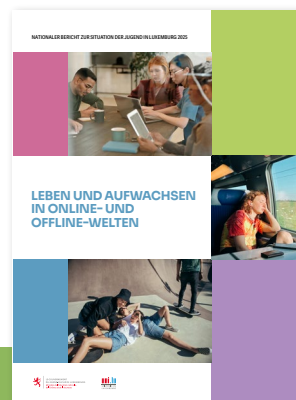


10



Eine Synopse des Jugendberichts 2025: Leben und Aufwachsen in On- und Offline-Welten

Erstellt von

Anette Schumacher
Hannes Käckmeister
Robin Samuel

Inhaltsverzeichnis

10.1	Einleitung	223
10.2	Veränderte Lebenswelten: Freizeit, Bildung und soziale Beziehungen im Wandel	223
10.2.1	Impulse für Diskussions- und Handlungsansätze	225
10.3	Veränderte Sozialisationsprozesse: Rollen, Normen und Identitätsbildung im Wandel	225
10.3.1	Impulse für Diskussions- und Handlungsansätze	226
10.4	Soziale Ungleichheiten und psychosoziale Belastungen	227
10.4.1	Impulse für Diskussions- und Handlungsansätze	228
10.5	Zusammenfassung	228

10.1 Einleitung

Der Jugendbericht 2025 präsentiert auf Grundlage umfangreicher quantitativer und qualitativer Untersuchungen eine Vielzahl an Erkenntnissen zur Situation junger Menschen in Luxemburg. Im Fokus stehen die subjektiven Perspektiven der Jugendlichen und jungen Erwachsenen auf ihre analogen und digitalen Lebenswelten. Die Ergebnisse der Studien zeigen ein breites Spektrum von Erfahrungen, die durch ungleiche Bedingungen des Aufwachsens charakterisiert sind und sich nach Alter, Geschlecht und sozioökonomischem Status (SES) unterscheiden. Sie verweisen in vielen Fällen auf zugrunde liegende Macht- und Ungleichheitsdimensionen, die etwa in Bildung, Gesundheit, Freizeit, politischer Teilhabe und digitalen Praktiken zum Ausdruck kommen.

Dabei wird deutlich: Die Tatsache, dass Jugendliche und junge Erwachsene heutzutage mit digitalen Geräten und Technologien aufwachsen, bedeutet, dass das Digitale nicht als Neuheit und eigenständige Lebenswelt, sondern als Normalität und Hintergrundbedingung zu verstehen ist. Die alltäglichen Praktiken Jugendlicher finden in Online- wie Offline-Kontexten statt und verbinden beide Sphären zu einem zusammenhängenden

Handlungs- und Erfahrungsraum. Eine gesonderte Betrachtung dieser Welten kann die Lebensrealitäten junger Menschen in ihrer Gesamtheit, Vielfalt und Komplexität nicht adäquat abbilden. In der Synopse werden jugendliche Lebenswelten somit als hybride Erfahrungsräume vor dem Hintergrund folgender Fragen betrachtet:

- Welche Veränderungen beeinflussen die Lebenswelten junger Menschen?
- Wie haben sich die Sozialisationsbedingungen im Kontext der Digitalisierung verändert, beispielsweise im Hinblick auf Rollen, Generationsverhältnisse, Familien, Peers und die Identitätsfindung?
- Wo gibt es soziale Ungleichheiten und was bewirken sie? Welchen psychosozialen Belastungen sind Jugendliche ausgesetzt?

Im Folgenden werden die zentralen Erkenntnisse hierzu zusammengefasst und Anregungen für weiterführende gesellschaftliche und politische Diskussionen sowie mögliche Handlungsansätze aufgezeigt.

10.2 Veränderte Lebenswelten: Freizeit, Bildung und soziale Beziehungen im Wandel

Junge Menschen wachsen in Lebenswelten auf, die sich durch das digitale Zeitalter grundlegend verändert haben: Digitale Technologien sind tief mit ihren Alltagspraktiken und -gewohnheiten verbunden; das Nutzen von digitalen Technologien strukturiert Kommunikation, Freizeit und Bildung und prägt soziale Beziehungen ebenso wie das Erleben von Zeit und Raum. Dabei verschränken junge Menschen analoge und digitale Lebenswelten, was neue Möglichkeiten der Vernetzung und Teilhabe eröffnet, zugleich aber auch Anforderungen an Selbstregulation, Orientierung und kritische Reflexion mit sich bringt.

Online-Aktivitäten nehmen einen zentralen Platz im Alltag junger Menschen ein und werden zunehmend von ihnen als beliebte Formen der *Freizeitgestaltung* genutzt (siehe z. B. Kapitel 4). Insbesondere soziale Medien sind im Leben der meisten Jugendlichen sehr präsent: Sie bieten soziale Begegnungsräume sowie die Möglichkeit, digitale Inhalte zu konsumieren und auch selbst zu produzieren. Zu diesen als „Content“ zu verstehenden Inhalten zählen beispielsweise Tutorials sowie kreative Beiträge wie Videos und Posts. Neben sozialen Medien ist das Streamen von Filmen, Serien und Musik bei jungen Menschen in Luxemburg besonders beliebt. Auch das Spielen von Online-Games ist weitverbreitet – sei es allein, gemeinsam mit Freunden oder auch mit Eltern und Geschwistern (siehe z. B. Kapitel 8). Die Spielpraktiken junger Menschen zeigen eine enorme Bandbreite und Tiefe, was generalisierende Vorstellungen „des Gamens“ als oberflächliche Freizeitbeschäftigung oder isolierte Bildschirmaktivität infrage

stellt. Diese große Variation von Praktiken erklärt sich zum Teil durch die Motive: Manche junge Menschen nutzen Games als soziale Treffpunkte, andere als kreative Ausdrucksformen oder als Möglichkeit, Ablenkung und Unterhaltung zu finden. Gaming ist ein Thema, das im gesellschaftlichen Diskurs kontrovers diskutiert und ambivalent bewertet wird (siehe z. B. Kapitel 5). Die Ergebnisse des *Youth Survey Luxembourg* (YSL) zeigen, dass etwa 7 % der jungen Menschen, die regelmäßig gamen, ein problematisches Nutzungsverhalten aufweisen, das sich durch Faktoren wie Zeit- und Kontrollverlust, Rückzug sowie Vernachlässigung anderer Aktivitäten kennzeichnet. Jedoch zeigt die *Étude qualitative sur la jeunesse* (EQJ), die im Rahmen des Jugendberichts durchgeführt wurde, auch die positiven Aspekte, die im öffentlichen Diskurs vergleichsweise wenig berücksichtigt werden. Dazu gehört der Erwerb vielfältiger Kompetenzen, wie etwa Problemlösefähigkeiten, strategisches Denken, Ausdauer, technisches Interesse oder Teamarbeit in kooperativen Spielsettings.

