

YOUTHMAG

Le magazine pour le secteur de la jeunesse

ISSN : 2535-9029
printemps/été 2026 N°18



SOCIAL MEDIA NOTZUNG

Algorithmen - Die unsichtbaren Fadenzieher

AGENDA

Les dates à ne pas manquer!

NEIES VUM SNJ

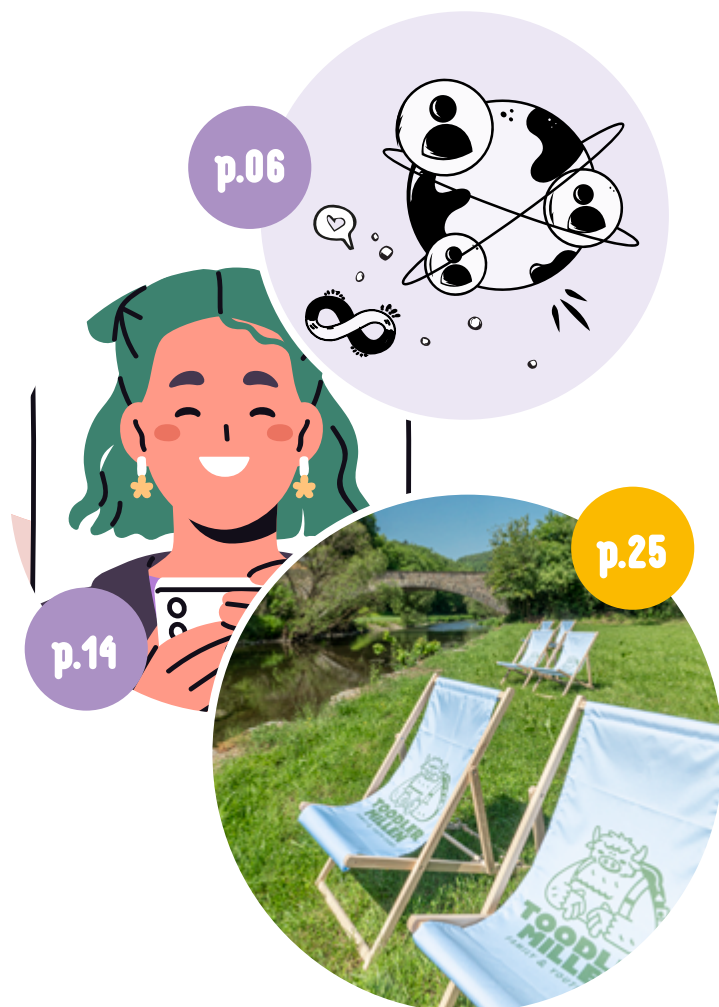
moka.lu

Construire des ponts pour les **jeunes**

Découvrez le MoKa, la plateforme qui facilite l'accès aux mesures de soutien et aide les professionnels à orienter les jeunes vers les ressources adaptées.



SOMMAIRE



SOCIAL MEDIA NOTZUNG

Digitale Nähe, reale Distanz!	04
Jugendbericht	06
Chatbots, Trends, Risiken im Internet	08
Algorithmen - Die unsichtbaren Fadenzieher	10
Warum ist die Nutzung sozialer Medien so addiktiv?	12
Keine Verteufelung, aber Achtsamkeit	14
Pro & Kontra Social-Media-Verbot	16
Im Auftrag des Digital Services Act	18
Filmtipps fir Jugendaarbechter iwwer	18
Social-Media Notzung an d'Auswirkungen	20

AGENDA

Les dates à ne pas manquer!	22
-----------------------------------	----

NEIES VUM SNJ

Moka.lu	24
« Not Sharing is Caring »	25
Camping am Sauerdall	25
Stauséi aktiv erliewen	26
Bookathon 2026	26

Impressum:
YOUTHMAG - Le magazine
pour le secteur de la jeunesse

Coordonnées:
Service national de la jeunesse
BP 707 L-2017 Luxembourg

Rédaction: Service national de la jeunesse
avec le soutien de rédaction de: Laura Tomassini
et Andreas König.

Vos suggestions à:
Communication@snj.lu

Mise en page:
Graphisterie Générale / Kehlen

Crédits photos: SNJ, standart, Mathilde Magne et
tous les autres qui ont été éventuellement oubliés.

Papier: FSC sources mixtes

Impression: Reka

Tirage: 1300 exemplaires

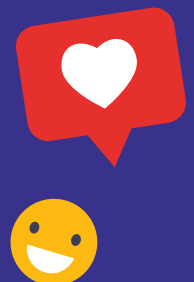
ISSN: 2535-9029

Édition printemps/été 2026



Digitale Nähe, reale Distanz!

