



Rapport national sur la situation de la jeunesse au Luxembourg 2025 :

Vivre et grandir en ligne et hors ligne

Nationaler Bericht zur Situation der Jugend in Luxemburg 2025:

Leben und Aufwachsen in Online- und Offline-Welten

Autorinnen und Autoren

Jugendbericht^{lu}



Dr. Hamid Bulut



Dr. Sandra Biewers Grimm



Charlotte Haußmann



Moritz Höpner



Dr. Hannes Käckmeister



Laurent Langehegermann



Christiane Meyers



Dr. Caroline Residori



Prof. Dr. Guido Salza



Prof. Dr. Robin Samuel



Gilles Scheifer



Dr. Anette Schumacher

Der Jugendbericht 2025 ...

Jugendbericht^{lu}

- ... erscheint als **vierter nationaler Jugendbericht** (UL & MENJE).
- ... vereint als **Mixed-Methods-Projekt** verschiedene Erhebungsinstrumente.
- ... kombiniert in der Breite **Monitoring** und in der Tiefe das **Themenfeld** Digitalität.
- ... basiert auf einem **interdisziplinären Forschungsansatz**, wobei die soziologische Perspektive im Vordergrund steht.
- ... erscheint im Volltext erstmals in **zwei Sprachversionen** (Deutsch, Französisch).
- ... ergänzt die Printversion (Aufl. 600) durch ein **umfangreiches Online-Angebot**, inkl. Zusatzmaterial.





Ängste

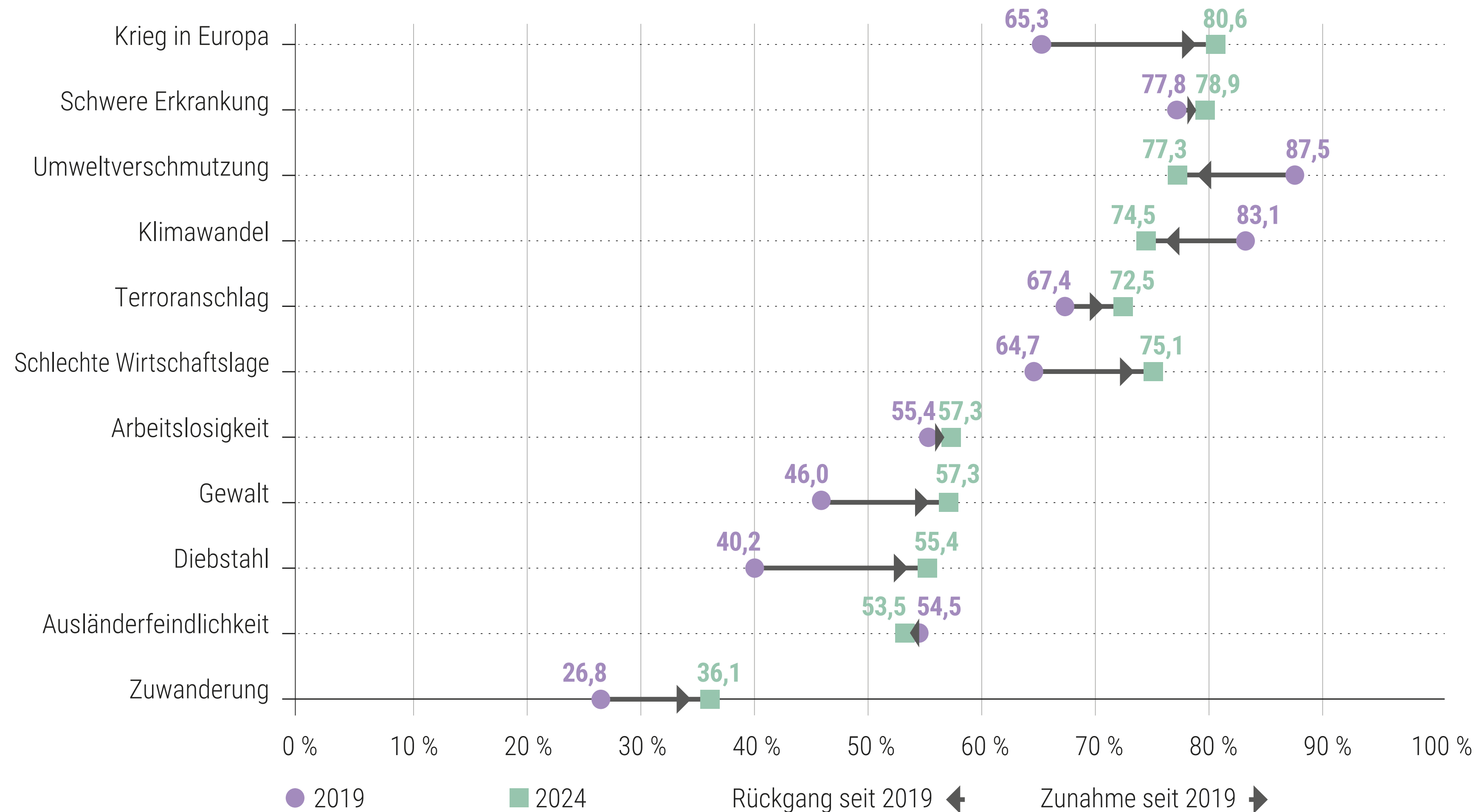
Gesellschaftliche Sorgen nehmen zu

#Monitoring



Machen Dir persönlich die folgenden Dinge **Angst** oder keine Angst?

Abbildung 4.2: Gesellschaftsbezogene Ängste, 2019 und 2024, 16- bis 29-Jährige (in Prozent)



Quelle: Youth Survey Luxembourg 2024, N (ungewichtet) = 2494–2503 (2019), 3132–3142 (2024), die Berechnungen basieren auf gewichteten Daten.



Gesellschaftliche Sorgen nehmen zu

- Der Kontext des Aufwachsens ist **komplexer** und **komplizierter** geworden: COVID, geopolitische Krisen, digitale Entwicklungen.
- Im Vergleich zu 2019 nehmen **gesellschaftliche Sorgen zu**, insbesondere Krieg in Europa, sicherheitsbezogene Ängste und wirtschaftliche Unsicherheiten.
- Die Angst vor einer **schweren Erkrankung** ist stärker ausgeprägt als in anderen Ländern.



When the war in Ukraine broke out, there was a lesson where people only talked about the Ukraine war.