Bildungsräume werden von jungen Menschen zunehmend als hybride Lern- und Lebensräume erlebt (siehe z. B. Kapitel 7). Digitale Medien werden alltäglich und vielfach im Unterricht als pädagogische und didaktische Mittel genutzt; Kommunikation mit Lehrkräften und im Klassenverband verläuft häufig über digitale Tools; Lernorganisation findet u. a. mithilfe von digitalen Plattformen statt (z. B. *WebUntis*, *Microsoft Teams*); auch auf Schulwegen, in Pausen und bei Hausaufgaben nutzen junge Menschen digitale Medien zur Lernbegleitung und -unterstützung. In den

Bildungspraktiken gewinnt der Austausch mit neuen Akteuren wie Influencern, Content Creators oder KI-gestützten Tools an Bedeutung. Die Ergebnisse zeigen, dass Bildungsprozesse nicht mehr ausschließlich im zeitlich und räumlich klar abgegrenzten, institutionell-schulischen Rahmen stattfinden, sondern vielfältige jugendliche Lebensbereiche durchdringen.

Ein wesentliches Kennzeichen dieser neuen Bildungskultur ist das *selbstgesteuerte und interessen geleitete Lernen*. Viele junge Menschen eignen sich Wissen flexibel und themenoffen an, indem sie Plattformen wie *YouTube*, *ChatGPT* und *Duolingo* nutzen, die sowohl zur schulischen Unterstützung als auch zur persönlichen Weiterentwicklung eingesetzt werden. Sie bieten die Möglichkeit, sich entsprechend ihrer persönlichen Interessen und Bildungsfelder Wissen anzueignen und Themen zu erschließen, wobei junge Menschen besonders schätzen, dass sie Lernformen flexibel in den Alltag integrieren können. Dies kann parallel bzw. komplementär zu institutionellen Angeboten und obligatorischen Verpflichtungen stattfinden, wie sie beispielsweise in schulischen Curricula vorgegeben werden. Zusätzlich liefern digitale Medien die Möglichkeit, curriculare Inhalte zu vertiefen und nachzuarbeiten. Auf der anderen Seite birgt dieser neue Möglichkeitsraum das Risiko der Verantwortungsverlagerung des (Bildungs-)Erfolgs von der institutionellen Ebene auf das Individuum: Angesichts der Allgegenwärtigkeit und Vielfalt digitaler Lernmöglichkeiten geht es wesentlich auch um die Motivation und Offenheit, sich neuen Bildungsinhalten und Technologien zu öffnen und sich diese anzueignen. Die Ergebnisse der EQJ zeigen, dass die Bildungsbedürfnisse der Lernenden sich weiter differenzieren: Während einige Jugendliche sich von den schulischen Bildungsangeboten unterfordert fühlen oder deren Anpassung an das digitale Zeitalter bezweifeln, berichten andere von zu geringer Unterstützung.

Die zunehmende Digitalisierung beeinflusst auch die Räume der *non-formalen Bildung*, wo digitale Medien für vielfältige Prozesse wie Organisation, Kommunikation und Erweiterung pädagogischer Angebote genutzt werden. Gleichzeitig haben viele Jugendliche das Bedürfnis nach analogen Ausgleichsräumen, die unmittelbare und körperlich erlebbare Begegnungen ermöglichen. Non-formale Bildungsarbeit wirkt präventiv, indem sie Jugendlichen Orientierung bietet, kritische Reflexion fördert und Kompetenzen im Umgang mit digitalen Risiken stärkt. Insbesondere junge Menschen mit begrenzten Ressourcen erhalten in diesen niedrigschwelligen Angeboten Chancen, um digitale Kompetenzen aufzubauen und soziale Unterstützung zu erfahren.

Soziale Beziehungen entstehen nicht mehr nur durch analoge Begegnungen, sondern gründen vermehrt auf Interaktionen in digitalen Räumen, mithilfe digitaler Geräte (siehe z. B. Kapitel 6). Freundschafts-, Familien- und Paarbeziehungen werden durch die vielfältigen Möglichkeiten digitaler Kommunikation und Interaktion aufrechterhalten und sogar vertieft. Außerdem erlauben die digitalen Technologien das Knüpfen vielfältiger neuer Kontakte: Neben Online-Freundschaften sind auch parasoziale Beziehungen – also einseitige, emotionale Bindungen zu Personen im Medienbereich – ein wichtiges Thema. Risiken ergeben sich insbesondere in unerwünschten Kontaktaufnahmen,

Cybermobbing sowie geschlechtsspezifischen Belästigungen. Von hoher Bedeutung ist asynchrone Kommunikation. Diese Form der zeitversetzten Kommunikation ermöglicht es jungen Menschen, selbstbestimmt zu entscheiden, wann und wie sie antworten; sie wird besonders geschätzt, da sie flexibel in den Tagesablauf integriert werden kann.