Die sozialen Medien sind heute aus dem Alltag junger Menschen nicht mehr wegzudenken. Sie bieten Möglichkeiten zur Information, zur Unterhaltung und zum Austausch mit anderen – jederzeit und überall. Gleichzeitig stellen sie unsere Gesellschaft aber auch vor neue Herausforderungen. Viele Jugendliche verbringen einen großen Teil ihrer Freizeit online, während Begegnungen und Aktivitäten im realen Leben zunehmend seltener werden. Besonders seit der Covid-Pandemie hat sich diese Entwicklung nochmals verstärkt. Digitale Kommunikation hat persönliche Treffen oft ersetzt, und für viele junge Menschen sind soziale Netzwerke heute der wichtigste Ort für Austausch und Zugehörigkeit geworden.





Die luxemburgische Regierung möchte dieser Entwicklung mit konkreten Alternativen begegnen. Jugendliche brauchen Räume, in denen sie sich treffen, austauschen und gemeinsam Zeit verbringen können – unkompliziert, offen und nah an ihrer Lebensrealität. Genau hier setzen die Jugendhäuser und die offene Jugendarbeit an.

Laut Jugendbericht 2025, besuchen aktuell jedoch nur rund 2,7 % der Jugendlichen regelmäßig ein Jugendhaus in Luxemburg. Diese Zahl zeigt deutlich, dass wir neue Wege gehen müssen, um mehr junge Menschen zu erreichen. Ziel ist es deshalb, die Jugendhäuser weiterzuentwickeln und ihre Angebote auszubauen. Jugendliche sollen Orte finden, an denen sie willkommen sind, sich frei entfalten und echte soziale Erfahrungen machen können. Begegnung, Gemeinschaft und gemeinsames Erleben sollen wieder stärker in den Mittelpunkt rücken.

Um dies zu erreichen, diskutiert der Service national de la jeunesse (SNJ) mit dem Sektor eine stark überarbeitete Version des Nationalen Rahmenplans für non formale Bildung, der maßgebliche Richtlinien für die offene Jugendarbeit beinhaltet. Dieser soll dazu beitragen, die Jugendhäuser moderner, zugänglicher und attraktiver zu gestalten. Es geht darum, Räume zu schaffen, die Jugendliche gerne aufsuchen und in denen sie sich wohlfühlen – unabhängig von Herkunft, sozialem Hintergrund oder Interessen. Um diese Entwicklung zu unterstützen, wurden – auch im Rahmen der Finanzierungsabkommen seit 2026 – die finanziellen Mittel erhöht.

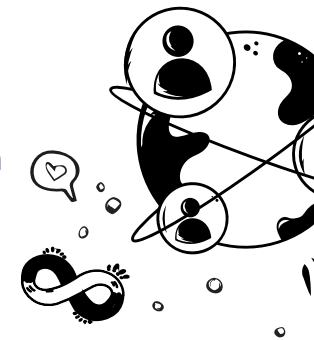
Eine weitere wichtige Initiative ist *Move*, ein Portal mit vielfältigen sportlichen Aktivitäten, die vor allem während

der Schulferien stattfinden. Jugendliche erhalten dort die Möglichkeit, unterschiedliche Aktivitäten auszuprobieren, ohne sich langfristig festlegen zu müssen. Im Mittelpunkt stehen dabei nicht Leistung und Wettbewerb, sondern die Freude daran, gemeinsam mit Gleichaltrigen Neues zu entdecken und aktiv Zeit miteinander zu verbringen. Vor diesem Hintergrund ist es besonders wichtig, dass die Angebote einfach zugänglich und für möglichst viele Jugendliche erschwinglich sind.

Diese Überlegungen sind Teil der Initiative „Screen Life Balance“ des Ministeriums. Sie soll junge Menschen dabei unterstützen, ein gesundes Gleichgewicht zwischen digitaler und realer Welt zu finden. Denn soziale Medien gehören heute wie selbstverständlich zum Leben – entscheidend ist es jedoch, dass sie nicht die einzigen Orte bleiben, an denen Jugendliche Beziehungen aufbauen und Gemeinschaft erleben.

Mit dieser Ausgabe des Youthmag möchten wir unterschiedliche Blickwinkel auf die Nutzung sozialer Medien und deren Auswirkungen auf Jugendliche beleuchten. Unter anderem werfen wir einen Blick auf den Jugendbericht 2025 und die Frage, wie Jugendliche soziale Netzwerke nutzen und wie sie selbst deren Einfluss auf ihren Alltag wahrnehmen. Darüber hinaus beschäftigen wir uns mit den Algorithmen hinter den Plattformen und damit, weshalb soziale Netzwerke ein so hohes Suchtpotenzial haben können und welche Prozesse dabei im Gehirn ablaufen. Ergänzt wird die Ausgabe durch praktische Ressourcen und hilfreiche Informationen, die Jugendhäusern sowie Jugendorganisationen Impulse für ihre tägliche Arbeit geben sollen.

