

10



Synthèse du Rapport sur la Jeunesse 2025: Vivre et grandir dans les environnements en ligne et hors ligne

Auteurs

Anette Schumacher
Hannes Käckmeister
Robin Samuel

Sommaire

10.1	Introduction	233
10.2	Des environnements de vie en transformation : Les loisirs, l'éducation et les relations sociales au cœur du changement	233
10.2.1	Des pistes de discussion et d'action	235
10.3	Des processus de socialisation en transformation : Les rôles, les normes et la construction de l'identité en mutation	236
10.3.1	Des pistes de discussion et d'action	237
10.4	Inégalités sociales et stress psychosocial	237
10.4.1	Des pistes de discussion et d'action	239
10.5	Conclusion	239

10.1 Introduction

Le Rapport sur la Jeunesse 2025 fournit, sur la base d'études quantitatives et qualitatives approfondies, un large éventail d'informations quant à la situation des jeunes au Luxembourg. Ce rapport se focalise notamment sur le regard que les adolescents et les jeunes adultes portent sur les environnements numériques et non numériques au sein desquels ils évoluent. Les résultats des études révèlent un large éventail d'expériences, cependant marquées par des conditions de vie inégales, qui varient en fonction de l'âge, du genre ainsi que du statut socio-économique (SSE) des jeunes. Celles-ci sont bien souvent le reflet des différentes dimensions des inégalités sociales et des rapports de pouvoir sous-jacents, qui se manifestent notamment dans les domaines de l'éducation, de la santé, des loisirs, de la participation politique et des pratiques numériques.

Dans ce contexte, on observe que, pour les adolescents et les jeunes adultes qui ont grandi entourés d'appareil et de technologies numériques, le numérique n'est ni une nouveauté ni un univers à part, mais une composante ordinaire de leur quotidien. Les pratiques quotidiennes des jeunes se déroulent aussi bien dans des contextes hors ligne qu'en ligne, réunissant ces deux

sphères en un espace continu où actions et expériences se côtoient et s'entrelacent. Considérer ces mondes séparément ne permet pas de refléter de manière adéquate la diversité et la complexité des réalités qui caractérisent la vie des jeunes. Dans cette synthèse, les environnements de vie des jeunes sont donc appréhendés comme des espaces d'expérience hybrides et analysés à la lumière des questions suivantes :

- Quelles sont les transformations qui influencent les contextes de vie des jeunes ?
- En quoi les conditions de socialisation ont-elles été modifiées par la numérisation, par exemple au niveau des rôles, des relations intergénérationnelles, de la famille, des pairs et de la construction identitaire ?
- Où observe-t-on des inégalités sociales et quelles sont leurs conséquences ? À quelles pressions psychosociales les jeunes doivent-ils faire face ?

Les principales réponses à ces questions sont résumées ci-après et sont accompagnées de pistes de réflexion pour alimenter les débats sociétaux et politiques, ainsi que de champs d'action.

10.2 Des environnements de vie en transformation : Les loisirs, l'éducation et les relations sociales au cœur du changement

Les jeunes grandissent dans des environnements qui ont été profondément transformés par l'ère du numérique : les technologies numériques sont intimement liées à leurs pratiques et habitudes quotidiennes ; leur utilisation structure leur manière de communiquer, leurs loisirs ainsi que leur éducation. Cette utilisation façonne même leurs relations sociales ainsi que leur perception du temps et de l'espace. Les jeunes entremêlent ainsi les univers non numériques et numériques, ce qui leur ouvre de nouvelles possibilités de mise en réseau et de participation, mais leur demande également de faire preuve de capacités d'autorégulation, d'orientation et d'esprit critique.

Les activités en ligne occupent une place centrale dans le quotidien des jeunes qui les utilisent de plus en plus souvent dans le cadre de leurs *loisirs* (cf. p. ex. Chapitre 4). Les réseaux sociaux sont particulièrement présents dans la vie de la plupart des jeunes : ils constituent en effet des espaces de rencontre sociale et offrent la possibilité de consommer des contenus numériques, voire d'en produire soi-même. Ces « contenus » comprennent par exemple des tutoriels ainsi que des contributions créatives telles que des vidéos et des publications. Outre les réseaux sociaux, le visionnage de films ou de séries en *streaming* ainsi que l'écoute de musique en ligne sont des activités particulièrement populaires auprès des jeunes au Luxembourg. Les jeux vidéo en ligne sont également prisés par ces derniers, qu'ils y jouent seuls, entre amis ou encore avec leurs parents ou leurs frères et sœurs (cf. p. ex. Chapitre 8). Les pratiques de jeu des

jeunes se caractérisent par une grande diversité et richesse, ce qui bouscule les idées reçues selon lesquelles « jouer » serait un passe-temps superficiel ou une activité isolée devant un écran. Cette variété importante s'explique en partie par la multitude de motivations associées aux jeux : certains jeunes utilisent les jeux vidéo comme lieu de rencontre sociale, d'autres comme moyen d'expression créatif et d'autres encore comme une source de distraction et de divertissement. Les jeux vidéo sont un sujet controversé et ambivalent au sein de la société (cf. p. ex. Chapitre 5). Les résultats du *Youth Survey Luxembourg* (YSL) révèlent qu'environ 7 % des jeunes qui jouent régulièrement à des jeux vidéo manifestent un comportement problématique, caractérisé par des facteurs tels que la perte de repères temporels et de contrôle, le retrait social et la négligence d'autres activités. Cependant, l'*Étude qualitative sur la jeunesse* (EQJ), réalisée dans le cadre du Rapport sur la Jeunesse 2025, met aussi en lumière les différents aspects positifs des jeux vidéo, qui ne sont que rarement pris en compte dans le débat public. Parmi ceux-ci figure notamment l'acquisition de multiples compétences, telles que la capacité à résoudre des problèmes, la capacité à réfléchir de manière stratégique et la persévérance, ainsi que le développement d'un intérêt pour les aspects techniques ou pour le travail en équipe grâce aux jeux coopératifs.