In der qualitativen Studie mit Jugendlichen und ihren Eltern – der *Étude qualitative sur les jeunes et leurs parents* (EQJP) – wurden die *innerfamiliären digitalen Praktiken* untersucht, da die sozialen Beziehungen zu Eltern und Geschwistern auch in der Jugendphase eine wichtige Rolle einnehmen (siehe z. B. Kapitel 9). Die Ergebnisse zeigen, dass analoges und digitales Familienleben eng miteinander verflochten sind – im Alltag der Familien werden digitale und analoge Aspekte in ihren Praktiken integriert: Abstimmungsprozesse zur Organisation des Familienalltags und die Herstellung einer Identität als Familie werden durch diverse digitale Praktiken unterstützt. Hierzu zählen insbesondere die Kommunikation in Chat-Gruppen, das Teilen von Fotos, das Schauen von Filmen oder Serien sowie gemeinsames Gaming. Gerade in Familien mit wenig gemeinsamer Zeit sowie bei räumlich voneinander getrennt lebenden Familienmitgliedern ermöglicht digitale Kommunikation eine Form von sozialer und emotionaler Nähe. Digitale Geräte ergänzen und transformieren also den Familienalltag, sind jedoch auch Grund für Konflikte und Aushandlungsprozesse – beispielsweise im Hinblick auf Bildschirmzeit und Regelerstellung. Dabei zeigt sich, dass Regeln zur Nutzung digitaler Medien selten mit den Kindern oder Jugendlichen abgesprochen werden und dass insbesondere strenge Regeln eine Ursache für familiäre Konflikte darstellen.

Vor dem Hintergrund digital durchdrungener Lebenswelten wird deutlich, dass analoge Aktivitäten und Erfahrungen jedoch nach wie vor von hoher Bedeutung für junge Menschen sind: Begegnungen, Gespräche und Zusammenkünfte außerhalb der Online-Welt werden vielfach als wichtig und bedeutungsvoll hervorgehoben. Sie können durch digitale Technologien zwar ergänzt, nicht aber substituiert werden. Digitale Kommunikation und Interaktion werden einerseits als Bereicherung (z. B. asynchrone und niedrigschwellige Kommunikation), andererseits aber auch Verlust wahrgenommen: Situationen der physischen Koprsenz vermitteln Qualitäten wie Unmittelbarkeit, Verfügbarkeit und Exklusivität, die in diesem Ausmaß digital nicht erreicht werden können.

Eine zweite „Verlustperspektive“ betrifft das Thema *Zeit*. Junge Menschen berichten davon, ihre Bildschirmzeiten zunehmend zu tracken, zu reflektieren und kritisch zu hinterfragen, insbesondere im Hinblick auf soziale Medien und das häufig als zeitraubend empfundene Scrollen durch Feeds. Zeit wird vielfach als kostbares Gut genannt und medienfreie Zeit als etwas Erstrebenswertes. Diese Erkenntnis lässt sich nicht generalisieren – und doch zeigt sie: Ein Teil der jungen Menschen hat ein Problembewusstsein für das eigene Nutzungsverhalten entwickelt. Strategien zur Selbstregulation verdeutlichen das Bestreben, selbstbestimmt die Kontrolle über die eigene Zeit zu behalten, bzw. zurückzugewinnen. Sie reichen vom Einrichten einer handyfreien Abendroutine bis hin zu *Digital Detox*, werden jedoch von zwei Faktoren konterkariert: *zum einen* von der hohen

Anziehungskraft digitaler Medien. Die Fülle und Attraktivität digitaler Aktivitäts- und Konsumangebote ziehen viele junge Menschen in ihren Bann. *Zum anderen* wird die Befürchtung geäußert, durch Offline-Sein soziale Anschlussmöglichkeiten zu verpassen (Stichwort: *Fear of Missing Out*). Für junge Menschen spielt sich das soziale Leben zu einem großen Teil im Netz ab. Das

„Abschalten“ der sozialen Medien ist mit sozialen Konsequenzen verbunden, die für die Jugendlichen nicht wünschenswert sind: Wer nicht online ist, kann zum Beispiel in der Pause nicht bei jedem Thema mitreden, verpasst bestimmte jugendkulturelle Trends oder kann Verabredungen verpassen, was negative Auswirkungen auf das analoge Leben haben kann.

10.2.1 Impulse für Diskussions- und Handlungsansätze

Vor dem Hintergrund zunehmend verschränkter digitaler und analoger Lebenswelten wird deutlich, dass dichotome und isolierte Betrachtungsweisen nicht weit genug reichen. So ist eine bloße Angabe der Bildschirmzeit wenig aussagekräftig, und Bildschirmzeit allein ist ein unzureichender Indikator für Belastung und exzessiven Medienkonsum. Stattdessen braucht es eine kontextsensitive und längsschnittliche Erfassung und Analyse der Nutzungsmotive, -inhalte und -situationen, um belastbare Aussagen über Muster und Tendenzen im Digitalverhalten junger Menschen treffen zu können und politische und pädagogische Maßnahmen differenziert ansetzen zu können.

Anpassung der Bildungsangebote. Die Vermittlung digitaler Kenntnisse und Kompetenzen ist eine wesentliche Voraussetzung, damit junge Menschen sich in hybriden Bildungsräumen sicher, reflektiert und selbstwirksam bewegen können. Es geht dabei nicht (mehr) primär um die Bereitstellung digitaler Endgeräte, sondern um die Entwicklung und Förderung von Fähigkeiten, diese digitalen Werkzeuge sinnvoll, kritisch und kreativ einzusetzen. Digitale Lernangebote werden unterschiedlich genutzt und bewertet: Digital affine Jugendliche empfinden interaktive und digital-didaktische Lernmethoden eher motivierend und fordern diese als zeitgemäße Bildungsansätze ein; andere fühlen sich ohne pädagogische Struktur überfordert. Es braucht daher mediendidaktisch fundierte und kontextsensible Konzepte, die individuelle Voraussetzungen berücksichtigen und sozialen Ungleichheiten entgegenwirken. Dabei sollte digitale Medienbildung nicht nur als Kompetenzbereich für Schülerinnen und Schüler verstanden werden, sondern auch Lehrkräfte systematisch einbeziehen.