Jugendbericht



Digitale Medien prägen den Alltag junger Menschen grundlegend. Smartphones, soziale Netzwerke und künstliche Intelligenz sind selbstverständliche Bestandteile ihres Aufwachsens. Vor diesem Hintergrund widmet sich der Jugendbericht 2025 dem Thema "Leben und Aufwachsen in Online- und Offline-Welten", gestützt auf quantitative und qualitative Studien. Im Folgenden wird ein Teilaspekt dieses Themas näher betrachtet: der Umgang mit sozialen Medien sowie die Frage, welche (neuen) Herausforderungen und Möglichkeiten sich daraus für Jugendliche ergeben. Weitere Informationen und Ergebnisse stehen auf der Internetseite www.jugendbericht.lu zur Verfügung.

1. Die Daten des Youth Surveys* zeigen bereits einiges zur Social-Media-Nutzung – was sind für dich die interessantesten Ergebnisse aus den Statistiken?

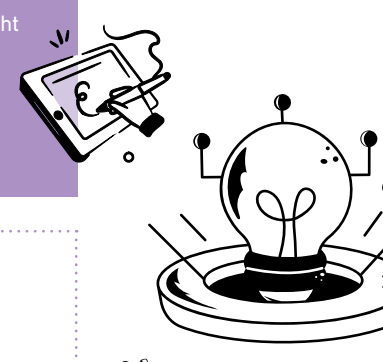
Die Daten des Youth Survey Luxembourg (YSL) zeigen zunächst deutlich, dass soziale Medien eine zentrale Rolle im Alltag junger Menschen einnehmen. Im Bereich der medienbezogenen Freizeitaktivitäten stehen sie an erster Stelle. Rund 80 % der Jugendlichen verbringen mehr als zwei Stunden täglich mit sozialen Medien, wobei weibliche Jugendliche eine intensivere Nutzung aufweisen als männliche.

Eine differenzierte Betrachtung zeigt jedoch, dass die reine Nutzungsdauer zunächst wenig darüber aussagt, wie soziale Medien tatsächlich genutzt werden und welche Bedeutung Jugendliche ihnen beimessen. Die qualitativen Studien eröffnen hier ein vielfältiges Bild. Besonders hervorzuheben ist etwa die Kreativität, mit der viele Jugendliche selbst Inhalte produzieren. Gleichzeitig wird aber auch sichtbar, dass ein großer Teil der Nutzung eher passiv erfolgt, zum Beispiel durch das Scrollen durch Feeds. Damit gehen spezifische Herausforderungen einher, etwa im Hinblick auf kritische Reflexion, Zeitnutzung und Aufmerksamkeitsmanagement.

Um unterschiedliche Nutzungsweisen und Konsequenzen angemessen einordnen zu können, ist zudem eine begriffliche Klärung erforderlich: Wenn von sozialen Medien die Rede ist, bleibt häufig unklar, welche konkreten Apps und Plattformen damit eigentlich gemeint sind. Der Begriff „soziale Medien“ ist ein *umbrella concept*, das je nach disziplinärem Zugang und Kontext unterschiedlich verwendet und definiert wird.



YOUTH SURVEYS



Die Youth Surveys liefern zentrale Daten über junge Menschen in Luxemburg. Der Jugendbericht nutzt diese Daten, ergänzt sie durch weitere Forschungsergebnisse und entwickelt daraus eine umfassende Analyse der Lebenssituation von Jugendlichen.



DR. HANNES
KÄCKMEISTER

Research Scientist im Zentrum für Kindheits- und Jugendforschung (CCY) der Universität Luxemburg. Projektmitarbeiter und Ansprechpartner für den Jugendbericht 2025, für das Youth Wiki und für das European Knowledge Centre on Youth Policy (EKCYP).

* Die Youth Surveys liefern zentrale Daten über junge Menschen in Luxemburg. Der Jugendbericht nutzt diese Daten, ergänzt sie durch weitere Forschungsergebnisse und entwickelt daraus eine umfassende Analyse der Lebenssituation von Jugendlichen.