Les *espaces éducatifs* sont de plus en plus perçus par les jeunes comme des espaces hybrides d'apprentissage et de vie (cf. p. ex. Chapitre 7). Les médias numériques sont désormais des outils

pédagogiques et didactiques utilisés quotidiennement en classe, sous de multiples formes. La communication avec le corps enseignant et au sein de la classe passe en effet bien souvent par des outils numériques et l'organisation de l'apprentissage repose généralement sur des plateformes numériques (telles que *WebUntis* ou *Microsoft Teams*). Les jeunes se servent également des médias numériques sur le chemin de l'école, pendant les pauses ou lors de leurs devoirs pour les accompagner et les aider dans leur apprentissage. Les pratiques éducatives sont par ailleurs de plus en plus marquées par des échanges avec de nouveaux acteurs tels que les influenceurs et influenceuses, les créateurs et créatrices de contenu ainsi que les outils basés sur l'intelligence artificielle. Les résultats montrent que les processus éducatifs ne se déroulent plus exclusivement dans un cadre scolaire institutionnel délimité dans le temps et dans l'espace, mais qu'ils imprègnent désormais de nombreux aspects de la vie des jeunes.

L'une des caractéristiques clés de cette nouvelle culture éducative concerne l'*apprentissage autodirigé et fondé sur les centres d'intérêt*. De nombreux jeunes acquièrent des connaissances de manière flexible et sans se limiter à un seul sujet particulier, grâce à des plateformes telles que *YouTube*, *ChatGPT* et *DuoLingo*, qui leur servent à la fois de soutien scolaire et d'outil de développement personnel. Ces plateformes leur permettent d'acquérir des connaissances et d'explorer des domaines en lien avec leurs intérêts et leurs études. Les jeunes apprécient avant tout la flexibilité que leur offre cette forme d'apprentissage, qu'ils peuvent facilement intégrer dans leur quotidien. Ces pratiques peuvent être parallèles ou complémentaires aux offres institutionnelles et obligatoires, telles que celles fixées par les programmes scolaires. Les médias numériques offrent aussi la possibilité d'approfondir certains contenus de ces programmes scolaires et de les réviser. Cependant, ce nouvel espace de possibilités implique également le risque que la responsabilité de la réussite (éducative) soit transférée du niveau institutionnel à l'individu. Bien que les possibilités d'apprentissage numérique soient omniprésentes et très diverses, la motivation et l'ouverture d'esprit jouent aussi un rôle déterminant dans l'acceptation et l'appropriation de nouveaux contenus éducatifs et des nouvelles technologies. Les résultats de l'EQJ montrent que les besoins éducatifs des apprenants continuent de se diversifier : alors que certains jeunes se sentent sous-stimulés par les offres éducatives scolaires ou doutent de leur pertinence à l'ère du numérique, d'autres rapportent ne pas se sentir suffisamment soutenus.

La numérisation croissante influence également les espaces de l'éducation non formelle, au sein desquels les médias numériques sont utilisés pour divers processus tels que l'organisation, la communication ou encore l'approfondissement de programmes pédagogiques. Parallèlement, de nombreux jeunes ressentent le besoin de disposer d'espaces non numériques compensatoires qui leur permettent de se retrouver de manière directe et physique. Le travail éducatif non formel possède une fonction préventive dans la mesure où il fournit aux jeunes des repères, les encourage à développer leur esprit critique et renforce leurs compétences en matière de gestion des risques numériques. Ces offres facilement accessibles permettent notamment aux jeunes qui disposent de ressources limitées d'acquérir des compétences numériques et de bénéficier d'un soutien social.

Les relations sociales ne naissent plus uniquement de rencontres dans le monde physique, mais reposent également sur des interactions dans les espaces numériques (cf. p. ex. Chapitre 6). Par ailleurs, les relations amicales, familiales et amoureuses sont entretenues, voire approfondies, grâce aux multiples possibilités offertes par la communication et les interactions numériques. Les technologies numériques sont également à l'origine de nouvelles formes de relations : au-delà des amitiés en ligne, les relations parasociales, c'est-à-dire les liens émotionnels à sens unique noués avec des personnalités des médias, en constituent désormais une dimension essentielle. Ces dernières présentent en outre des risques liés aux prises de contact indésirables, au cyberharcèlement et au harcèlement basé sur le genre. La communication asynchrone occupe quant à elle une place très importante. Cette forme de communication différée permet aux jeunes de décider librement quand et comment ils souhaitent répondre. Elle est fortement appréciée en raison de sa flexibilité, qui permet de l'intégrer facilement dans le quotidien.