Elternbildung im digitalen Zeitalter: Orientierung in komplexen Spannungsfeldern. Es ist zentral, Eltern und Familien Orientierung anzubieten und sie möglichst praxisnah zu informieren und zu begleiten. Elternbildung könnte gezielt gestärkt werden, etwa durch den Aufbau niedrigschwelliger, praxisnaher Weiterbildungsangebote zu digitalen Themen. Ein thematischer Schwerpunkt könnte darüber hinaus die Identifizierung und Auseinandersetzung mit multiplen Spannungsfeldern sein, die

sich im Familienalltag ergeben. Eltern stehen häufig zwischen der Kontrolle der digitalen Aktivitäten ihrer Kinder und dem Vertrauen in deren Selbstständigkeit. Sie möchten ihre Kinder schützen, riskieren damit aber, deren Teilhabe an sozialen, bildungs- und Peergruppen-relevanten Online-Aktivitäten einzuschränken. Gleichzeitig müssen Familien zwischen neuen Formen individueller Mediennutzung und gemeinsamer Familienzeit navigieren. Familienmitglieder haben dabei unterschiedliche digitale Kompetenzen, die bei diesen Herausforderungen unterstützen können; insbesondere bei Eltern mit geringeren materiellen oder sozialen Ressourcen sind auch die digitalen Kompetenzen weniger ausgeprägt und können zu Unsicherheiten und Spannungen führen.

Zeit als Brennglas für digitale Chancen und Herausforderungen. Zeit ist ein Thema, an dem sich das Bewusstsein für veränderte Lebenswelten besonders exemplarisch festmachen lässt. Digitale Technologien eröffnen einen neuen Möglichkeitsraum mit vielfältigen und ständig verfügbaren Angeboten in Bereichen wie Kommunikation, Kreativität, Lernen und Teilhabe. Gleichzeitig nehmen junge Menschen bewusst wahr, dass beispielsweise beim Scrollen durch soziale Medien Zeit – und auch die Kontrolle darüber – verloren gehen können. Das vielfach vorhandene Problembewusstsein junger Menschen ist eine wichtige Ressource und kann gezielt gestärkt werden. Jugendliche, die bereits erfolgreiche Strategien im Umgang mit digitalen Herausforderungen entwickelt haben, können wertvolle Impulse geben – etwa als Rollenvorbilder in Kampagnen oder als Beteiligte bei der Entwicklung von Handreichungen und Programmen zum Umgang mit digitalen Medien. Auf diese Weise können andere Jugendliche im Sinne eines *Peer-to-Peer-Learnings* diese positiven Bewältigungsmodelle kennenlernen. Da die Thematik der *Fear of Missing Out* als nahezu kollektives Phänomen betrachtet werden kann und das digitale Medienhandeln vieler junger Menschen beeinflusst, müsste der Umgang mit dieser Herausforderung nicht nur auf der individuellen Ebene thematisiert werden, sondern auch auf kollektiver und gesellschaftlicher.

10.3 Veränderte Sozialisationsprozesse: Rollen, Normen und Identitätsbildung im Wandel

Vor dem Hintergrund digital durchdrungener Lebenswelten haben sich auch die Sozialisationsprozesse von Kindern, Jugendlichen und jungen Erwachsenen gewandelt: Rollenbilder innerhalb der Familie und zwischen den Generationen haben sich teilweise

verändert, Gleichaltrige (Peers) gewinnen im Bereich der Digitalität an Bedeutung und die Identitätsarbeit gestaltet sich durch die Vielzahl von Einflussmöglichkeiten zunehmend komplexer.

Die Untersuchung der veränderten Sozialisationsprozesse im digitalen Zeitalter zeigt, dass junge Menschen sich trotz des gemeinsamen Aufwachsens in einem digitalen Zeitalter stark unterscheiden. Nutzungspraktiken, Medienpräferenzen und Austauschungsprozesse unterscheiden sich u. a. deutlich je nach Alter, Geschlecht und sozioökonomischem Status. Während Jugendliche im Altersbereich zwischen 12–15 Jahren eher auf Spiele wie *Fortnite* und *Brawl Stars* sowie Plattformen wie *TikTok* oder *Snapchat* setzen, erscheinen diese für ältere Jugendliche und junge Erwachsene oftmals als „zu jung“. Umgekehrt gelten Plattformen wie *Facebook* als zu stark von älteren Generationen besetzt. Diese ausgewählten Unterschiede zeigen, dass Jugendliche innerhalb ihrer Generation aktiv Zugehörigkeiten markieren und sich durch unterschiedliche digitale Praktiken voneinander abgrenzen. Digitale Jugendkulturen sind vielschichtig und ständig im Wandel – sie dienen nicht nur der Abgrenzung gegenüber Erwachsenen, sondern der Identitätskonstruktion (und der Zugehörigkeit zu unterschiedlichen Interessensgruppen) unter jungen Menschen.

Durch den digitalen Wandel werden auch die klassischen Definitionen und Modelle zu *Generationen*, *Rollen* und *Autoritäten* infrage gestellt. Junge Menschen erleben sich zunehmend als handlungsmächtige, kompetente Akteure im Umgang mit digitalen Medien. Sie verfügen häufig über mehr Wissen im Umgang mit digitalen Anwendungen als ihre Eltern oder Lehrpersonen. Das stellt eine neue Erfahrung für beide Seiten dar: Jugendliche treten in eine Expertenrolle, die einige von ihnen selbstbewusst einfordern, während andere sie als Zuschreibung und Erwartung wahrnehmen, der sie gerecht werden sollen; Erwachsene verlieren in diesen Themengebieten an Deutungshoheit. Das verändert innerhalb der Familien auch die Generationenverhältnisse und führt zu einer Neuaushandlung von Autorität, Verantwortung und Kommunikation im Digitalen. Viele Jugendliche sehen ihre Eltern nicht mehr als kompetente Ansprechpartner in digitalen Fragen. Vor diesem Hintergrund suchen Eltern nach Orientierung in einer sich schnell wandelnden digitalen Welt – etwa beim Umgang mit künstlicher Intelligenz oder vernetzten Geräten. Dadurch entstehen neue Anforderungen an Elternschaft, aber auch an pädagogische Konzepte und Unterstützungsangebote.