Jean, 18 years



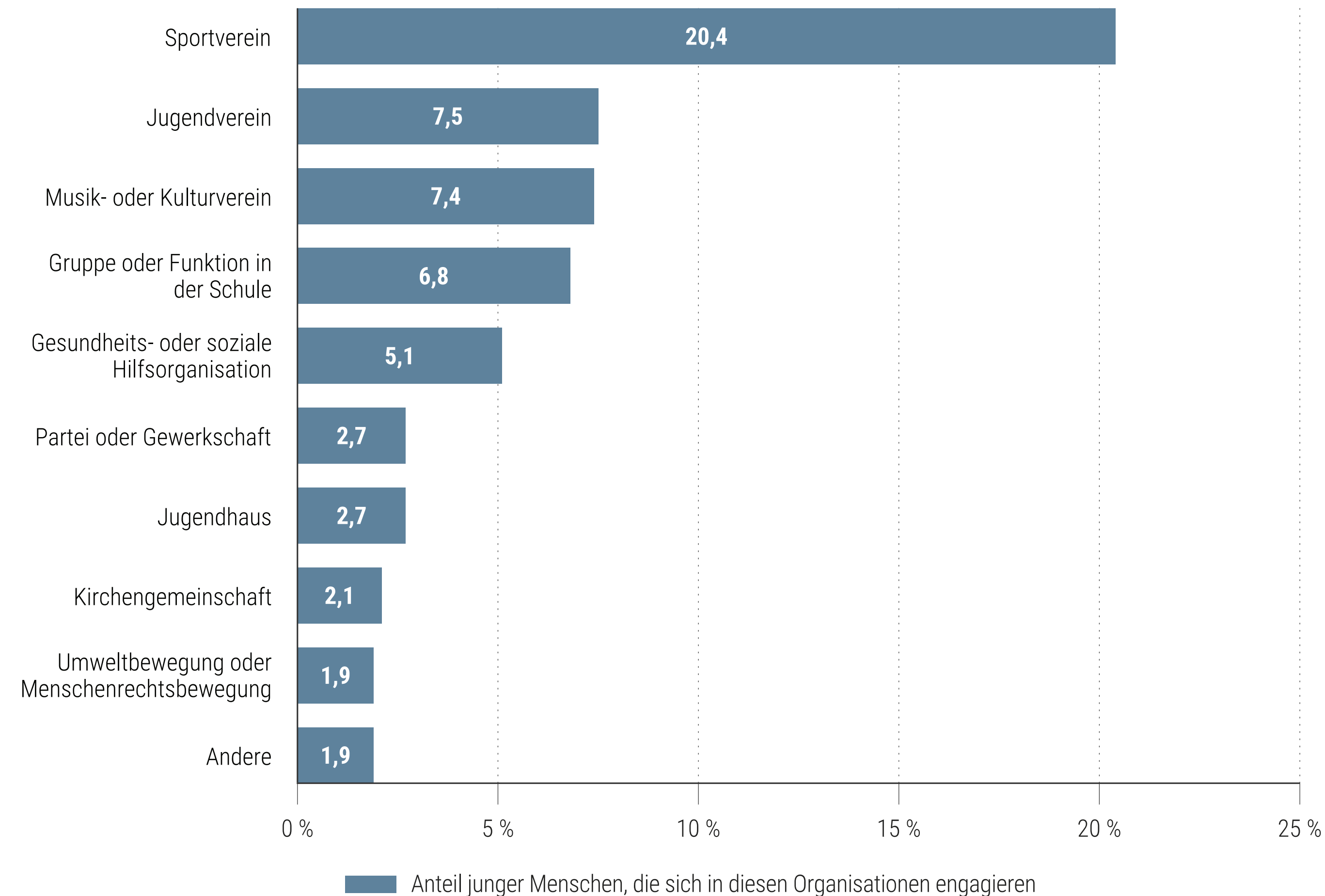
Gesellschaftliches und politisches Engagement
Alternative Beteiligungsformen gewinnen an Bedeutung

#Monitoring



Gehst Du in deiner Freizeit einem politischen oder sozialen Engagement nach?

Abbildung 4.10: Organisationen, in denen 16- bis 29-Jährige sich gesellschaftlich und politisch engagieren, 2024 (in Prozent)



Quelle: Youth Survey Luxembourg 2024, N (ungewichtet) = 3280, die Berechnungen basieren auf gewichteten Daten.



Alternative Beteiligungsformen gewinnen an Bedeutung

- **Gesellschaftliches Engagement** findet im sozialen Nahraum statt und ist im Vergleich zu 2019 stabil geblieben.
- Aber auch: Alternative und digitale Wege **politischer Teilhabe** gewinnen an Bedeutung (z.B. Unterschriften sammeln, Waren boykottieren, online posten und kommentieren).
- **Digitale Medien** werden kompensatorisch als Brücke verwendet.
- **Meinungsbildungsprozesse** verändern sich grundlegend.

”

Beatbox-Community ist schon hauptsächlich auf Instagram vertreten [...]. Das heißt, weißt du, Beatbox-Trend-Sounds, Informationen auch über Veranstaltungen und Battles und so.