L'*Étude qualitative sur les jeunes et leurs parents* (EQJP) a examiné les pratiques numériques intrafamiliales, étant donné que les relations sociales avec les parents et les frères et sœurs jouent également un rôle majeur durant l'adolescence (cf. p. ex. Chapitre 9). Il ressort de cette étude que les dimensions hors ligne et en ligne de la vie familiale sont étroitement imbriquées et s'intègrent conjointement dans les pratiques quotidiennes des familles. Les processus de concertation pour l'organisation du quotidien familial ainsi que la construction d'une identité familiale sont soutenus par diverses pratiques numériques. Celles-ci comprennent notamment la communication au sein de groupes de chat, le partage de photos, le visionnage de films ou de séries ainsi que le fait de jouer ensemble à des jeux vidéo. La communication numérique contribue à créer une certaine proximité sociale et émotionnelle, en particulier chez les familles qui ne passent que peu de temps ensemble ou séparées géographiquement. Les appareils numériques viennent donc compléter et transformer le quotidien familial, mais ils représentent aussi une source de conflits et de processus de négociation, par exemple lorsqu'il s'agit d'établir des règles ou de faire le point sur le temps passé devant les écrans. Il apparaît ici que les règles relatives à l'utilisation des médias numériques sont rarement concertées avec les enfants ou les adolescents et que des règles strictes constituent généralement une source majeure de conflits familiaux.

Dans un contexte marqué par l'omniprésence du numérique, il semblerait toutefois que les activités et expériences non numériques continuent d'occuper une place importante dans la vie des jeunes : les rencontres, les conversations et les rendez-vous en dehors du monde virtuel sont largement qualifiés d'importants et pertinents. Les technologies numériques peuvent les compléter, mais pas les remplacer. La communication et les interactions numériques sont perçues d'une part comme un enrichissement (p. ex. la communication asynchrone et accessible), mais aussi d'autre part comme une perte : les situations de coprésence physique transmettent des qualités telles que l'immédiateté, la disponibilité et l'exclusivité, qui ne peuvent être reproduites à ce degré au travers des appareils numériques.

Une seconde perspective de « perte potentielle » est liée au *temps*. Les jeunes – notamment les plus âgés (16–29 ans) – affirment surveiller de plus en plus leur temps passé devant les écrans, y réfléchir et le remettre en question, en particulier en ce qui concerne les réseaux sociaux et le fait de *scroller* leurs fils d'actualité, ce qu'ils considèrent généralement comme une perte de temps. Le temps est souvent décrit comme un bien précieux et les périodes sans médias numériques comme quelque chose de désirable. Ce constat ne peut être considéré comme une généralité, mais il montre néanmoins qu'une partie des jeunes prend conscience des problèmes liés à leurs pratiques d'utilisation. Leurs stratégies visant à s'autoréguler témoignent de leur volonté de garder ou de reprendre le contrôle sur leur temps. Celles-ci vont de la mise en place d'une routine du soir exempte de téléphone portable à la détox digitale, mais sont

contrecarrées par deux éléments : *d'une part*, par la force d'attraction considérable des médias numériques. La richesse et le pouvoir d'attraction des activités et des produits numériques envoûtent en effet un bon nombre de jeunes. *D'autre part*, par la crainte de certains de passer à côté d'opportunités sociales en étant hors ligne (phénomène connu sous le nom de *Fear of Missing Out*, la peur de rater quelque chose). Une grande partie de la vie sociale des jeunes se déroule en ligne. Se « déconnecter » des réseaux sociaux peut avoir des conséquences sociales qui ne sont pas souhaitables pour ces derniers : un jeune qui n'est pas en ligne ne pourra par exemple pas participer à toutes les conversations pendant les pauses, passera à côté de certaines tendances propres à la culture des jeunes ou manquera peut-être des rendez-vous, ce qui peut avoir des effets négatifs sur sa vie dans le monde physique.

10.2.1 Des pistes de discussion et d'action

Compte tenu de l'imbrication croissante entre les univers numériques et non numériques, il devient évident que des approches dichotomiques et isolées ne tiennent pas suffisamment compte de la réalité sociale des jeunes. Ainsi, le simple temps passé devant un écran ne constitue pas un indicateur suffisant pour déterminer si une utilisation des médias est pesante ou excessive. Il convient plutôt de procéder à un relevé et à une analyse des raisons d'usage, des contenus consultés et des situations dans lesquelles ces usages se déroulent, en tenant compte du contexte et de leur évolution dans le temps afin de pouvoir tirer des conclusions fiables sur les schémas et tendances du comportement numérique des jeunes et d'élaborer des mesures politiques et pédagogiques pertinentes.

Adapter des offres éducatives. La transmission de connaissances et de compétences numériques représente une condition préalable essentielle pour que les jeunes puissent évoluer de manière sûre, réfléchie et avec confiance au sein d'espaces éducatifs hybrides. Il ne s'agit plus seulement de fournir des appareils numériques, mais également de développer et de promouvoir les capacités nécessaires pour utiliser ces outils numériques de manière réfléchie et critique. Les offres éducatives numériques sont utilisées et appréciées de différentes manières : les jeunes familiarisés avec le monde numérique trouvent les méthodes d'apprentissage interactives et didactiques numériques plutôt motivantes et les considèrent comme des approches éducatives en phase avec leur temps ; d'autres au contraire se sentent dépassés en l'absence de structures pédagogiques. Des concepts fondés sur la didactique des médias et sensibles aux différents contextes sont donc indispensables pour tenir compte des conditions individuelles et lutter contre les inégalités sociales. Par ailleurs, l'éducation aux médias numériques ne devrait pas être comprise comme un domaine de compétence réservé aux élèves, mais devrait systématiquement impliquer les enseignants et enseignantes.