Schulen, Einrichtungen der non-formalen Bildung und andere gesellschaftliche Institutionen sind *zentrale Sozialisationsinstanzen*. Sie sehen sich zunehmend mit den Anforderungen digital durchdrungener Lebenswelten konfrontiert (siehe z. B. Kapitel 7). Sie müssen ihre Strukturen, Angebote, Konzepte und Umgangspraktiken neu aufstellen, fortlaufend anpassen und digitale Bildungsprozesse aktiv begleiten, um den veränderten Erwartungen von Jugendlichen sowie der zunehmenden Bedeutung digitaler Kompetenzen gerecht zu werden. Auf diese Weise wächst der Druck, digitale Bildung nicht nur zu vermitteln, sondern auch

vorzuleben und zu begleiten. Lehr- und Fachkräfte müssen ihre eigenen Medienkompetenzen kontinuierlich erweitern, um für Jugendliche anschlussfähig zu bleiben. Im Bildungsbereich werden Lehrkräfte insbesondere dann als unterstützend wahrgenommen, wenn digitale Medien und Formate im Unterricht eingesetzt werden und wenn Lehrkräfte eine begleitende und moderierende Rolle in der Wissensvermittlung übernehmen.

Die gestärkte Rolle von Peers als digitale Begleiter und Normensetzer lenkt den Blick darüber hinaus auf *horizontale Sozialisationsprozesse*. Gleichaltrige haben in der digitalen Lebenswelt eine besondere Bedeutung (siehe z. B. Kapitel 6). Sie sind zentrale Ansprechpersonen bei technischen Fragen, dienen als Vorbilder für digitales Verhalten und setzen Normen, an denen sich Jugendliche orientieren. Wer bestimmte Plattformen oder Tools nicht nutzt, riskiert Ausschluss aus sozialen Gruppen. Damit verstärken sich soziale Dynamiken wie Gruppenzugehörigkeit, aber auch sozialer Druck. Das eigene Medienverhalten wird vor dem Hintergrund dieser sozialen Normen reflektiert. Dies verdeutlicht, dass digitale Mediennutzung kein rein individuelles, sondern ein soziales Phänomen ist, stark geprägt durch Peers, soziale Zugehörigkeit und normative Erwartungen. Trotz der zentralen Rolle von Peers zeigt sich, dass Eltern nach wie vor wichtige Vorbilder sind – auch im Digitalen. So beeinflusst das digitale Nutzungsverhalten der Eltern – welche Medien sie verwenden, wie sie selbst mit Regeln in der Familie umgehen und wie selbstverständlich digitale Technologien in ihrem Alltag verankert sind –, wie Jugendliche digitale Technologien nutzen.

Vor dem Hintergrund veränderter Sozialisationserfahrungen und -bedingungen wird *Identitätsarbeit* komplexer. Durch die Digitalisierung erweitert sich der Sozialisationsraum für Jugendliche erheblich. Neben Familie, Schule und Peergruppen gewinnen Online-Plattformen, Communitys und parasoziale Beziehungen (z. B. zu Influencern) zunehmend an Einfluss. Jugendliche experimentieren mit verschiedenen Rollenbildern, Lebensstilen und Werten – oft öffentlich sichtbar und im Austausch mit digitalen Netzwerken. Diese vielfältigen Einflüsse machen die Identitätsbildung anspruchsvoller. Auch alternative Berufsbilder (z. B. Influencer oder Gamer) konkurrieren mit traditionellen Erwartungen und eröffnen neue Perspektiven – mit dem Risiko innerer Spannungen zwischen Herkunft und Zukunft. Die digitale Welt bringt neue Zeitlogiken mit sich: ständige Erreichbarkeit, sofortige Reaktion und kontinuierliche Pflege des eigenen Online-Profiles. Der Druck, immer „up to date“ zu sein, kann Stress erzeugen und steht oft im Widerspruch zu den rhythmisierten Zeitstrukturen von Schule, Ausbildung oder Familie. Besonders in der Phase der Identitätsfindung kann diese Überforderung zunehmen. Jugendliche sind gefordert, widersprüchliche Anforderungen zu navigieren, zu deuten und in ihr eigenes Wertesystem zu integrieren.

10.3.1 Impulse für Diskussions- und Handlungsansätze

Das Erfahrungsspektrum junger Menschen erweitert sich und differenziert sich durch die digitale Welt immer stärker aus. Somit wird es schwieriger und anspruchsvoller, sich in dieser zunehmend komplexer werdenden Welt zurechtzufinden und es braucht gezielte Unterstützung bei der Aufgabe, die vielfältigen

Einflüsse einzuordnen, zu bewerten, zu selektieren und sie zur eigenen Identitätsfindung sinnvoll nutzbar machen zu können. Hier gilt es, niedrigschwellige und interessengeleitete Angebote zur kritischen Auseinandersetzung mit Trends sowie mit Körper- und Rollenbildern für junge Menschen anzubieten,

kritische Reflexionsfähigkeiten zu fördern und zu stärken, die Jugendlichen in Bezug auf komplexe Selektionsprozesse zu unterstützen und Ressourcen zu schaffen, um Überforderung entgegenzuwirken.

Aktuell dominieren im öffentlichen Diskurs häufig defizitorientierte und verallgemeinernde Sichtweisen auf digitale Praktiken Jugendlicher, etwa in Bezug auf Bildschirmzeit, Gaming oder soziale Medien. Diese Bewertungen bleiben jedoch oft abstrakt und generisch und richten den Blick weniger auf die ebenfalls existierenden Potenziale digitaler Medien für Bildung, Kreativität und Teilhabe. Dies erfordert neue, dialogorientierte und partizipative Konzepte einer generationenübergreifenden Medienbildung. Im Jugendbericht zeigt sich zudem, dass unterschiedliche Plattformpräferenzen – etwa zwischen Jüngeren und Älteren oder

zwischen verschiedenen sozialen Milieus und Familienkonstellationen – zu differenzierten Praktiken und Jugendkulturen führen. Handlungskonzepte sollten diese Vielfalt berücksichtigen, statt von „der Jugend“ als homogener Gruppe auszugehen.