2. Welche Plattformen nutzen die Jugendlichen am häufigsten?

Die Nutzung sozialer Medien ist recht vielfältig und dynamisch. Besonders verbreitet sind Plattformen wie WhatsApp, Instagram, Snapchat, TikTok und Youtube, daneben spielen auch Discord sowie weitere Anwendungen aus dem Gaming- und Community-Bereich eine wichtige Rolle. Insgesamt zeigt sich: Die Popularität einzelner Plattformen verändert sich schnell. Das hängt insbesondere damit zusammen, was im jeweiligen Freundeskreis gerade angesagt ist und welche Plattformen darüber hinaus in Familien und auch im Freizeitbereich genutzt werden. Einige Jugendliche nutzen beispielsweise Facebook, um mit älteren Familienmitgliedern in Kontakt zu bleiben oder Beziehungen ins Ausland zu pflegen, während WhatsApp in den meisten Fällen als zentrale Kommunikationsplattform im unmittelbaren sozialen Umfeld fungiert.

3. Welche Themen oder Sorgen sprechen Jugendliche besonders oft an, wenn es um Social Media geht?

Das hängt von den Jugendlichen ab. Einige – insbesondere weibliche Jugendliche – berichten beispielsweise von unerwünschter Kontaktaufnahme durch Fremde, dem Erhalt sexueller Nachrichten und Cybermobbing. Gerade ältere Jugendliche und junge Erwachsene beschreiben das Gefühl des Zeitverlusts, vor allem im Zusammenhang mit ihrer Social-Media-Nutzung und Phänomenen wie dem sogenannten *Doomscrolling*. Sie veranschaulichen die hohe Anziehungskraft sozialer Medien durch Metaphern wie „Sog“ oder „Fessel“. Das deutet auf die Schwierigkeit hin, sich vom Bildschirm zu trennen und die Kontrolle über die eigene Zeit und Nutzung zu behalten. Damit verbunden sind Bedenken, dass andere Aktivitäten vernachlässigt werden, wenn Bildschirmzeiten ansteigen. Ein wichtiger Befund ist, dass vielfach ein Problembewusstsein vorhanden ist, was sich unter anderem in Strategien der Selbstregulation zeigt. Ein Beispiel ist *Digital Detox*. Dieses Bewusstsein ist jedoch insbesondere bei jüngeren Jugendlichen im Alter von 12 bis 15 Jahren weniger stark ausgeprägt.

4. Welche positiven Auswirkungen siehst du bei der Nutzung von Social Media und wo siehst du die größten Risiken oder Herausforderungen für Jugendliche?

Positive Auswirkungen zeigen sich beispielsweise in Entwicklungsprozessen, im Kompetenzerwerb sowie in Fragen der gesellschaftlichen Teilhabe. Gerade Jugendliche, die im analogen Kontext Schwierigkeiten haben, Anschluss zu finden, können online Anerkennung erfahren und Personen mit ähnlichen Interessen kennenlernen; in Communities können sie sich austauschen. Zudem gehört die Informationssuche zu aktuellen Nachrichten sowie zu Themen wie Ausbildung, Arbeit oder Gesundheit für rund zwei Drittel der Jugendlichen zur regelmäßigen Nutzungspraxis. Wenn wir auch Plattformen wie YouTube im weiteren Sinne als soziale Medien verstehen,

zeigt sich als weiterer positiver Aspekt das selbstgesteuerte, interessengetriebene Lernen im digitalen Alltag – zu Themen, die Jugendliche interessieren und zu Zeitpunkten, die ihnen passen.

Das Beispiel Meinungsbildung verdeutlicht jedoch auch die Kehrseite dieser Möglichkeiten. Wie bereits erwähnt, nutzt ein Großteil der Jugendlichen soziale Medien passiv. Damit verbunden ist z.B. das Risiko, Netzwerk- und Plattformlogiken unzureichend zu hinterfragen. Die *News-finds-me-perspective*, also die Wahrnehmung, gut informiert zu sein, wenn man lange genug scrollt, wurde in den qualitativen Interviews vielfach thematisiert.

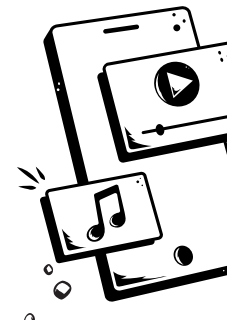
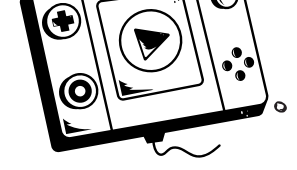
Aus unserer soziologischen Perspektive ist es zudem wichtig zu betonen, dass wir bei der Diskussion über Herausforderungen für Jugendliche nicht aus dem Blick verlieren sollten, dass es sich hier um gesellschaftliche Herausforderungen handelt.

5. Worauf sollte deiner Meinung nach bei der Sensibilisierung von Jugendlichen für einen bewussten Umgang mit Social Media besonders geachtet werden?