L'éducation parentale à l'ère du numérique : offrir des repères dans un environnement riche en tensions. Il est essentiel d'offrir des repères aux parents et aux familles, de les informer et de les accompagner de manière aussi concrète que possible.

L'éducation parentale pourrait être renforcée de manière ciblée, par exemple par la mise en place de formations continues faciles d'accès et proches de la pratique portant sur des thèmes numériques. L'identification et l'analyse des multiples tensions qui surgissent au quotidien au sein des familles pourraient également devenir une composante centrale du soutien aux parents. Ces derniers sont souvent tiraillés entre la nécessité de contrôler les activités numériques de leurs enfants et la volonté de faire confiance en leurs capacités. Leur intention est de protéger leurs enfants, mais cela peut restreindre leur participation à des activités en ligne essentielles pour leur vie sociale, leur apprentissage et leurs relations avec leurs pairs. En parallèle, les familles doivent trouver un équilibre entre ces nouvelles formes d'utilisation individuelle des médias et le temps passé en famille. Les membres d'une même famille possèdent parfois des niveaux de compétences numériques très différents, qui peuvent se révéler utiles pour relever ces défis. Les parents qui disposent de ressources matérielles ou sociales limitées présentent souvent des compétences numériques moins développées, susceptibles de générer des incertitudes et des tensions.

Le temps, miroir des opportunités et des défis numériques. Le temps permet de mettre parfaitement en évidence la manière dont le quotidien des jeunes a évolué. Les technologies numériques offrent de nouvelles possibilités grâce à la grande variété d'offres disponibles et accessibles à tout moment, touchant à la communication, à la créativité, à l'apprentissage ou encore à la participation. Cependant, certains jeunes prennent également conscience qu'ils peuvent perdre de temps à *scroller* sur les réseaux sociaux et donc perdre le contrôle de leur temps. La prise de conscience généralisée de ce problème chez les jeunes est essentielle et peut être renforcée de manière ciblée. Les jeunes qui ont déjà développé des stratégies efficaces pour relever ces défis du numérique peuvent apporter une contribution précieuse, par exemple en servant de modèles lors de campagnes de sensibilisation ou en participant à l'élaboration de guides et de programmes relatifs à l'utilisation des médias numériques. De cette manière, d'autres jeunes peuvent découvrir ces modèles positifs de gestion des défis dans une optique d'apprentissage

entre pairs. La peur de rater quelque chose (*Fear of Missing Out*) peut être considérée comme un phénomène quasi universel qui influence la façon dont de nombreux jeunes utilisent les médias

numériques. Il convient donc d'aborder cette problématique non seulement au niveau individuel, mais aussi au niveau collectif et sociétal.

10.3 Des processus de socialisation en transformation : Les rôles, les normes et la construction de l'identité en mutation

Dans ce contexte caractérisé par la numérisation progressive de tous les aspects de la vie, les processus de socialisation des enfants, des adolescents et des jeunes adultes se sont eux aussi retrouvés transformés : les rôles au sein de la famille et entre les différentes générations ont en partie muté, les personnes du même âge (pairs) ont gagné en importance dans le domaine de la digitalité et la construction de l'identité devient plus complexe en raison de la multitude des vecteurs d'influence.

L'étude des processus de socialisation à l'ère du numérique révèle que les jeunes, bien qu'ils aient tous grandi avec le numérique, présentent des profils particulièrement variés. Les pratiques d'utilisation, les préférences médiatiques ainsi que les processus de négociation diffèrent notamment de manière significative en fonction de l'âge, du genre et du statut socio-économique. À titre d'exemple, alors que les adolescents âgés de 12 à 15 ans ont une préférence pour des plateformes telles que *TikTok* ou *Snapchat* ou pour certains jeux tels que *Fortnite* ou *Brawl Stars*, ceux-ci sont souvent considérés comme « trop enfantins » par les adolescents plus âgés et les jeunes adultes. À l'inverse, des plateformes telles que *Facebook* sont réputées être utilisées par les générations plus âgées. Ces quelques différences montrent que les jeunes d'une même génération se distinguent activement des autres générations par le biais de leurs pratiques numériques. Les cultures numériques des jeunes sont complexes et en constante évolution. Elles leur servent non seulement à se démarquer des adultes, mais aussi à se forger une identité (et à manifester son appartenance à différents groupes partageant les mêmes intérêts).

La transformation numérique remet par ailleurs en question les définitions et les modèles classiques relatifs aux *générations*, aux *rôles* et à l'*autorité*. Les jeunes se voient aujourd'hui plus que jamais comme des acteurs compétents et capables d'agir dans le domaine des médias numériques. Ils maîtrisent généralement davantage les outils numériques que leurs parents ou leurs enseignants et enseignantes. Cela représente une situation inédite pour les deux parties : les jeunes endossent un rôle d'expert, que certains d'entre eux revêtent avec assurance, tandis que d'autres le perçoivent comme une étiquette imposée et une attente qu'ils doivent satisfaire. Les adultes perdent quant à eux de l'autorité dans ces domaines. Cela entraîne également une altération des relations intergénérationnelles au sein des familles et conduit à une renégociation de l'autorité, de la responsabilité et de la communication dans le domaine numérique. De nombreux jeunes ne considèrent plus leurs parents comme des interlocuteurs compétents en la matière. Dans ce contexte, les parents se retrouvent à la recherche de repères afin de faire

face à ce monde numérique en constante mutation, notamment pour ce qui est de l'intelligence artificielle ou des appareils connectés. Cette situation crée de nouvelles attentes envers les parents, ainsi qu'envers les approches pédagogiques et les offres de soutien.