Peerbezogene Dynamiken verdienen mehr Aufmerksamkeit in medienpädagogischen Angeboten. Dazu gehört die Förderung von Reflexionskompetenz in Bezug auf Gruppennormen und digitale Praktiken, die Sensibilisierung für Ausgrenzungsmechanismen sowie die Stärkung individueller Entscheidungsfähigkeit in Bezug auf Mediennutzung. Schulische und außerschulische Bildungskontexte können gezielt Räume schaffen, in denen Jugendliche digitale Zugehörigkeit selbstbestimmt und kritisch ausprobieren und reflektieren können.

10.4 Soziale Ungleichheiten und psychosoziale Belastungen

Soziale Ungleichheiten hinsichtlich zum Beispiel des sozioökonomischen Status und des Geschlechts zeigen sich sowohl in der analogen als auch der digitalen Welt. Zudem haben sich das subjektive Gesundheitsgefühl und die psychische Verfassung junger Menschen in den letzten Jahren verschlechtert; auch äußern sie zunehmend Ängste im Zusammenhang mit einem Krieg in Europa.

Soziale Ungleichheiten bestehen weiter, auch wenn die digitale Welt jungen Menschen grundsätzlich große Potenziale zur Selbstverwirklichung, Bildung und gesellschaftlichen Teilhabe bietet. Ob und wie junge Menschen von diesen Chancen profitieren, ist eng an soziale Voraussetzungen geknüpft. In Luxemburg haben Kinder und Jugendliche mit ihren Familien im Vergleich zu anderen Ländern und Altersgruppen eine höhere Armutsgefährdungsquote. In den Studien hat sich gezeigt, dass ein niedriger SES mit einer geringeren Unterstützung durch Freunde und Familie, mit geringerem affektivem und kognitivem Wohlbefinden und Gesundheit, geringerem politischen Interesse, weniger Sport und Leseaktivitäten, häufigeren multiplen psychosomatischen Beschwerden sowie mit stärkerem Tabak- und Cannabiskonsum einhergeht. Dies kann Auswirkungen auf Ressourcen junger Menschen haben sowie auf ihre Perspektiven, eigene Lebensentwürfe verwirklichen zu können.

Die digitale Kluft – die sogenannte *Digital Divide* – zeigt sich auf drei Ebenen: Zugang, Nutzungskompetenz und Teilhabe. Auf der Ebene des *Zugangs* ergibt sich das Bild, dass eine digitale Grundausstattung und Internetzugang in Luxemburg nahezu flächendeckend verfügbar sind. Fast jeder Jugendliche und junge Erwachsene in Luxemburg besitzt ein Smartphone (95 %), jedoch verfügen deutlich mehr junge Menschen mit einem hohen SES über weitere Endgeräte, wie zum Beispiel einen Laptop, ein Tablet oder einen Desktop-PC (siehe z. B. Kapitel 5). Der Zugang zu Smartphones ist in Luxemburg also hoch; es zeigen sich aber durchaus soziale Ungleichheiten für andere Endgeräte, die nach SES, Geschlecht und Migrationsstatus variieren. Sozioökonomische Ungleichheiten beeinflussen zudem die Möglichkeiten, neueste Gerätetypen und -generationen anzuschaffen.

Auf der Ebene der *Nutzung* zeigt sich zunächst, dass digitale Geräte hauptsächlich für Video- und Musikstreaming, soziale Netzwerke und Kommunikation eingesetzt werden, während partizipative Aktivitäten (z. B. politische Teilhabe) oder *Content Creation* weniger verbreitet sind (siehe z. B. Kapitel 4 und 5). Die Art und Weise, wie junge Menschen mit digitalen Medien umgehen, hängt stark von den familiären Ressourcen ab: Während Jugendliche aus bildungsnahen Familien in einem förderlichen Umfeld digitale Kompetenzen aufbauen können, erleben Kinder aus benachteiligten Familien häufiger Einschränkungen, etwa durch restriktive Medienregeln oder fehlende Unterstützung. Im Bereich der Kompetenzen zeigen sich deutliche Unterschiede: So schätzen männliche Jugendliche ihre technischen und operativen Kenntnisse und auch ihre Informations- und Navigationskompetenzen höher ein als weibliche Gleichaltrige. Darüber hinaus wird erneut der Einfluss des SES sichtbar: Junge Menschen mit einem hohen SES schätzen ihre digitalen Kompetenzen in allen Bereichen deutlicher höher ein.

Teilhabemöglichkeiten und die damit verbundenen Chancen und Risiken auf der dritten Ebene der *Digital Divide* sind ungleich verteilt. Weibliche Jugendliche zwischen 16 und 20 Jahren sowie Jugendliche mit niedrigem SES sind am stärksten von unerwünschten sexuellen Anfragen betroffen. Auch im Gaming-Bereich lassen sich geschlechtsspezifische Benachteiligungen ausmachen. Sie deuten darauf hin, dass die „Erträge“ des digitalen Raums sozial ungleich verteilt sind und bestehende Ungleichheiten – bedingt durch das Geschlecht oder den SES – im digitalen Raum reproduziert werden. Trotz bestehender Ungleichheiten zeigen die Studien auch Beispiele, die verdeutlichen, wie junge Menschen aus sozial benachteiligten Lebensverhältnissen im Sinne kompensatorischer Bildungsstrategien die Potenziale digitaler Räume aktiv und zielgerichtet für sich nutzen können. So gelingt es einzelnen jungen Menschen, digitale Medien trotz struktureller Barrieren als Ressource für Bildung, Selbstverwirklichung und berufliche Perspektiventwicklung zu erschließen, indem sie intrinsisch motiviert handeln und soziale und digitale Ressourcen mobilisieren.