Alexander, 28 Jahre

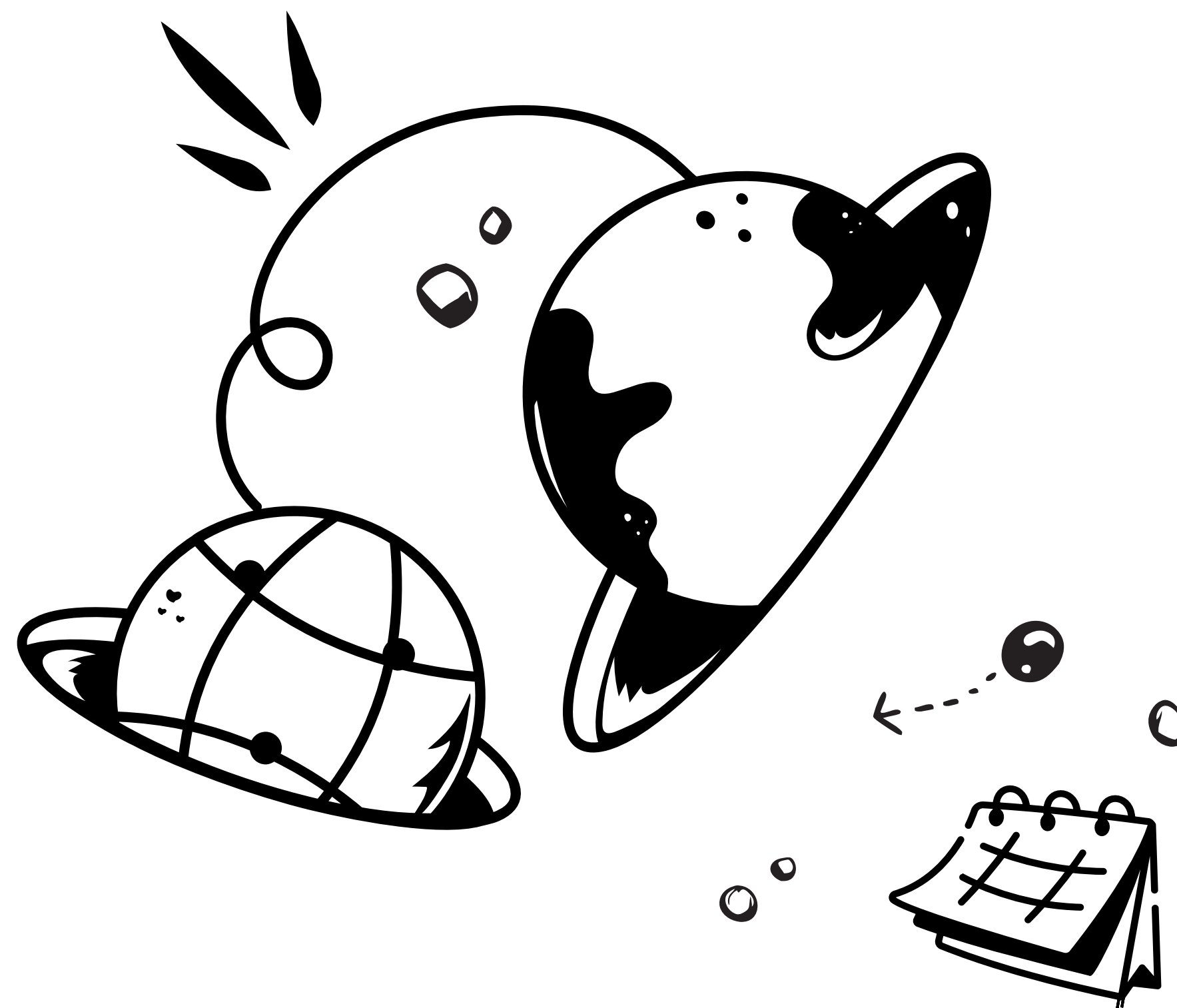
17,1%

der Jugendlichen mit Migrationshintergrund beteiligen sich **politisch online**. (ohne MH: 10,8%)

”

Auf TikTok – wenn ich lange genug scrolle, kommt irgendwann was.

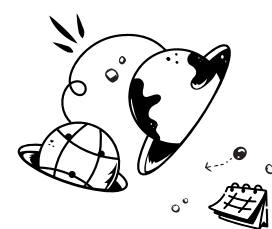
Elias, 13 Jahre



Freizeitgestaltung

Unterwegs zwischen digitalen und analogen Lebenswelten

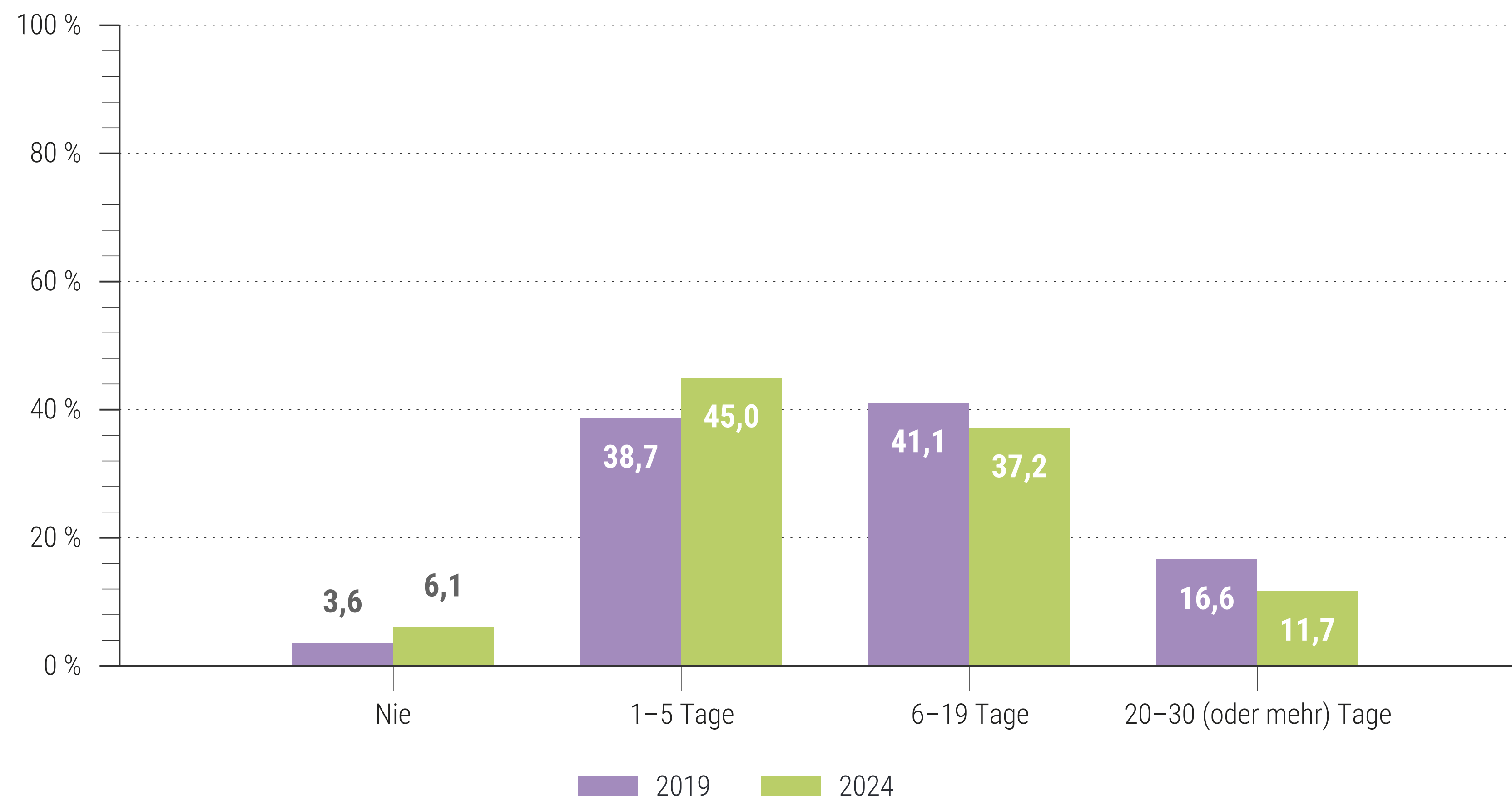
#Monitoring

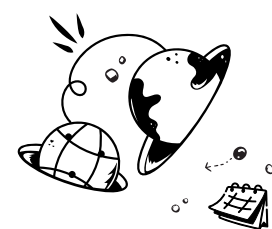


Wie gestaltest Du deine Freizeit durchschnittlich während des Monats? Gib bitte an, an wie vielen **Tagen** Du Folgendes tust.