Les écoles, les établissements de l'éducation non formelle et les autres institutions sociales constituent des *instances essentielles de la socialisation*. Celles-ci sont confrontées de manière grandissante aux défis posés par des modes de vie imprégnés par le numérique (cf. p. ex. Chapitre 7). Il leur faut repenser leurs structures, leurs offres, leurs approches et leurs pratiques, les adapter en continu et accompagner activement les processus éducatifs numériques afin de pouvoir satisfaire les nouvelles attentes des jeunes et répondre aux besoins croissants en matière de compétences numériques. Ces institutions sont donc soumises à une pression croissante. Elles ne peuvent se contenter de transmettre des connaissances pour garantir une éducation numérique, mais doivent montrer l'exemple et accompagner les jeunes au quotidien. Les enseignants, les enseignantes et le personnel spécialisé doivent sans cesse développer leurs compétences dans le domaine des médias numériques s'ils veulent rester en phase avec les jeunes. Dans le secteur de l'éducation, les enseignantes et enseignants sont particulièrement appréciés lorsqu'ils utilisent des médias et des supports numériques en classe et lorsqu'ils accompagnent et facilitent la transmission de connaissances.

Le rôle majeur des pairs en tant qu'accompagnateurs numériques et acteurs fixant les normes met en lumière la portée des *processus de socialisation horizontaux*. Les pairs ont en effet acquis une certaine importance au sein des espaces numériques (cf. p. ex. Chapitre 6). Ils constituent des interlocuteurs privilégiés pour les questions techniques, servent de modèles en matière de pratiques numériques et établissent des normes qui orientent les jeunes. Quiconque n'utilise pas certaines plateformes ou certains outils court le risque d'être exclu de certains groupes sociaux. Cela renforce non seulement des mécanismes sociaux tels que l'appartenance à un groupe, mais aussi la pression sociale. La manière dont on utilise les médias numériques est alors réévaluée au regard de ces normes sociales. Ce constat démontre que l'utilisation des médias numériques ne relève pas d'un phénomène purement individuel, mais bien social, fortement influencé par les pairs, l'appartenance sociale et les attentes normatives. En dépit du rôle fondamental que jouent les pairs, il apparaît que les parents restent encore et toujours des modèles clés, y compris dans le domaine du numérique. Ainsi, les pratiques numériques des parents (les médias qu'ils utilisent,

la manière dont ils appliquent eux-mêmes les règles familiales et l'importance que revêtent les technologies numériques dans leur quotidien) influencent la façon dont les jeunes utilisent à leur tour les technologies numériques.

Dans ce nouveau contexte de socialisation, la *construction de l'identité* devient plus complexe. La numérisation élargit considérablement l'espace de socialisation des jeunes. Au-delà de la famille, de l'école et des groupes de pairs, les plateformes et communautés en ligne ainsi que les relations parasociales (p. ex. avec des influenceurs et influenceuses) exercent une influence croissante. Les jeunes sont amenés à se confronter à différents modèles, modes de vie et différentes valeurs, souvent exposés publiquement et partagés sur les réseaux sociaux. Les profils professionnels alternatifs qu'ils découvrent (tels que les

influenceurs ou les gameuses) entrent à leur tour en concurrence avec les attentes traditionnelles et offrent de nouvelles perspectives, non sans parfois entraîner des tensions internes entre leur milieu d'origine et leurs projets d'avenir. Le monde numérique engendre de nouvelles logiques temporelles : entre disponibilité permanente, réaction immédiate et gestion continue de son profil en ligne. La pression de toujours devoir être « à jour » peut être source de stress et entre souvent en conflit avec les structures rythmées de l'école, des études ou de sa famille. Ce sentiment de dépassement peut ensuite s'accroître, en particulier durant la phase de construction identitaire. Les jeunes doivent naviguer entre des exigences contradictoires, les interpréter et les intégrer au sein de leur système de valeurs personnel.

10.3.1 Des pistes de discussion et d'action

Le spectre des expériences que vivent les jeunes s'élargit et se diversifie de plus en plus. De ce fait, s'orienter dans ce monde toujours plus complexe devient aussi difficile qu'exigeant et il est nécessaire d'apporter un soutien ciblé aux jeunes afin de les aider à classer, évaluer et trier ces multiples influences. Il convient donc de proposer des offres accessibles, en lien avec leurs centres d'intérêt, afin de les aider à porter un regard critique sur les tendances et les modèles physiques et sociaux, de renforcer leurs capacités de réflexion critique, de les accompagner dans des processus de sélection complexes et de leur fournir des ressources pour faire face au sentiment de dépassement.

Les discours actuels sur les pratiques numériques des jeunes sont dominés par des généralités et opinions négatives, en particulier au sujet du temps passé devant les écrans, des jeux vidéo ou des réseaux sociaux. Ces critiques restent toutefois généralement abstraites et génériques, et négligent le potentiel des médias numériques en matière d'éducation, de créativité et de participation. Il devient donc nécessaire de développer de nouvelles approches participatives et centrées sur le dialogue afin de garantir une éducation aux médias intergénérationnelle.

Le Rapport sur la Jeunesse 2025 révèle également que les différentes préférences en matière de plateformes, par exemple entre les jeunes et les moins jeunes ou encore entre différents milieux sociaux et configurations familiales, conduisent à des pratiques et des cultures de jeunes différenciées. Les approches stratégiques mises en œuvre devraient tenir compte de cette diversité plutôt que de considérer « la jeunesse » comme un groupe homogène.