Bei der Sensibilisierung von Jugendlichen für einen bewussten Umgang mit Social Media sollte vor allem auf eine reflexive und lebensweltnahe Herangehensweise geachtet werden. Es ist entscheidend, Jugendliche dabei zu unterstützen, ihre eigenen Nutzungsmuster zu hinterfragen und zu verstehen, etwa im Hinblick auf algorithmische Steuerung, soziale Vergleichsdynamiken oder Zeitnutzung, insbesondere im jüngeren Jugendalter. Wichtig ist dabei die gezielte Förderung digitaler Medienkompetenzen und auch von Schlüsselkompetenzen wie Selbstregulation und Zeitreflexion, die im analogen wie auch im digitalen Raum von Bedeutung sind. Nicht zuletzt sollten soziale Kontexte und Ungleichheiten differenziert berücksichtigt werden.

INFORMATIONSFELD JUGENDBERICHT

Der Jugendbericht ist im modifizierten Jugendgesetz vom 4. Juli 2008 rechtlich verankert. Seit 2010 liefert er alle fünf Jahre eine umfassende Analyse der Lebenssituationen junger Menschen in Luxemburg. Der Jugendbericht 2025 ist der vierte in dieser Reihe und umfasst neben einem Monitoring-Teil das Schwerpunktthema Digitalität. Die wissenschaftlichen Ergebnisse bilden eine wichtige Grundlage für die Erstellung des Jugendpakts: nationaler Aktionsplan für die Jugend. Der Bericht wurde von einem interdisziplinären Forschungsteam am Centre for Childhood and Youth Research (CCY) der Universität Luxemburg erarbeitet und von Anette Schumacher, Hannes Käckmeister und Robin Samuel herausgegeben.



Chatbots, Trends, Risiken im Internet: Das zeigt der BEE SECURE Radar

Am 10. Februar wurde die fünfte Ausgabe des BEE SECURE Radar zur Medien- und Technologienutzung von Kindern und Jugendlichen in Luxemburg veröffentlicht. Für den Bericht werden jedes Jahr sowohl Kinder und Jugendliche selbst, als auch Eltern und Lehrer befragt, um so aktuelle Trends herauszufinden. Debora Plein ist Expertin für Online-Sicherheit von Kindern und Jugendlichen bei BEE SECURE sowie zuständig für den Bereich Trend-Monitoring und erklärt, welche Themen besonders relevant für Jugendarbeiter sind.

Online-Erfahrungen sind ein fester Teil der Lebenswelt von Kindern und Jugendlichen, dies ist eine der Feststellungen, die der BEE SECURE Radar 2026 abermals bestätigt. Es wird klar: Eine starre Trennung von online und offline existiert für junge Menschen nicht, denn was sie in beiden Welten erleben, hat einen gleichsam bedeutenden Einfluss auf ihr Empfinden, ihre Gedanken, ihre Ansichten. „Für sie ist alles eins, für viele Erwachsene aber mittlerweile auch“, sagt Debora Plein, Expertin für Online-Sicherheit von Kindern und Jugendlichen bei BEE SECURE. Jedes Jahr führt BEE SECURE Umfragen durch und analysiert Nutzungstrends von Kindern und Jugendlichen im Internet. Ein Fokus lag dieses Jahr auf der Nutzung von Künstlicher Intelligenz (KI) sowie der Interaktion mit Chatbots.

Während 75 Prozent der befragten 17- bis 30-Jährigen angeben, die Gesellschaft von realen Personen zu bevorzugen,

lässt sich ein klarer Trend erkennen, sagt Plein: „Es gibt eine Tendenz, Chatbots zu vermenschlichen und zu diesen eine Beziehung aufzubauen.“ 17 Prozent der Befragten geben an, KI als Freund anzusehen, 20 Prozent, sich durch die Kommunikation mit ihr weniger alleine zu fühlen, 45 Prozent nutzen sie für persönliche Ratschläge und 22 Prozent sprechen gegenüber Chatbots Themen an, über die sie sonst mit niemandem reden. „Dies ist ein Knackpunkt für die Jugendarbeit, da diese auf Beziehungsarbeit basiert“, so die Verantwortliche für Trend-Monitoring. Jugendarbeiter können Jugendlichen dabei helfen, KI richtig einzuschätzen und nicht in die Falle zu tappen, denn, so Plein: „Chatbots treten oftmals so auf, dass sie durch ihre Wortwahl empathisch wirken können, deshalb muss man Kinder und Jugendliche darüber aufklären, dass es sich um Programme handelt, die lediglich menschliches Verhalten imitieren.“

