une modernité industrielle, caractérisée par la standardisation et la production de masse, vers une société de la modernité tardive dans laquelle la quête d'unicité et de

particularité – que l'auteur appelle « singularisation » – devient une dimension sans cesse plus dominante. Ce développement a de profondes répercussions sur différents domaines de la vie des jeunes, comme la culture, la vie économique, la politique et les relations sociales. Reckwitz montre que dans la société de la modernité tardive, le particulier prime sur le général : l'authenticité, l'individualité et un style de vie original y sont des valeurs désirables, au détriment de l'ordinaire et du normal, qui passent au second plan et sont en partie dénigrés.

Grandir dans une société où la sphère publique subit un changement structurel

Dans une société des réseaux numériques, la sphère publique s'organise de façon croissante au travers de plates-formes numériques, qui ont des modes de fonctionnement et poursuivent des intérêts différents de ceux des médias de masse traditionnels : elles « ignorent [...] le rôle productif de la communication journalistique et de la vision programmatique assumée par les anciens médias » (Habermas, 2022, p. 44, trad. pers.), ce qui conduit à une dissolution du rôle de médiation du journalisme professionnel et à des interactions « aux contenus non régulés » entre les utilisateurs de médias (Habermas, 2022, p. 45, trad. pers.). Si ce déplacement permet d'une part une large participation, puisqu'en principe tous les jeunes peuvent produire, publier et commenter des contenus, il comporte cependant, d'autre part, le risque de la constitution de sphères publiques fragmentées dans lesquelles les opinions se renforcent et se rigidifient dans des caisses de résonance pilotées par des algorithmes. À cela s'ajoute le risque de désinformation et de contenus non validés (« fake news », « infox ») ainsi que celui créé par la dynamique des bulles de filtrage décrite par Pariser (2011), qui sont de nature à réduire l'accès à des perspectives variées. De façon concomitante, ce développement a des conséquences ambivalentes quant à la formation des opinions et la participation sociale.

Grandir dans une société de la culture participative

La notion de culture participative (*participatory culture*) renvoie à un changement fondamental de la manière dont les jeunes éprouvent, utilisent et façonnent les médias (Jenkins et al., 2009). Ils évoluent dans des environnements médiatiques qui autorisent un degré élevé d'interactivité et d'auto efficacité. Cette culture médiatique post-numérique est marquée par une importance accrue de formes de co création active et de créativité collective. La façon dont les jeunes créent leurs propres contenus, interagissent avec d'autres et participent aux discours sociaux s'est profondément modifiée sous l'effet de plates-formes telles que *YouTube*, *TikTok* ou *Discord*, mais aussi des forums de fans ou des communautés de joueurs en ligne. Jenkins souligne en particulier les potentialités liées à un usage productif et participatif des médias. Dans le même temps, c'est le regard sur la jeunesse qui change : grandir aujourd'hui, ce n'est pas seulement évoluer sur des réseaux, mais aussi s'y inscrire activement par exemple par des contributions numériques, des coopérations créatives et des formes d'expression numériques qui ouvrent de nouveaux espaces pour la quête d'identité, la formation et la participation démocratique.

Pratiques d'appropriation et d'adaptation des jeunes face aux enjeux de la société (numérique)

Pour comprendre les attitudes et les usages des jeunes devant les défis et les opportunités de la société numérique – et devant les conditions environnementales décrites ci-dessus –, il est utile de considérer leur comportement et leurs pratiques quotidiennes (Buch et al., 2025). Il s'en dégage des éléments théoriques qui mettent au jour comment et pourquoi les jeunes utilisent les technologies numériques au quotidien, adaptent leurs habitudes et développent de nouvelles pratiques suite aux transformations technologiques.