Les dynamiques entre pairs méritent davantage d'attention de la part des offres pédagogiques relatives aux médias numériques. Celles-ci devraient notamment comprendre la promotion de la capacité de réflexion face aux normes de groupe et aux pratiques numériques, la sensibilisation aux mécanismes d'exclusion et le renforcement des capacités de décision individuelle en matière d'utilisation des médias. Les contextes éducatifs scolaires et extrascolaires sont en mesure de créer de façon ciblée des espaces au sein desquels les jeunes peuvent expérimenter leur appartenance numérique de manière autonome et critique et y réfléchir.

10.4 Inégalités sociales et stress psychosocial

Les inégalités sociales, notamment celles relatives au statut socio-économique ou au genre, se manifestent aussi bien dans le monde non numérique que numérique. Le sentiment subjectif des jeunes quant à leur santé et leur état psychologique s'est considérablement dégradé ces dernières années. Ils expriment en outre une inquiétude croissante face à la perspective d'une guerre en Europe.

Les inégalités sociales persistent, même si le monde numérique offre aux jeunes des possibilités considérables en matière d'accomplissement personnel, d'éducation et de participation sociale. Si et comment les jeunes profitent de ces opportunités dépend étroitement de leur origine sociale. Au Luxembourg, les enfants et les adolescents ainsi que leurs familles sont davantage

exposés au risque de pauvreté que dans d'autres pays et par rapport à d'autres tranches d'âge. Les études ont établi qu'un SSE plus faible est associé à un soutien plus limité de la part des amis et de la famille, à un niveau plus faible de bien-être affectif et cognitif, à une santé plus fragile, à un intérêt politique moins marqué, à une pratique sportive et à des activités de lecture moins fréquentes, à des troubles psychosomatiques multiples plus fréquents ainsi qu'à une consommation plus importante de tabac et de cannabis. Tout cela peut entraîner des répercussions sur les ressources des jeunes ainsi que sur leurs chances de réaliser leurs projets de vie.

Le fossé numérique – appelé fracture numérique – se manifeste à trois niveaux différents : celui de l'accès, celui des compétences

liées à l'utilisation et celui de la participation. Au niveau de l'accès, il apparaît que la disponibilité d'un équipement numérique de base et d'une connexion à internet est quasiment généralisée au Luxembourg. Presque tous les adolescents et jeunes adultes possèdent un smartphone (95 %), cependant, les jeunes issus de milieux socio-économiques favorables sont nettement plus nombreux à disposer d'autres appareils, tels qu'un ordinateur portable, une tablette ou un ordinateur de bureau (cf. p. ex. Chapitre 5). L'accès aux smartphones est donc élevé au Luxembourg, mais des inégalités sociales sont observables dès lors qu'il est question d'autres appareils. Les inégalités socio-économiques affectent également la capacité à acquérir les modèles plus performants ainsi que les dernières versions de ces appareils numériques.

Sur le plan de l'utilisation, il s'avère tout d'abord que les appareils numériques sont utilisés en premier lieu pour le *streaming* vidéo et musical, les réseaux sociaux et la communication, tandis que les activités participatives (p. ex. la participation politique) ou la création de contenu semblent moins répandues (cf. p. ex. Chapitres 4 et 5). La forme que prennent les activités numériques des jeunes dépend fortement de leurs ressources familiales : alors que les jeunes issus de familles bénéficiant d'un niveau d'éducation élevé disposent d'un environnement propice au développement de leurs compétences numériques, les enfants issus de familles plus défavorisées sont quant à eux plus souvent confrontés à des restrictions, par exemple en raison d'un manque de soutien. Des différences significatives apparaissent aussi au niveau des compétences : les jeunes hommes évaluent leurs connaissances techniques et opérationnelles ainsi que leurs compétences en matière d'information et de navigation à des niveaux plus élevés que les jeunes femmes du même âge. L'influence du SSE se fait de nouveau sentir : les jeunes issus d'un milieu socio-économique favorable évaluent leurs compétences numériques nettement mieux que ceux issus d'un milieu défavorable à tous les niveaux.

Au troisième niveau de la fracture numérique, *la participation*, les opportunités et risques des pratiques numériques sont inégalement réparties. A titre d'exemple, les jeunes femmes âgées de 16 à 20 ans ainsi que les jeunes issus de milieux socio-économiques défavorables sont davantage exposés aux sollicitations sexuelles non désirées. Des inégalités liées au genre sont également observables dans le domaine des jeux vidéo. Elles suggèrent que les « bénéfices » que l'on peut tirer de l'espace numérique sont distribués de façon inégale socialement et que les inégalités persistantes, qu'elles soient liées au genre ou au SSE, sont reproduites au sein de cet espace. Malgré les inégalités constatées, les études révèlent également comment des jeunes issus de milieux défavorisés peuvent exploiter de manière active et ciblée le potentiel des espaces numériques afin de compenser leurs désavantages éducatifs. Par conséquent, certains jeunes parviennent, malgré les obstacles structurels, à exploiter les médias numériques en tant que ressource éducative, source d'accomplissement personnel et moyen permettant de développer leurs perspectives professionnelles. Pour ce faire, ceux-ci agissent avec une motivation intrinsèque et mobilisent leurs ressources sociales et numériques.