Freunde treffen

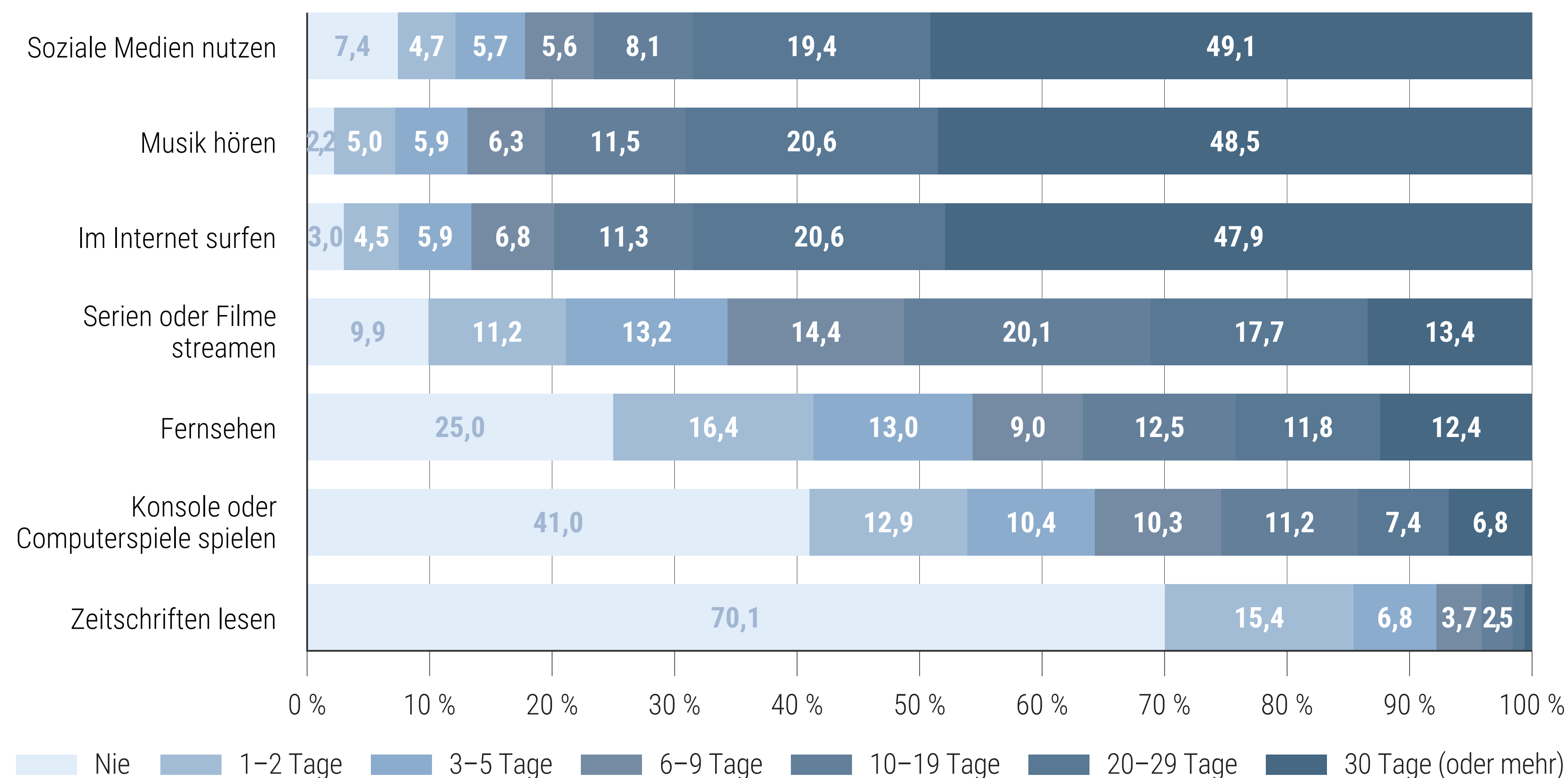
Abbildung 4.22: Häufigkeit des Treffens von Freunden, 2019 und 2024, 16- bis 29-Jährige (in Prozent)



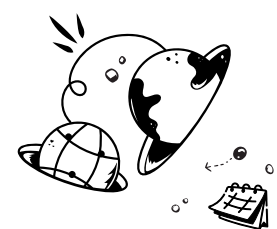


Wie gestaltest Du deine Freizeit durchschnittlich während des Monats? Gib bitte an, an wie vielen **Tagen** Du Folgendes tust.

Abbildung 4.17: Häufigkeit medienbasierter Freizeitaktivitäten, 2024, 12- bis 29-Jährige
(in Prozent)



Quelle: Youth Survey Luxembourg 2024, N (ungewichtet) = 4059–4067, die Berechnungen basieren auf gewichteten Daten.



Freizeitaktivitäten zwischen digitalen und analogen Lebenswelten

- **Männliche** Jugendliche treiben eher Sport und spielen häufiger am Computer oder an der Konsole; **weibliche** Jugendliche beschäftigen sich mehr mit kreativen Tätigkeiten und sozialen Medien.
- Digitale und analoge Freizeitaktivitäten zwischen **Wettbewerb** und gegenseitiger **Durchdringung**.
- Digitale Medien werden vor allem für soziale Kontakte, Unterhaltung und Informationsbeschaffung genutzt; viele Jugendliche verwenden sie zudem für **selbstgesteuertes Lernen**.
- **Soziale Begegnungen** verlagern sich zunehmend in den digitalen Raum.

14,2%

der 12-29-Jährigen **gamen** an 20 Tagen oder mehr im Monat.