Doing digitality – La digitalité en tant que pratique quotidienne

Garfinkel (1967) décrit comment les personnes, par leurs interactions quotidiennes avec d'autres personnes, produisent, reflètent et dans le même temps modifient la réalité sociale. Il existe aujourd'hui un large champ théorique portant sur les pratiques sociales, dont Andreas Reckwitz (2003) relève une série de caractéristiques communes. D'une part, les pratiques sociales nécessitent la matérialité du corps humain et des artefacts – les objets dont fait usage toute pratique sociale. D'autre part, chaque pratique sociale possède une logique informelle implicite et donc des connaissances partagées, souvent non explicitées, concernant les routines, les attentes et les significations sous-jacentes. Pour comprendre le social, Reckwitz affirme qu'il est nécessaire d'analyser et de comprendre ces deux aspects, à savoir la matérialité et la logique. Les pratiques sociales sont également à prendre en compte pour l'analyse de groupes et de communautés, comme par exemple la famille. Une approche dynamique de la vie familiale, définie par des activités communes, remplace alors une approche statique de la famille conçue comme un groupe de personnes ayant des positions distinctes (Morgan, 2011). C'est ainsi que le « *doing family* » (« faire famille ») désigne à la fois les pratiques quotidiennes en vue de l'organisation de la famille et la construction d'une identité commune (Jurczyk et al., 2019). De cette manière, la notion du « *doing* », du « faire », place également l'attention sur les pratiques d'action concrètes dans un contexte numérique quotidien. Elle amène à poser la question suivante : *De quelle façon la digitalité est-elle produite, façonnée et vécue ?*

Les jeunes en tant que co créateurs du numérique

Conditions structurelles et pratiques individuelles sont étroitement liées et renvoient constamment les unes aux autres, comme le montre Anthony Giddens (1984) dans sa théorie de la structuration. Giddens ne conçoit pas les structures sociales comme des réalités données une fois pour toutes, mais comme des entités en interdépendance avec des actions : les structures permettent et délimitent l'action, tout en étant (re)produites par la répétition régulière de celle-ci. S'agissant de l'usage des médias numériques par les jeunes, cela implique que les adolescents et les jeunes adultes, dans l'espace numérique, évoluent dans un réseau de règles et routines préétablies (scolaires, politiques, familiales) et de logiques de plate-forme préexistantes (par

exemple, effets de réseau, pilotage algorithmique, logique quantitative de la reconnaissance), qui prédéterminent leur marge de manœuvre dans l'action. Un concept utile pour cette approche est celui d'« *affordance* », tel qu'employé par Seemann (2021, p.16), qui la définit comme les « conditions de possibilité de pratiques et de structures inscrites dans une technologie donnée. La technologie a toujours un caractère incitatif, en suggérant une certaine utilisation ou une certaine destination, que l'utilisateur n'est cependant pas forcément obligé d'accepter » (ibid., trad. pers.). Si les technologies numériques rendent probables des utilisations données – par exemple, par la conception d'une interface, des fonctionnalités précises ou des attentes sociales –, elles n'en laissent pas moins des latitudes pour l'appropriation et la réinterprétation. En complément, la notion processuelle d'*agency* proposée par Emirbayer et Mische (1998) offre une image différenciée de la capacité d'agir de la jeunesse, où l'on peut distinguer trois dimensions : une dimension itérative, faite de routines et d'actions répétées ; une dimension projective, centrée sur les visions prospectives et l'imagination créative ; enfin, une dimension pratico-évaluative, qui comprend les jugements et les décisions situationnelles. Pour l'usage des médias numériques par les jeunes, cela implique que ceux-ci utilisent d'une part les médias numériques de manière routinière (parcourir son fil journalier, utiliser la messagerie, etc.), mais développent d'autre part de nouvelles pratiques ou de nouveaux contenus, par exemple en créant des vidéos ou en utilisant les outils numériques de manière inédite (dimension projective). Dans le même temps, ils ne cessent de prendre des décisions, par exemple dans leur rapport aux conflits, à la visibilité ou à l'affirmation de soi (dimension pratico-évaluative). Ce cadrage théorique permet par conséquent de ne pas décrire les pratiques des médias numériques des jeunes seulement comme adaptation aux normes numériques et sociales, mais aussi de les analyser comme *une création autonome dans un environnement de conditionnement structurel*. De ce fait, les jeunes entretiennent avec les structures numériques un rapport qui n'est ni de totale dépendance, ni de totale liberté – ils agissent de manière à la fois réfléchie et imbriquée.