Etwa ein Drittel der befragten Jugendlichen schätzt die Nutzung von KI als negativ für das eigenständige, vor allem kritische Denken ein. Genau hier können Jugendarbeiter anknüpfen und das Gespräch suchen, vor allem zu realen Erlebnissen im Internet. „Es ist wichtig mit ihnen darüber zu reden, welche Plattformen, Apps und Games sie nutzen, aber auch wie sie dies tun. Denn auch wenn man als Erwachsene manches noch nicht kennt, hat man mehr Lebenserfahrung und kann dies als Chance nutzen, um auf gewisse Erfahrungen einzugehen“, sagt Plein. Ein großes Thema unter Jugendlichen sei die Balance zwischen der Nutzung digitaler Medien, dem Setzen eigener Grenzen und dem bewussten Abschalten. „Viele spüren Druck, stets online sein zu müssen, um nichts zu verpassen oder ausgeschlossen zu werden“, so die Exper-

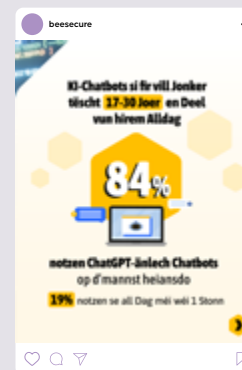




DEBORA PLEIN

Dr. rer. nat. Debora Plein, Expertin für Online-Sicherheit von Kindern und Jugendlichen, Autorin BEE SECURE Radar, BEE SECURE (Service national de la jeunesse)

BEE SECURE RADAR 2026



Mit dem Digital Services Act (DSA) werden Vorschriften für Online-Dienste eingeführt, die von europäischen Bürgern in ihrem Alltag genutzt werden. Diese Dienste umfassen Marktplätze, Social-Media-Netzwerke, App-Stores und Online-Reise- und Unterkunftsplattformen.

tin. Der rezenteste Jugendbericht habe gezeigt, dass viele Jugendliche das Abschalten ihres Handys auch als soziales Abschalten empfinden, deshalb sei es wichtig, darüber zu sprechen, was das digitale „Aus“ bzw. bewusstes Abschalten alternativ bedeuten kann: von einem sozialen „An“ im analogen Raum bis hin zu einer bewussten Zeitspanne der Konzentration ohne Unterbrechung durch das Smartphone.

Besonders interessant sei die unterschiedliche Sicht auf KI und soziale Medien: Während 57 Prozent der Befragten Online-Kommunikation als positiv für ihr Wohlbefinden einschätzen, sagen 59 Prozent, dass die Zeit in den sozialen Medien sich eher negativ auf sie auswirkt. Dennoch verbringt ein Drittel mindestens vier Stunden pro Tag auf Instagram, TikTok und Co. und begegnet dort auch unangenehmen Inhalten wie Hassrede. „TikTok wird auch schon viel von Grundschulkindern genutzt, deshalb ist es wichtig, sich als Eltern und Jugendarbeiter frühzeitig für das Online-Verhalten von Kindern und Jugendlichen zu interessieren, vor allem da soziale Medien KI mehr und mehr integrieren und Technologien so miteinander verschmelzen“, sagt Plein.

Im Radar-Bericht 2026 wird sich vor allem auf die meistgenutzten Plattformen fokussiert. Während die Schwerpunktfragen jedes Jahr leicht variieren, bleibt ein Thema relativ unverändert. In den vergangenen Jahren hat die Sorge um Desinformation sowie *Fake News* bei Jugendlichen stark zugenommen. Bei Erwachsenen bleibt jene vorherrschend, dass ihre Kinder zu viel Zeit online verbringen und dadurch andere wichtige Erfahrungen verpassen. „Die Top 5 sind immer in etwa gleich, auch wenn ihre Verteilung jedes Jahr leicht variiert und es auch immer eine gewisse Diskrepanz zwischen der Einschätzung der verschiedenen Gruppen gibt“, erklärt Plein. Während ein Großteil der befragten Jugendlichen die eigenen Kompetenzen im Umgang mit Gefahren und Risiken im Internet als gut einschätzt, sehen viele Erwachsene diese eher skeptisch. „Einerseits ist es ja gut, wenn Jugendliche selbstbewusst sind und sich fähig fühlen, mit Risiken und Gefahren von Plattformen gut umzugehen. Dennoch muss man natürlich immer individuell auch genau hinschauen, wo Risiko-Bewusstsein und gute Praktiken noch ausbaufähig sind“, meint die Expertin.