In der Gesamtschau dieser drei Ebenen zeigt sich, dass Teilhabechancen nicht allein vom Zugang zu digitalen Technologien abhängen, sondern ebenso von Kompetenzen, Nutzungsverhalten und Lernerträgen. Ungleichheitsdimensionen sind eng miteinander verschränkt und verstärken sich tendenziell gegenseitig. So wirken sich finanzielle, kulturelle und soziale Ressourcen der Eltern unmittelbar auf Ausstattung, Kompetenzen (Eltern und Kinder) sowie auf Erziehungsstile und Lernumgebungen aus – entweder förderlich oder einschränkend. In diesem Zusammenhang spielen die digitalen Kompetenzen der Eltern eine wichtige Rolle: Sie erleichtern es, die rasanten Entwicklungen im digitalen Raum zu verstehen und Kinder dabei zu begleiten (siehe z. B. Kapitel 9).

Die *psychische Gesundheit* Jugendlicher steht zunehmend unter Druck (siehe z. B. Kapitel 4). Viele junge Menschen berichten von einem Rückgang ihres Wohlbefindens und einem schlechten Gesundheitsgefühl. Dabei spielt der sozioökonomische Hintergrund eine große Rolle: Jugendliche aus finanziell benachteiligten Haushalten berichten seltener von einem sehr guten Gesundheitszustand und häufiger von psychosomatischen Beschwerden. Auch der Zugang zu emotionaler und sozialer Unterstützung, der einen wichtigen Schutzfaktor darstellt – etwa durch Familie oder Freunde – ist ungleich verteilt.

Parallel dazu haben *Ängste vor globalen Krisen* zugenommen. Etwa vier von fünf Jugendlichen äußern Sorgen über Krieg in

Europa, ihre Gesundheit, Klimakrise, wirtschaftliche Instabilität oder Terrorismus (siehe z. B. Kapitel 4). Diese Ängste können ein Gefühl der Ohnmacht erzeugen, das durch den ständigen Zugang zu krisenhaften Informationen über digitale Medien noch verstärkt wird. Viele junge Menschen informieren sich nicht mehr über klassische Nachrichtenseiten, sondern über soziale Medien oder Influencer – was das Risiko für einseitige oder verzerrte Informationen erhöhen kann.

Ein besonders auffälliges Ergebnis der aktuellen Studien betrifft *Geschlechterunterschiede*. Junge Frauen berichten deutlich häufiger von psychosomatischen Beschwerden als männliche Jugendliche. Rund 46 % der Mädchen klagen über multiple psychosomatische Symptome – im Vergleich zu etwa 27 % der Jungen. Auch das allgemeine Wohlbefinden und der subjektive Gesundheitszustand sind bei jungen Frauen signifikant niedriger. Diese Differenzen haben sich in den letzten Jahren weiter verschärft. Hinzu kommt: Mädchen bewerten tendenziell die familiäre Unterstützung als geringer und sind stärker von digitalen Risiken wie sexuellen Belästigungen betroffen. In Kombination mit geringerer gesellschaftlicher Sichtbarkeit und weniger Rückhalt im sozialen Umfeld positionieren sich Mädchen – trotz Gleichstellungsbemühungen – weiterhin als besonders vulnerable Gruppe.

10.4.1 Impulse für Diskussions- und Handlungsansätze

Bedarf an herkunfts- und geschlechtersensiblen Ansätzen.

Junge Menschen in Luxemburg erfahren durch ihre soziale Herkunft und ihr Geschlecht unterschiedliche Bedingungen, die ihre Lebenslagen und Entwicklungsmöglichkeiten beeinflussen. Insgesamt sind differenzierte und geschlechtersensible Ansätze notwendig, die sowohl Prävention als auch Schutz in den Fokus rücken. Geschlechtsspezifische Ungleichheiten betreffen nach wie vor insbesondere Mädchen, die in bestimmten Kontexten einem höheren Risiko für Grenzüberschreitungen oder Benachteiligungen ausgesetzt sind. Ziel sollte es daher sein, Mädchen zu stärken, Schutzräume bereitzustellen und gleichzeitig präventiv die Ursachen der Ungleichheiten zu adressieren, ohne stereotype Rollenbilder zu reproduzieren. Entsprechende Maßnahmen sollten auch Jungen mit einbeziehen – nicht nur als Nutzer, sondern auch vor dem Hintergrund, dass Grenzüberschreitungen eher von männlichen Jugendlichen ausgehen. Dabei ist die

Verantwortung nicht allein auf die individuelle Ebene zu verschieben, sondern im Kontext gesellschaftlicher Macht- und Ungleichheitsmechanismen zu betrachten. Daraus ergibt sich Handlungsbedarf für geschlechtersensible Gesundheitsförderung, Prävention und Forschung.

Junge Menschen sollten noch mehr Chancen erhalten, sich politisch und gesellschaftlich zu beteiligen. Wissenschaftliche Studien zeigen, dass Jugendliche, die sich aktiv für ein bestimmtes Thema engagieren, selbstwirksamer sind und auch die Zugehörigkeit zu Interessensgruppen Ängste mindern kann. Eine Voraussetzung hierfür ist, dass die Jugendlichen einen Raum erhalten, in dem sie einen offenen Austausch über ihre Sorgen, Ängste und Unsicherheiten haben können – in wertschätzenden Settings, die es ihnen ermöglichen, eigene Gefühle einzuordnen, Perspektiven anderer kennenzulernen und gemeinsam Handlungsoptionen zu reflektieren.

10.5 Zusammenfassung

Der Jugendbericht 2025 präsentiert auf der Basis seiner Studien eine Vielzahl von Befunden zu den On- und Offline-Lebenswelten junger Menschen in Luxemburg. Ein wesentlicher Aspekt beinhaltet die Erkenntnis, dass eine klare Trennung zwischen digitalen und analogen Welten nicht mehr vorgenommen werden kann; sie gehen mittlerweile fließend ineinander über. Diese Verschränkung ist für Jugendliche und junge Erwachsene zu einem selbstverständlichen und unabdingbaren Teil ihres Lebens

geworden. Gleichwohl behalten analoge Erfahrungswelten ihre Bedeutung – sie werden durch digitale Aktivitäten zwar ergänzt, nicht aber substituiert. Somit haben sich die Lebenswelten junger Menschen zugleich verändert und erweitert: Einerseits eröffnet sich eine Vielzahl von Potenzialen, andererseits entstehen neue Herausforderungen, etwa im Umgang mit Zeit, sozialen Beziehungen oder Selbstregulation.