L'analyse globale de ces trois niveaux montre que les chances de participation ne dépendent pas uniquement de l'accès aux technologies numériques, mais également des compétences, des pratiques d'utilisation et des acquis scolaires. Les différentes dimensions des inégalités sociales sont généralement entremêlées et tendent à se renforcer mutuellement. Ainsi, les ressources financières, culturelles et sociales des parents ont un impact direct sur le niveau d'équipement et de compétences (des parents et des enfants) ainsi que sur les styles d'éducation et les environnements d'apprentissage, que ce soit dans un sens positif ou négatif. Dans ce contexte, les compétences numériques des parents remplissent un rôle majeur : elles facilitent en effet la compréhension des évolutions fulgurantes de l'espace numérique et leur permettent d'accompagner efficacement leurs enfants au sein de cet espace (cf. p. ex. Chapitre 9).

La *santé mentale des jeunes* subit par ailleurs des pressions croissantes (cf. p. ex. Chapitre 4). De nombreux jeunes rapportent que leur bien-être se dégrade et qu'ils se sentent en moins bonne santé. Le contexte socio-économique est un facteur déterminant à cet égard : les jeunes issus de ménages défavorisés financièrement sont moins nombreux à déclarer avoir un très bon état de santé et signalent plus souvent souffrir de troubles psychosomatiques. L'accès à du soutien émotionnel et social, qui constitue un facteur de protection essentiel, par exemple par le biais de la famille ou des amis, est lui aussi déséquilibré.

Parallèlement, les inquiétudes liées aux crises mondiales ont augmenté. Près de quatre jeunes sur cinq expriment des inquiétudes au sujet d'une guerre en Europe, de leur santé, de la crise climatique, de l'instabilité économique ou encore du terrorisme (cf. p. ex. Chapitre 4). Ces craintes sont susceptibles de générer un sentiment d'impuissance, qui est en outre renforcé par les informations constantes relatives aux nombreuses situations de crise diffusées par les médias numériques. Un grand nombre de jeunes ne s'informent plus par le biais de sites d'actualité classiques, mais au moyen des réseaux sociaux ou d'influenceurs ou influenceuses, une pratique susceptible d'accroître le risque de propagation d'informations partiales ou biaisées.

Les études actuelles font état de *disparités notables entre les genres*. Les jeunes femmes déclarent beaucoup plus fréquemment souffrir de troubles psychosomatiques que les jeunes hommes. Environ 46 % des filles se plaignent de multiples symptômes psychosomatiques, contre environ 27 % des garçons. Le bien-être général et l'état de santé subjectif des jeunes femmes se révèlent également nettement moins bons. Ces différences se sont accentuées au cours des dernières années. À cela s'ajoute que les filles ont généralement l'impression de bénéficier d'un soutien familial moins important et qu'elles sont davantage exposées à certains risques liés au monde numérique, tels que le harcèlement sexuel. En combinaison avec leur visibilité sociale plus réduite et le soutien plus faible de la part de leur environnement social, les filles continuent de former un groupe particulièrement vulnérable, malgré tous les efforts déployés en faveur de l'égalité.

10.4.1 Des pistes de discussion et d'action

La nécessité de mettre en place des approches intégrant les dimensions d'origine sociale et de genre. Au Luxembourg, les jeunes sont confrontés à des conditions différentes en fonction de leur origine sociale et de leur genre, ce qui influence leur réalité quotidienne et leurs possibilités de développement. Il est de manière générale indispensable de mettre en place des approches différenciées et attentives aux questions de genre, axées à la fois sur la prévention et la protection. Les inégalités entre les genres continuent toujours d'affecter principalement les filles, qui sont, dans certains contextes, exposées à un risque plus élevé de transgressions et de préjudices. Il convient dès lors de renforcer les capacités des filles, de leur fournir des espaces sûrs et, parallèlement, de s'attaquer de manière préventive aux causes de ces inégalités, en évitant de reproduire les stéréotypes de genre. Les mesures correspondantes devraient également inclure les garçons, non seulement en raison de leur rôle d'utilisateurs, mais aussi et surtout, car les abus sont plus souvent le fait d'adolescents masculins. La responsabilité ne saurait

toutefois être reléguée au seul niveau individuel ; il convient en effet de la replacer dans le contexte des mécanismes de pouvoir et d'inégalité existant au sein de la société tout entière. Il est par conséquent impératif d'agir afin de promouvoir la santé, la prévention et la recherche tout en tenant compte des problématiques liées au genre.

Les jeunes doivent accéder à davantage d'alternatives pour s'engager politiquement et socialement. Selon plusieurs études scientifiques, les jeunes qui s'engagent activement pour une cause spécifique ont davantage confiance en leur capacité d'agir, tandis que l'appartenance à des groupes d'intérêt peut contribuer à réduire leurs angoisses. Cela suppose notamment que les jeunes aient accès à un espace leur permettant d'aborder ouvertement leurs préoccupations, leurs craintes et leurs incertitudes, dans un environnement valorisant qui les aide à mettre de l'ordre dans leurs émotions, à découvrir d'autres points de vue et à réfléchir ensemble à des pistes d'action.

10.5 Conclusion

Le Rapport sur la Jeunesse 2025 présente, sur la base de ses études, une série de résultats quant aux espaces de vie en ligne et hors ligne des jeunes au Luxembourg. L'un des constats les plus importants concerne le fait qu'il n'est plus possible de dissocier strictement les espaces numériques des espaces non numériques, puisque ceux-ci sont désormais intimement entremêlés. Cette imbrication fait aujourd'hui partie intégrante de la vie des adolescents et des jeunes adultes. Néanmoins, les activités non numériques conservent leur importance : celles-ci sont complétées par des activités numériques, mais pas remplacées. De ce fait, les environnements de vie des jeunes se sont à la fois transformés et élargis : une multitude de possibilités se présentent à eux, mais de nouveaux défis apparaissent également, notamment en ce qui concerne la gestion du temps, les relations sociales ou encore l'autorégulation.