En outre, dans une perspective de théorie du sujet (Butler, 1997 ; Scherr, 2020), on pourra se concentrer non seulement sur les actions et les utilisations, mais aussi sur la question de savoir comment les jeunes se constituent comme sujets dans leur rapport aux attentes, normes et attributions sociales. Scherr (2020) souligne que les jeunes façonnent leur image de soi subjective dans un processus actif de négociation avec d'autres – aussi et peut-être surtout dans les espaces numériques où ils se montrent et entrent en relation avec d'autres ou s'en démarquent. Judith Butler (1997) complète cette approche par sa théorie de la performativité. Selon elle, l'identité se forme par des actions répétées et conduites par des normes. Dans le même temps, elle fait appel au concept d'interpellation pour indiquer que la subjectivité se façonne également au travers de rétroactions sociales : les *likes*, les commentaires et les injonctions des plates-formes fonctionnent comme autant d'approbations ou de désapprobations qui renforcent certaines identités et en marginalisent d'autres. Les jeunes sont ainsi « appelés » à des rôles définis, mais par rapport auxquels ils peuvent se comporter aussi de manière

créative. Ainsi, du point de vue de la théorie du sujet également, les pratiques numériques des jeunes peuvent se comprendre comme un élément de leur quête d'identité – comme une négociation entre injonctions sociales, communication technique et médiatique, et formes d'expression personnelles. Les espaces numériques ne sont par conséquent pas seulement des moyens de communication, mais aussi des lieux de subjectivisation soumis néanmoins à des facteurs multiples. À ce stade, il convient de s'interroger à propos d'éléments tels que l'accès aux infrastructures, la participation numérique et la reproduction des inégalités sociales : comment se répartissent les ressources, les compétences, les utilisations et les résultats de l'action dans les environnements numériques ? Et quel est le rapport entre cette répartition avec les dimensions classiques de l'inégalité sociale, telles que l'éducation et la formation, l'origine ou le genre ?

La fracture numérique : inégalités d'accès, d'utilisation et de participation

Les conditions d'accès au domaine numérique et de son utilisation sont aujourd'hui réparties inégalement, ce qui a une incidence considérable sur les possibilités de participation à une société fonctionnant sans cesse davantage en réseau. Cette fracture numérique – parfois désignée par le terme anglais *digital divide* – est un phénomène complexe qui se manifeste sur différents plans. Van Dijk (2013) distingue ainsi des niveaux distincts de fractionnement numérique, qui vont de la motivation, de l'accès et de l'utilisation des médias numériques aux bénéfices tirés d'usage effectifs.

Fracture numérique de premier niveau : les dimensions de l'accès

Au début de la diffusion des technologies et des médias numériques et de la transformation numérique qui s'en est suivie, le débat sur la fracture numérique portait avant tout sur les inégalités d'accès à l'infrastructure numérique (fracture numérique de premier niveau, *First-Level Digital Divide*), comme par exemple une connexion stable à internet ou l'équipement matériel nécessaire (Spellerberg, 2021 ; Tichenor et al., 1970). D'un point de vue sociologique, cette thématique était d'autant plus pertinente que les inégalités d'accès aux offres numériques et aux nouveaux moyens d'information et de communication suivaient les démarcations entre statut socio-économique et entre groupes sociaux. Aujourd'hui encore, une bonne partie de la population du monde est exclue de la participation numérique : alors qu'en 2022, internet était utilisé par quelque 5,3 milliards de personnes (soit environ 66 % de la population mondiale), près de 2,7 milliards n'avaient pas d'accès complet à internet (Union internationale des télécommunications, 2022). Ce fossé est particulièrement clair dans les pays à faibles revenus, où seules 26 % des personnes à bas revenus utilisent internet, contre 92 % des personnes aisées (Union internationale des télécommunications, 2022). Les chiffres pour l'Europe affichent un tableau très différent, puisque l'Europe, avec 88 %, présente le taux d'utilisation le plus élevé en comparaison mondiale. Pour le groupe d'âge des 15–24 ans, la proportion d'utilisateurs en Europe se monte même

à 98 %. À l'échelle mondiale aussi, le groupe des 15–24 ans est davantage connecté que les tranches d'âge plus jeunes ou plus âgées (Union internationale des télécommunications, 2022). La « diffusion universelle » de l'accès au numérique, que l'on estime effective lorsque 95 % des personnes d'une population donnée utilisent internet, est aujourd'hui acquise pour ce groupe d'âge dans les pays ayant des économies à hauts revenus ou à revenus moyens supérieurs.