So wird jungen Menschen eine große Aufgabe und Verantwortung zugewiesen: Sie müssen Potenziale erkennen und nutzen, Herausforderungen meistern und Risiken minimieren. Teilweise werden diese Potenziale und Risiken durchaus erkannt, jedoch fehlt es ihnen oft an adäquaten, zielführenden und aktiven Lösungsstrategien und unterstützenden Strukturen. Die Herausforderungen im Leben von Jugendlichen und jungen Erwachsenen haben sich in den hybriden Lebenswelten verändert und teilweise auch verschärft; daraus ergibt sich die Notwendigkeit, ihre Ressourcen weiter zu stärken.

Im Hinblick auf die Bewältigung dieser Aufgaben müssen junge Menschen somit vermehrt Unterstützung erfahren. In der Verantwortung stehen verschiedene Akteursgruppen, die junge Menschen in ihren (veränderten) Lebenswelten und Sozialisationsprozessen begleiten: die Familie, die Peers, die Mitarbeitenden jugendrelevanter Institutionen, die Menschen, die politische Verantwortung tragen, und die Gesellschaft als Ganzes. Aber auch die Medienkonzerne müssen ihrer Verantwortung gegenüber Jugendlichen gerecht werden; ihre Inhalte und Algorithmen können einen maßgeblichen Einfluss auf Meinungsbildung, Selbstbilder und psychosoziale Entwicklungsprozesse nehmen.

Zudem gilt es, insbesondere bei nicht volljährigen Jugendlichen das Dilemma zwischen Schutz und Teilhabe in den Blick zu nehmen: Kinder und Jugendliche haben ein Recht darauf, in einer sicheren Umgebung aufzuwachsen; gleichzeitig bieten digitale Medien ihnen viele Möglichkeiten, ihre Interessen wahrzunehmen und sich zu beteiligen. Minderjährige gelten dem Gesetz nach als eine besonders vulnerable und schutzbedürftige Gruppe, die jedoch auch zu allen Belangen ihres Lebens befragt werden soll. Im Sinne der UN-Kinderrechtskonvention erfüllt der Staat einen wichtigen Auftrag, der das Kindeswohl nicht nur im analogen, sondern auch im digitalen Raum sicherstellen soll – dabei umfasst der Auftrag sowohl den Schutz als auch die Beteiligung von Kindern und Jugendlichen. Aber auch die Eltern tragen eine Verantwortung: Sie müssen für eine altersgerechte Medienerziehung und den Schutz ihrer Kinder sorgen. Gleichzeitig stehen sie vor der Herausforderung, das Spannungsfeld zwischen Schutz und Teilhabe auszubalancieren, denn Schutz durch restriktive Regeln bedeutet vielfach den Ausschluss aus sozialen Aktivitäten.

Soziale Herkunft und Geschlecht wirken sich auf Entwicklungspotenziale und Online-Erfahrungen junger Menschen aus und können Chancen sowie Hürden beeinflussen. So hängen soziale Ungleichheiten, psychosoziale Belastungen und eingeschränkte Teilhabemöglichkeiten oft eng miteinander zusammen. Um diesen Herausforderungen wirksam zu begegnen, bedarf es einer umfassenden Strategie, die Bildung, soziale Unterstützung, Familienarbeit und gesellschaftliche Teilhabe gleichermaßen berücksichtigt.

In einer Welt, in der sich Veränderungen – insbesondere im digitalen Bereich – rasant vollziehen und damit tiefgreifende Umwandlungen im Sozialisationsprozess nach sich ziehen, genügt es nicht mehr zu versuchen, lediglich schnell und kurzfristig auf einzelne Veränderungen zu reagieren. Vielmehr muss es darum gehen, jungen Menschen das „Rüstzeug“ mitzugeben, das sie dazu befähigt, einen für sie guten und zufriedenstellenden Weg

in das Erwachsenenendasein zu beschreiten. Dabei kommt auch dem Staat eine zentrale Verantwortung zu: Er muss Rahmenbedingungen, Bildungsangebote und unterstützende Strukturen bereitstellen, die es Jugendlichen ermöglichen, diese Kompetenzen zu entwickeln und selbstwirksam zu handeln.

Ob der Dringlichkeit und Größe dieser Aufgaben darf nicht vergessen gehen: Die Ressourcen, die jungen Menschen bislang hilfreich und dienlich zur Bewältigung der Aufgaben in der analogen Welt waren, sind weiterhin die Basis, um sie dazu befähigen, ihre Potenziale auszuschöpfen und Herausforderungen erfolgreich entgegenzutreten. Die Vermittlung von Werten, die Förderung von Problemlösestrategien, kritischem Reflexionsvermögen, einem guten Zeitmanagement, die Stärkung von Resilienz und der Aufbau von Selbstbewusstsein, Selbstwirksamkeit und Handlungsmächtigkeit sowie die Ermutigung, auf die Qualität und nicht die Quantität sozialer Beziehungen zu achten, und nicht allen Erwartungen gerecht werden zu müssen, können eine wirksame Begleitung und Unterstützung in einer Welt sein, die sich nicht mehr einfach in online und offline unterteilen lässt.

Vor diesem Hintergrund bleibt es eine wichtige Verantwortung der Forschung, durch gezielte Studien weiterhin Grundlagen für die Bearbeitung offener Fragen, die Evaluation bestehender Programme und die Entwicklung passender Unterstützungsstrukturen bereitzustellen.

Zitiervorschlag Kapitel 10

Schumacher, A., Käckmeister, H., & Samuel, R. (2025). Kapitel 10. Eine Synopse des Jugendberichts 2025: Leben und Aufwachsen in On- und Offline-Welten. 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* (221-229).
<https://doi.org/10.82329/2025.JUGENDBERICHT.LU-10>



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