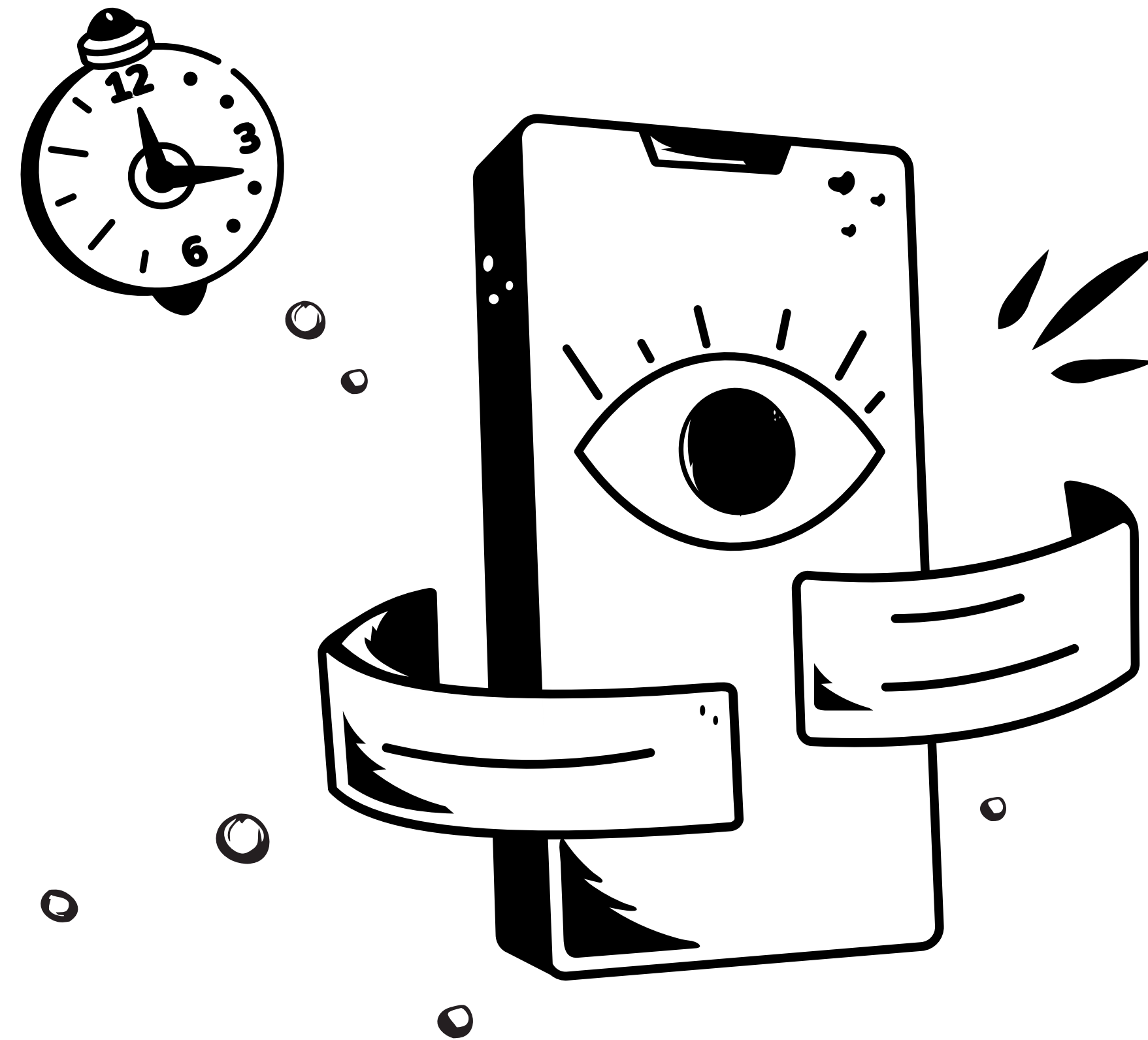
13,3%

der 12-29-Jährigen **treffen sich mit Freunden** an 20 Tagen oder mehr im Monat.

”

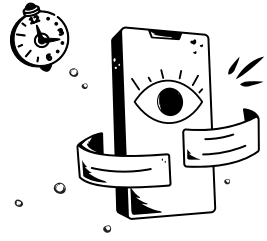
Ech hat keen Englesch an der Schoul, dat heescht ech hunn de ganzen Englesch, wou ech kann, hunn ech selwer geléiert mat **Duolingo**.

Amélie, 20 Joer



Beschleunigung, Gleichzeitigkeit, Asynchronität
Ein kritischer Blick auf die eigene Zeit

#Digitalität



Ein kritischer Blick auf die eigene Zeit

- **Omnipräsenz** des Digitalen und **Durchdringung** jugendlicher Lebenswelten.
- **Problembewusstsein**: verbreitete Wahrnehmung von Beschleunigung, Zeit- und Kontrollverlust.
- Frage nach **Opportunitätskosten**: Welche Aktivitäten bleiben auf der Strecke?
- Strategien zur **Selbstregulation** vs. hybride Lebenswelten, FOMO, Anziehungskraft.
- Hohe Bedeutung **analoger** Ausgleichsräume.

87,6%
empfinden die digitale Welt für **Fernkontakt** als sehr nützlich.

80,0%
nutzen täglich **soziale Medien** für 2 Stunden oder mehr.

”

Zeitlich, ich denke, die Tage würden sich schon mal **länger anfühlen**. Die Tage würden nicht so schnell vorbeigehen.

Isabelle, 23 Jahre

”

Wenn man auf Instagram die ganze Zeit scrollt und dann ist man irgendwie wie so ein **Roboter** an dieses Konstrukt gebunden. [...], es ist etwas, das einem hilft, aber es ist auch gleichzeitig so eine kleine **Fessel**, die einen festhält.

Lucas, 21 Jahre



Vulnerable Gruppen im digitalen Zeitalter
Jüngere und weibliche Jugendliche im Fokus

#Digitalität



Jüngere Jugendliche im Fokus

- Jüngere sind **experimentierfreudig**, handeln Regeln aus, wollen digital selbstbestimmt handeln.
- Jüngere sind verstärkt **Online-Risiken** ausgesetzt: problematisches Verhalten, Cybermobbing und Fremdkontakt.
- **Kompetenzen**, sich selbst zu regulieren und mit dem Digitalen umzugehen, sind bei Jüngeren weniger ausgeprägt.
- **Peers** sind wichtige Normensetzer und Unterstützer im digitalen Zeitalter.

”

Ich wollte es [Omegle]
einfach mal ausprobieren.

Tom, 15 Jahre

11,1%

der 12-15-Jährigen, die
regelmäßig spielen, weisen
**problematisches Gaming-
Verhalten** auf (Ø 6,6%).