Fracture numérique de deuxième niveau : les modes d'usage

Avec la diffusion croissante des technologies et l'abaissement des barrières à l'accès, notamment par l'extension de l'infrastructure à large bande et la réduction du coût des ordinateurs et des appareils mobiles, l'attention s'est éloignée des inégalités d'accès aux médias numériques pour se porter davantage sur les inégalités dans leur utilisation, également désignées par les termes anglais *Second-Level Digital Divide* ou *Usage Gap* (écart d'usage) (Di Maggio et al., 2004 ; Zillien, 2009). Il existe des différences selon les objectifs poursuivis dans l'usage des médias numériques : loisirs, information, interaction sociale, formation et éducation. Comme c'est le cas pour les inégalités d'accès, la recherche montre que les inégalités des modes d'usage peuvent s'expliquer par une disponibilité inégale du capital économique, culturel et social (Bourdieu, 1983). En outre, le niveau de formation, le revenu et les pratiques médiatiques au sein de la famille ou du groupe de pairs influencent fortement les compétences que les jeunes développent. Ils déterminent également les objectifs de l'usage des médias numériques et la confiance avec laquelle ils les utilisent (Pfetsch, 2018 ; Potzel & Dertinger, 2022).

Fracture numérique de troisième niveau : bénéfices et participation

Certains chercheurs se consacrent aujourd'hui à une troisième forme de fracture numérique, nommée en anglais *Third-Level Digital Divide* ou *Utility Gap* (écart d'utilité) (Ragnedda, 2017 ; van Deursen & Helsper, 2015), et ses effets sur les chances de vie des jeunes : « Third-level divides [...] relate to gaps in individuals' capacity to translate their internet access and use into favorable offline outcomes » [Les fractures de troisième niveau [...] concernent les écarts dans la capacité des individus à mettre en œuvre leur accès à internet et de s'en servir pour obtenir des résultats favorables hors ligne] (van Deursen & Helsper, 2015, p. 13). Cette troisième forme se rapporte à la capacité à traduire l'usage du numérique en avantages concrets dans la « vraie vie », que ce soit pour la formation, les opportunités professionnelles ou la participation sociale. Chaque utilisation ne conduit pas automatiquement à des résultats positifs : même parmi ceux qui disposent d'une infrastructure de qualité, on observe des différences d'utilisation au départ de possibilités numériques similaires – différences qui sont fonction des ressources disponibles, de l'éducation et de la formation, de l'auto-efficacité et du soutien fourni par l'environnement social (Bonfadelli & Meier, 2021).

2.5 Conclusion

Dans le Rapport sur la Jeunesse 2025, la situation des jeunes au Luxembourg est examinée d'un point de vue sociologique, en tenant compte de l'influence de facteurs personnels, sociaux et structurels dans les analyses. Des dimensions importantes telles que le sexe, le statut socio-économique, l'âge, ainsi que l'influence de la famille, des pairs et d'autres institutions pertinentes pour le processus de socialisation sont intégrées au processus de recherche. Les contributions du rapport ont pour but, d'une part, de présenter un suivi diversifié des attitudes et des comportements des jeunes quant à différentes thématiques et, d'autre part, de décrire et d'analyser leur rapport à une présence croissante de la digitalité dans différents domaines de la vie. À cette fin, le rapport combine différentes approches méthodologiques, dont les analyses de données secondaires, les méthodes quantitatives et les études qualitatives.

Dans ce contexte, l'usage linguistique a également son importance. Ainsi, un usage attentif à l'écriture inclusive peut être le reflet concret d'une démarche scientifique réfléchie, qui n'oublie pas que la langue véhicule et peut reproduire dans son expression même des normes sociales et des rapports de pouvoir. C'est pourquoi les auteurs du Rapport sur la Jeunesse 2025 ont pris soin de choisir des formulations qui mettent en lumière les diverses réalités de la vie. Lorsqu'un sexe spécifique est considéré à propos des jeunes, ce choix se fait de manière explicite, et on notera que des mots tels que « jeunes filles » ou « femmes » renvoient toujours autant aux personnes cis qu'aux personnes trans. Dans la mesure du possible, les rédacteurs ont préféré des formulations génériques (« personnel enseignant ») ou épiciques (« jeunes », « élèves »); la forme masculine n'a été choisie qu'en l'absence d'alternatives praticables et dans un but de meilleure lisibilité.