Viele der Befragten geben an, selbst schon Gefahrensituationen im Internet erlebt zu haben. Auf Seite 22 im Radar findet man eine Übersicht mit den generellen Risiken und Gefahren, denen junge Menschen im Internet ausgesetzt sind. „Es gibt gewisse *Evergreens* bei den Themen, sowohl online wie offline, die man als Jugendarbeiter einfach kennen muss“, betont Plein. Sobald man in Kontakt mit Unbekannten trete, könne alles

passieren, auch Negatives. Extremistische Inhalte, durch die politische Einflussnahme genommen wird, *Cybermobbing*, das oftmals unter Gleichaltrigen stattfindet, *Grooming*, durch das Jugendliche zu sexuellen Handlungen manipuliert werden, *Fake News*, Krieg und Pornographie – man müsse Jugendliche so fördern, dass sie in allen Lebenswelten informierte Entscheidungen für sich selbst treffen können, um bestmöglich von digitalen Möglichkeiten profitieren, betont Plein.

Interessant sei, dass viele Jugendliche sich eine bessere Kontrolle, respektive Regulation auf digitalen Plattformen wünschen, also einen besseren Schutz von Nutzern. Für Jugendarbeiter könne eine Frage im Stil von „Was würde die digitale Welt für dich sicherer machen?“ ein Einstieg für ein Gespräch sein, in dem dann einerseits die Sorgen und Wünsche von Jugendlichen angesprochen, aber auch Informationen zu bestehenden Gesetzen und Regelwerken wie dem **Digital Services Act** ausgetauscht werden. Es gehe stets um Interesse und offene Kommunikation und Jugendarbeiter haben den entscheidenden Vorteil der direkten Nähe zu Jugendlichen im Alltag, und dieser müsse genutzt werden. „Es existiert ja eine Spannung zwischen Schutz und Teilhabe. Es ist wichtig, dass Kinder und Jugendliche gewisse Risikosituationen erleben, um daran zu wachsen. Als Jugendarbeiter kann man das begleiten und auffangen, sprich einen sicheren Hafen bieten, eine Vertrauensbasis, die Jugendlichen vermittelt, dass es ok ist, Dinge auszuprobieren und vor allem auch über Online-Erfahrungen miteinander zu sprechen“, so Plein.

Für die kommenden Radar-Umfragen wolle man versuchen, noch mehr Teilnehmer zwischen 12 und 18 Jahren zu befragen, um deren Sichtweise noch besser abbilden zu können. Für Jugendarbeiter setzt BEE SECURE auch weiterhin auf Information und Fortbildung rund um Chancen und Risiken der Internetnutzung. Denn wer gut darüber informiert ist, kann Kinder und Jugendliche besser beim Aufwachsen in einer immer digitaler werdenden Welt unterstützen.

Algorithmen: die unsichtbaren „Fadenzieher“ hinter dem, was wir sehen

Sie sind ein fester Teil unseres Alltags, agieren jedoch im Hintergrund, ohne dass wir uns ihrer Anwesenheit wirklich bewusst sind: Algorithmen, jene Anweisungen, die darüber „entscheiden“, wie Dinge im digitalen Raum funktionieren. Steve Muller von BEE SECURE erklärt, was Algorithmen im Falle von Social Media wirklich sind, wie sie funktionieren und wie man selbst beeinflussen kann, welche Inhalte man online sieht.

Ein süßes Katzenvideo, ein Tutorial fürs Basteln einer Deko, ein Kriegsvideo, gekennzeichnet als sensibler Inhalt: Tagtäglich sehen wir in den sozialen Medien tausende von Beiträgen, die einen positiv oder inspirierend, andere eher unangenehm oder gar verstörend. Doch wer entscheidet darüber, was uns auf einer Plattform gezeigt wird? Die Antwort lautet: die Plattform selbst, via Algorithmen. „Algorithmen sind generell einfache Anweisungen, die man einem Computer gibt, um irgendetwas zu tun. Das kann alles sein, von einer einfachen Rechenaufgabe, um den kürzesten Weg von A nach B zu definieren, bis hin zu jenen, die wir von Social Media kennen“, erklärt Steve Muller, Spezialist für Cybersicherheit bei BEE SECURE. „Kennen“ sei dabei eigentlich das falsche Wort, denn die Algorithmen, die in den sozialen Medien regieren, sind nicht bekannt.

„Wir haben eine gewisse Ahnung davon, welche Faktoren mit einfließen, um eine Art Gewichtung von Beiträgen zu berechnen, denn die Frage lautet ja: was wird uns angezeigt?“, so der Experte. Der Bekanntheitsgrad des *Creators*, wie dieser, aber auch wir als Nutzer auf der Plattform agieren, welche Relevanz dadurch entsteht, wie viel Zeit man als Konsument auf der Plattform, aber auch auf spezifischen Beiträgen verbringt, bevor man weiterscrollt, was man schreibt, mit wem man schreibt, wie oft ein Beitrag geliked, geteilt, gespeichert wird – all dies fließt in die Vorgehensweise ein, mit der Algo-

rithmen eine spezifisch auf uns zugeschnittene Selektion erstellen. „Und dann gibt es natürlich noch das Interesse der Plattform selbst, denn alle sind kommerziell und auch, wenn man dies vielleicht nicht auf den ersten Blick denkt, da sie ja gratis sind, verdienen sie einen Haufen Geld mit Werbung“, sagt Muller.