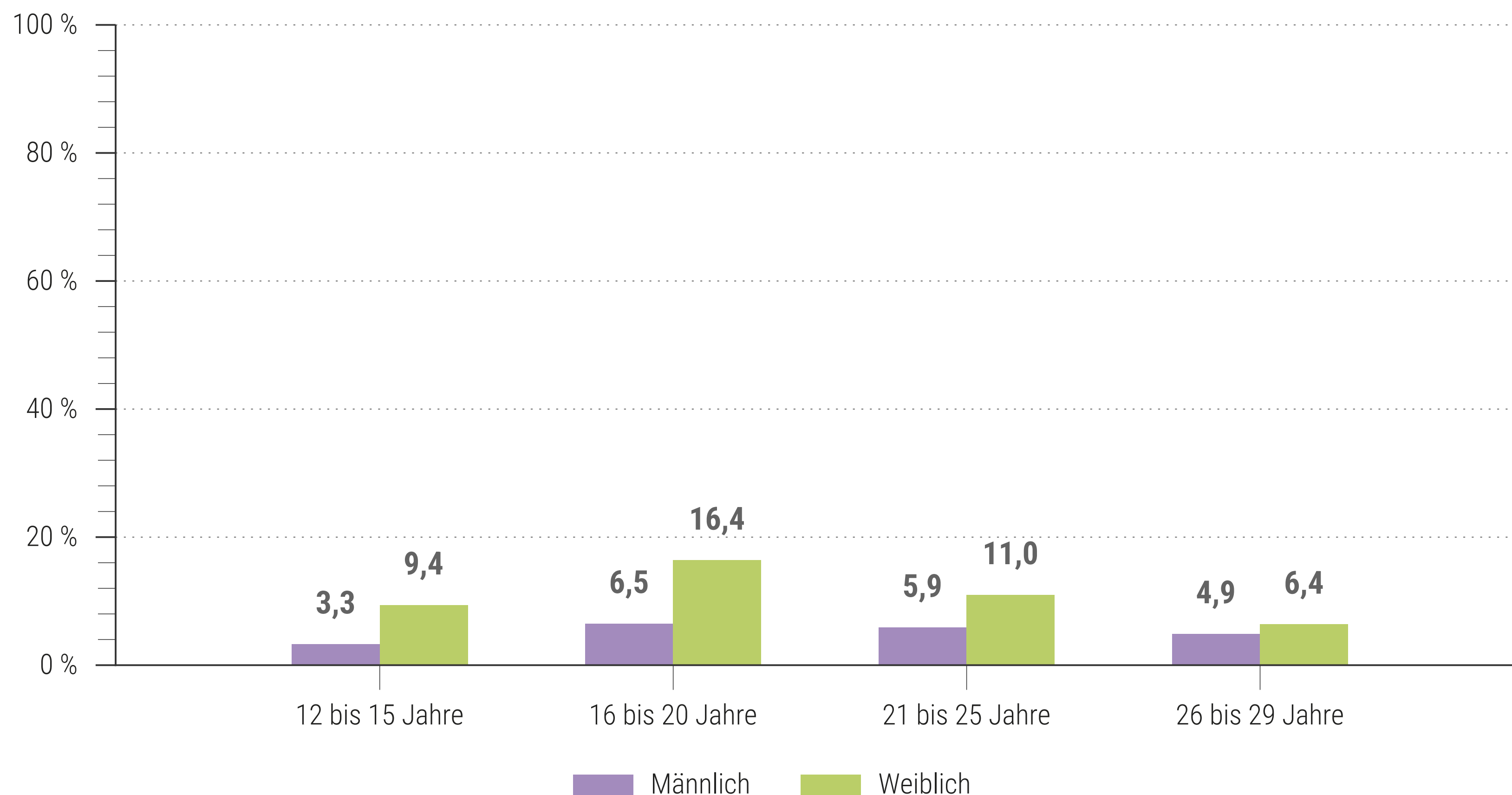
8,9%

der 12-15-Jährigen
weisen **problematische
Social-Media-Nutzung**
auf (Ø 5,9%).



Wurdest Du im vergangenen Jahr von jemandem im Internet
nach **sexuellen Inhalten** über dich selbst gefragt,
obwohl Du solche Fragen nicht beantworten wolltest? - **Ja**

Abbildung 5.15: Konfrontation mit sexuellen Online-Anfragen nach Geschlecht und Alter, 2024,
12- bis 29-Jährige (in Prozent)





Der *Gender Gap* weitet sich aus

- Weibliche und männliche Jugendliche haben unterschiedlichen **Zugang** zu digitalen Geräten.
- **Negative Online-Erfahrungen**, unerwünschte sexuelle Anfragen und problematisches Nutzungsverhalten bei weiblichen Jugendlichen vergleichsweise hoch.
- **Wohlbefinden** und **Gesundheit** verschlechtern sich, jedoch weniger stark bei männlichen Jugendlichen.

21,3%

der weiblichen Jugendlichen berichten von **unerwünschten sexuellen Anfragen**.
(m: 10,4%)

32,2%

der weiblichen Jugendlichen berichten von einem **sehr guten Gesundheitszustand**.
(m: 39,0%)

”

I cannot talk, we as girls, we cannot talk and if they find out that you are a girl, they either insult you or they throw the game on purpose [...] just to not having to play with a girl.

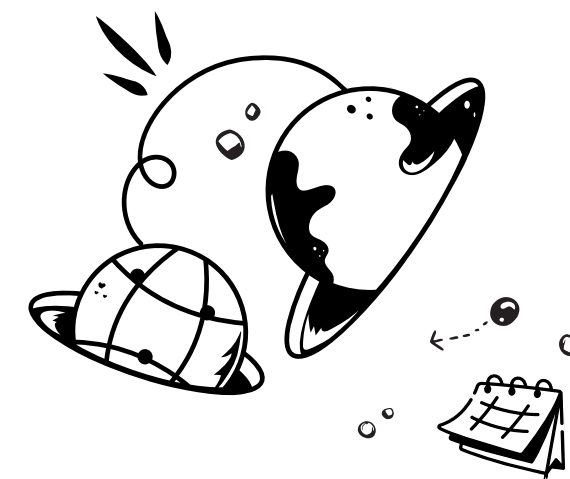
Mariana, 27 years

Mise en perspective

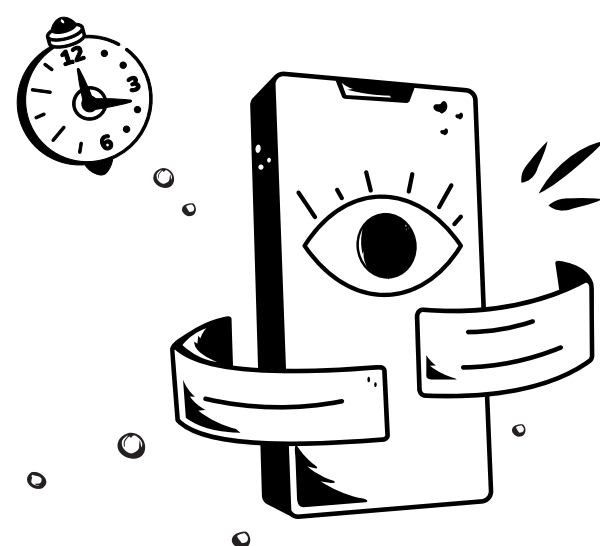
- **Relevanz der Ergebnisse** für Praxis, Politik und Wissenschaft (Luxemburg & international).
- Wissenschaftliche Grundlagen zur Ableitung **politischer Maßnahmen**.
- **Mixed-Methods-Ansatz** hilft, in der Breite und Tiefe Handlungsbedarfe aufzuzeigen
- Weiterer **Forschungsbedarf** notwendig (z.B. Gesundheitssituation, Subgruppen, Intersektionalität, KI).