Annexe

Bibliographie

- 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* (14e éd.). 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.) (2e éd.). 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. (Ed.). (1981). *Die Ökologie der menschlichen Entwicklung: Natürliche und geplante Experimente* (A. von Cranach, Übers.) (1re éd.). Klett-Cotta.
- Buch, A., Lindberg, Y. & Cerratto Pargman, T. (2025). Postdigital Practices. In P. Jandrić (Eds.), *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 (Ed.), *Social Inequality* (p. 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 Betrachtungsraaster 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 (Eds.), *Freundschaften, Cliques und Jugendkulturen* (p. 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 (Eds.), *Digitale Jugendkulturen* (1re éd., p. 23–37). VS Verlag für Sozialwissenschaften.
- Furlong, A. (2013). *Youth Studies: An introduction*. Routledge.
- Furlong, A. & Cartmel, F. (2006). *Young people and social change* (2e éd.). *Sociology & Social Change*. McGraw-Hill Education. <http://gbv.ebibliothek.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 (Eds.), *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* (1re éd., édition originale). 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. (Eds.). (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 (Ed.), *Digitale Jugendkulturen* (1re éd., p. 7–23). VS Verlag für Sozialwissenschaften.
- Hurrelmann, K. & Bauer, U. (2015). *Einführung in die Sozialisationstheorie: Das Modell der produktiven Realitätsverarbeitung* (11e éd.). Pädagogik. Beltz.
- Hurrelmann, K. & Geulen, D. (1980). Zur Programmatik einer umfassenden Sozialisationstheorie. In K. Hurrelmann & D. Ulich (Eds.), *Handbuch der Sozialisationsforschung* (p. 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 (Eds.), *Freundschaften, Cliques und Jugendkulturen* (p. 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, 5e édition révisée. Grundlagentexte Methoden*. Beltz Juventa.
- Kutscher, N. (2020). Digitalität, Digitalisierung und Bildung. In U. Bauer, U. H. Bittlingmayer & A. Scherr (Eds.), *Handbuch Bildungs- und Erziehungssoziologie* (p. 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 (Eds.), *Handbuch Kindheits- und Jugendsoziologie* (p. 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 (Ed.), *Geteilte Zukunft* (p. 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*: t. 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 (Eds.), *Handbuch Ganztagsbildung* (p. 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 (Eds.), *Jugendsoziologie* (p. 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* (1re éd.) [448 pages]. 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://orbi.lu.uni.lu/bitstream/10993/44343/1/2019_Youth_Survey_Luxembourg_Technical_Report.pdf
- Spellerberg, A. (Ed.). (2021). *Arbeitsberichte der ARL: t. 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 (Eds.), *Studies in Media and Communications. Communication and Information Technologies Annual* (t. 10, p. 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 (Ed.), *Routledge advances in sociology. The digital divide. The Internet and social inequality in international perspective* (p. 29–51). Routledge.
- Zillien, N. (2009). *Digitale Ungleichheit: Neue Technologien und alte Ungleichheiten in der Informations und Wissensgesellschaft* (2e éd.). 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* (3e édition révisée et augmentée). SpringerLink Bücher. VS Verlag für Sozialwissenschaften. <https://doi.org/10.1007/978-3-531-90443-6>

Citation recommandée pour Chapitre 2

Schumacher, A., Käckmeister, H., Biewers Grimm, S., Meyers, C., Höpner, M., & Samuel, R. (2025). Chapitre 2. Cadre conceptuel du Rapport sur la Jeunesse 2025 : Contenus, méthodes et bases théoriques. Dans A. Schumacher, H. Käckmeister et R. Samuel (dir.), *Rapport national sur la situation de la jeunesse au Luxembourg 2025 : Vivre et grandir en ligne et hors ligne* (11–23). <https://doi.org/10.82329/2025.jugendbericht.lu-f02>



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



UNIVERSITÉ DU
LUXEMBOURG

Mentions légales

Rapport national sur la situation de la jeunesse au Luxembourg 2025

Vivre et grandir en ligne et hors ligne

Éditeurs

Université du Luxembourg & 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, Trèves

Traduction

Prose Unlimited SCS, Bruxelles

Layout

Repères Communication, Kehlen
Photos de couverture: Sarah Aubel

Tirage: 300

ISSN (version imprimée): 3093-3021

ISSN (version en ligne): 3093-303X

ISBN (version imprimée): 978-2-49673-387-7

ISBN (version en ligne): 978-2-49673-391-4

DOI: 10.82329/2025.jugendbericht.lu-f00

Informations et documentation concernant
le Rapport sur la Jeunesse: www.jugendbericht.lu