Les jeunes se retrouvent donc face à une mission et des responsabilités de taille : ils doivent identifier et exploiter ces possibilités, relever ces nouveaux défis tout en minimisant les risques. Bien qu'ils aient en partie connaissance de ces possibilités et de ces risques, surtout les plus jeunes (12 à 16 ans) manquent souvent de stratégies adaptées, efficaces et proactives, ainsi que de structures de soutien adéquates. Les défis auxquels sont confrontés les adolescents et les jeunes adultes ont évolué et se sont en partie accentués au sein de ces environnements de vie hybrides. C'est pourquoi il est impératif de continuer à développer les ressources dont ils disposent.

Les jeunes ont donc besoin de davantage de soutien pour faire face à ces défis. La responsabilité en la matière incombe aux différents groupes d'acteurs qui accompagnent les jeunes au sein de leurs espaces de vie (en mutation) et dans leurs processus de socialisation : leur famille, leurs pairs, les membres du

personnel des institutions en lien avec la jeunesse, les responsables politiques ainsi que la société dans son ensemble. Les acteurs médiatiques doivent aussi assumer leurs responsabilités envers les jeunes, car leurs contenus et leurs algorithmes influencent fortement la formation des opinions, l'image de soi et le développement psychosocial.

Il convient par ailleurs de prendre en considération le dilemme qui se pose entre protection et participation, en particulier dans le cas des mineurs : les enfants et les adolescents sont en droit de grandir dans un environnement sûr, cependant, les médias numériques leur offrent aussi de nombreuses possibilités pour poursuivre leurs centres d'intérêt et participer à la vie sociale. Selon la loi, les mineurs constituent un groupe particulièrement vulnérable qui doit être protégé, mais ils doivent également avoir la possibilité de s'exprimer sur l'ensemble des aspects qui touchent à leur vie. Conformément à la Convention des Nations Unies relative aux droits de l'enfant, l'État est investi de la mission essentielle de garantir le bien-être des enfants tant dans l'espace non numérique que numérique. Cette mission englobe à la fois la protection et la participation des enfants et des adolescents. Les parents partagent eux aussi cette responsabilité : il est de leur devoir d'assurer une éducation aux médias adaptée à l'âge de leurs enfants et de veiller à leur protection. Il leur revient en outre de trouver le juste équilibre entre protection et participation, étant donné qu'une protection par des règles trop restrictives implique généralement l'exclusion des jeunes de certaines activités sociales.

L'origine sociale ainsi que le genre ont une influence sur le potentiel de développement des jeunes et sur les expériences qu'ils vivent en ligne. Ils peuvent aussi avoir un impact sur les opportunités qui s'offrent à eux et les obstacles qu'ils rencontrent.

Ainsi, les inégalités sociales, les contraintes psychosociales et les restrictions en matière de participation sont bien souvent étroitement liées. Pour relever efficacement ces défis, il est indispensable de mettre en place une stratégie globale qui tient compte à parts égales de l'éducation, du soutien social, de l'accompagnement des familles et de la participation sociale.

Dans un monde où les changements, notamment dans le domaine numérique, se succèdent à un rythme effréné et entraînent des transformations profondes dans les processus de socialisation, essayer de réagir rapidement et à court terme à chacun de ces changements ne suffit plus. Il convient plutôt de fournir aux jeunes le « bagage » nécessaire qui leur assurera une transition réussie vers l'âge adulte. L'État joue lui aussi un rôle clé à cet égard : il se doit de fournir les conditions-cadres, les offres de formation et les structures de soutien qui permettront aux jeunes de développer leurs compétences et d'agir de manière autonome et confiante.

Face à l'urgence et à la taille de ces enjeux, il ne faut pas perdre de vue que les ressources qui ont soutenu et accompagné les jeunes jusqu'à présent dans la gestion des défis du monde hors ligne restent essentielles pour leur permettre d'exploiter leur potentiel et de relever avec succès ces nouveaux défis. La transmission de valeurs, la promotion de stratégies de résolution de problèmes, de capacités de réflexion critique, d'une bonne gestion du temps, ainsi que le renforcement de la résilience, de la confiance en soi, du sentiment d'efficacité personnelle et du pouvoir d'agir représentent des étapes clés. Il est également essentiel d'encourager les jeunes à privilégier la qualité plutôt que la quantité dans leurs relations sociales et à ne pas chercher à satisfaire toutes les attentes qui pèsent sur eux. Ce sont là des conditions indispensables pour les accompagner de manière appropriée dans un monde où « en ligne » et « hors ligne » ne constituent plus des réalités séparées.

Enfin, dans ce contexte, il reste de la responsabilité de la recherche de continuer à fournir, grâce à des études ciblées, les fondements nécessaires au traitement des questions en suspens, à l'évaluation des programmes existants et au développement de structures de soutien adaptées.

Citation recommandée pour Chapitre 10

Schumacher, A., Käckmeister, H., & Samuel, R. (2025). Chapitre 10. Synthèse du Rapport sur la Jeunesse 2025 : Vivre et grandir dans les environnements en ligne et hors ligne. 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* (231–240).
<https://doi.org/10.82329/2025.jugendbericht.lu-f10>



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