Mehr entdecken:
jugendbericht.lu



Fülle der Informationen



Vielfalt der Stimmen





Rapport national sur la situation de la jeunesse au Luxembourg 2025 :

Vivre et grandir en ligne et hors ligne

Nationaler Bericht zur Situation der Jugend in Luxemburg 2025:

Leben und Aufwachsen in Online- und Offline-Welten

Einordnung der Resultate

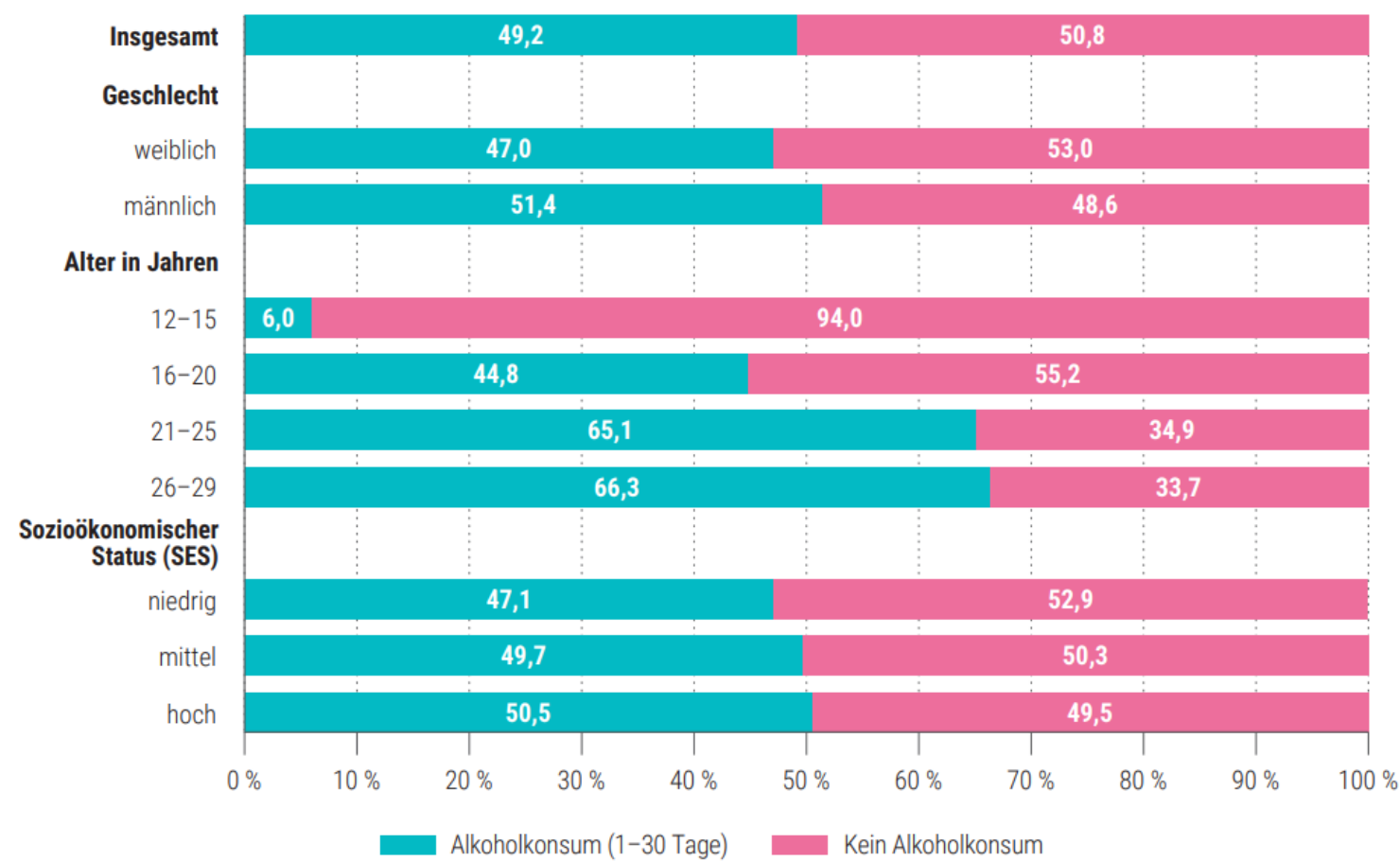
Eine dreidimensionale empirische Einordnung der Ergebnisse

Soziodemografisch

Zeitlich

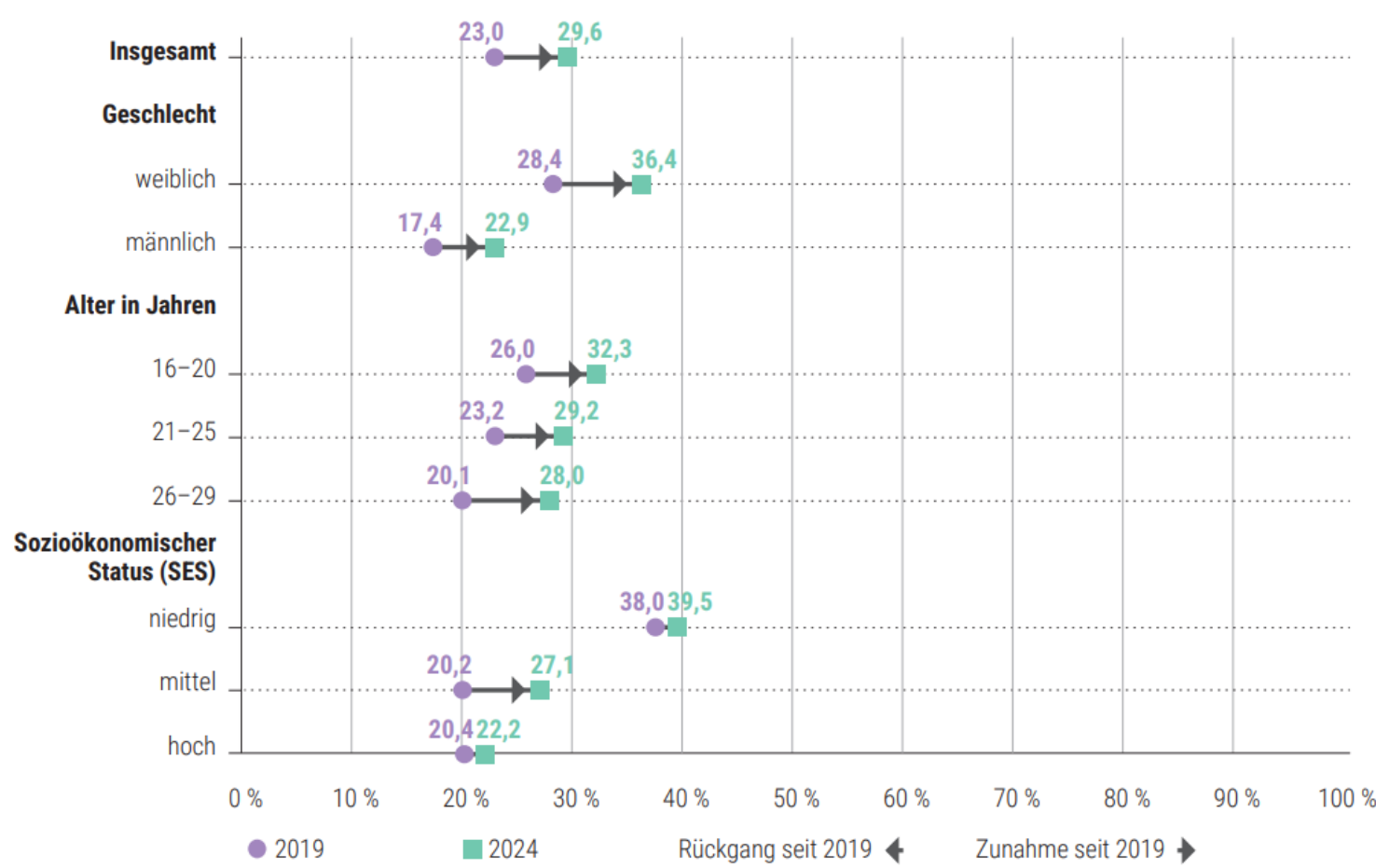
International

Abbildung 4.33: Alkoholkonsum im letzten Monat, 2024, 12- bis 29-Jährige (in Prozent)



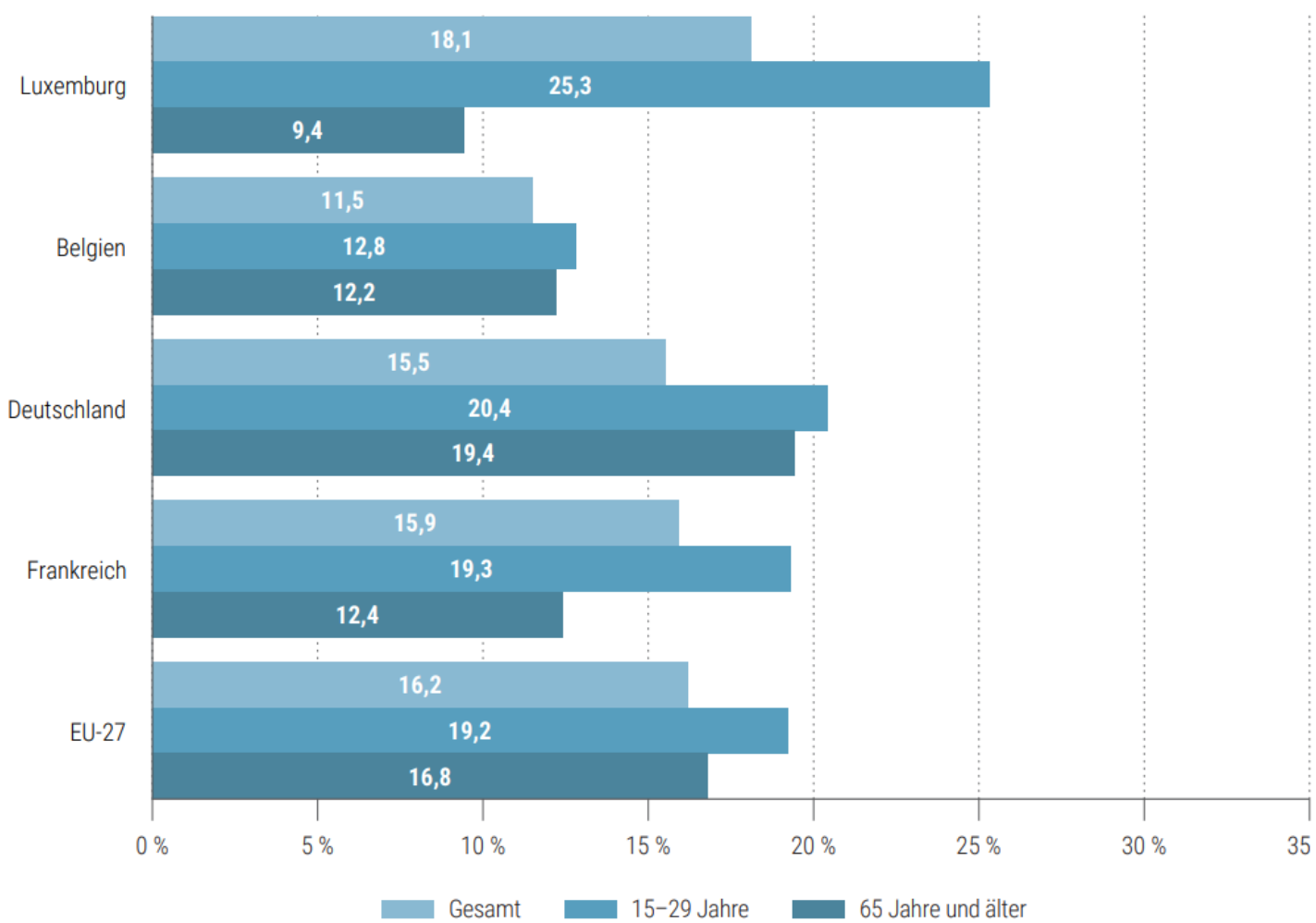
Quelle: Youth Survey Luxembourg 2024, N (ungewichtet) = 4249, die Berechnungen basieren auf gewichteten Daten.

Abbildung 4.32: Multiple psychische Beschwerden, 2019 und 2024, 16- bis 29-Jährige (in Prozent)



Quelle: Youth Survey Luxembourg 2024, N (ungewichtet) = 2616 (2019), 3407 (2024), die Berechnungen basieren auf gewichteten Daten.

Abbildung 3.14: Armutsgefährdung junger und älterer Personen im Vergleich für das Jahr 2024 (in Prozent)



Quelle: Eurostat, 2025i

Forschungsmethoden

Ein multimethodisches Vorgehen

Kapitel 3

- Eurostat & STATEC, Trendanalysen und internationale Vergleiche
- Indikatoren u.a. Bevölkerungsstruktur, Bildung, Beschäftigung, Ungleichheiten

Kapitel 4 und 5

- Quantitativ-repräsentative, mehrsprachige Studie (aktuell Fünfjahreszyklus)
- Wiederkehrende sowie thematische Module u.a. zu Ressourcen, Einstellungen, Verhalten junger Menschen (2019 N= 3001; 2024 N=4779)

Kapitel 6, 7 und 8

- Qualitative Jugendfragungen (Interviews, digitale Tagebücher)
- Offenes Vorgehen und Besprechung von Themen wie KI, Gaming, Bildung

Kapitel 9

- Qualitative Befragungen von Jugendlichen und ihren Eltern
- Analyse von Lebenssituation, Medienausstattung, Doing Family, Medienerziehung

01 Sekundärdatenanalyse

02 Youth Survey Luxembourg (YSL)

03 Étude qualitative sur la jeunesse (EQJ)

04 Étude qualitative sur les jeunes et leurs parents (EQJP)