Historisch gesehen spreche man von *Search engine optimization*, auf Deutsch Suchmaschinenoptimierung, kurz SEO, also Maßnahmen, die die Sichtbarkeit einer Webseite – oder im Falle von Social Media von Beiträgen – verbessern. „Im positiven Sinne geschieht dies zu Marketingzwecken, aber Algorithmen können natürlich auch missbraucht werden“, betont Muller. Ein bekanntes Beispiel sei jenes der Firma Cambridge Analytica, die die Daten von rund 50 Millionen Facebook-Profilen nutzte, um die US-Präsidentenwahl von 2016 zugunsten von Donald Trump zu beeinflussen. „Ein anderes Problem sind zum Beispiel Desinformationskampagnen von rechtsradikalen Parteien. Es werden zwar Schutzmaßnahmen dagegen ergriffen, doch das Ganze ist sehr kompliziert“, so der Experte. Das Stichwort seien *Filterbubbles*, die direkte Konsequenz der Art und Weise, wie Algorithmen funktionieren.

„Algorithmen sind ja dafür da, uns Inhalte zu zeigen, die uns interessieren. Im Umkehrschluss bedeutet dies aber, dass die Plattform durch unsere eigenen Aktionen lernt, was wir mögen und uns irgendwann nur noch entsprechende Inhalte angezeigt werden, so dass ein verzerrtes Bild der Realität entsteht.“ Dies gekoppelt mit der Art, wie Elemente bei Plattformen angezeigt werden, erhöht unsere Bildschirmzeit und beeinflusst unsere Gefühle, Gedanken, Handlungen. „Man spricht von sogenannten *Dark Patterns* oder manipulativen Designs, die zum Ziel haben, uns so lange wie möglich auf einer Plattform zu halten und bewusst so konzipiert sind, dass sie dieses Ziel auch erreichen“, erklärt der Experte. Heißt: Während man auf Webseiten früher nach der Anzeige von x Elementen aktiv weiterklicken musste, ist Scrollen und Swipen unendlich. Und während *Buttons* zum Zustimmung, etwa bei **Cookies**, groß angezeigt werden, verstecken sich jene zur Ablehnung irgendwo klein in einer Ecke.

Als Deep Fakes werden Bilder oder Videos bezeichnet die mittels künstlicher Intelligenz hergestellt wurden. Die täuschend echt wirkenden Bilder und Videos verbreiten sich rasant im Netz. Durch diese Software können in einem Video einer Person Worte in den Mund gelegt werden, welche diese niemals gesagt hat. Nicht nur das Bild, sondern auch die Tonspur (Stimme) kann somit gefälscht werden. Mit dem bloßen Auge ist die Fälschung dieser Videos nicht erkennbar.

„Natürlich ist vieles auf die Manipulation von jungen Menschen ausgelegt, aber Erwachsene fallen genauso darauf rein. Meiner Erfahrung nach wachsen ‚digital natives‘ zwar mit gewissen Technologien auf und nutzen sie dadurch vielleicht intuitiver, die Risiken sind aber für alle dieselben. Der einzige wahre Unterschied, den ich sehe, liegt in der Akzeptanz neuer Technologien und darin, dass Erwachsene sich häufiger dagegen wehren“, so Muller. Wichtig sei zu verstehen, dass Algorithmen sich stetig weiterentwickeln und durch neue Kriterien ergänzt werden, die ihre Performance noch leistungsstärker machen. Dass Smartphones uns dabei „zuhören“, bezeichnet der Experte als *Urban Legend*: „Wir alle kennen ja diese Situationen, in denen man abends auf der Couch von etwas spricht und am Tag danach plötzlich passende Werbung sieht. Dies geschieht aber nicht, weil unsere Handys uns abhören, denn das wäre höchst illegal, sondern weil alle Apps und Plattformen, die wir nutzen, über Werbung zusammenhängen und sich gegenseitig gesammelte Daten verkaufen. Hierdurch wird die Wahrscheinlichkeit erhöht, dass unter der Welle an Werbung, die wir täglich sehen, auch mindestens eine dabei ist, die zu einem vorigen Gespräch passt.“

Doch wie kann man alldem nun „entgegenwirken“ und Algorithmen so lenken, dass man eben nicht Opfer ihrer Funktionsweise wird? „Genauso, wie man es bei traditionellen Medien tun müsste: Wenn man sich neutral informieren will, kauft man nicht nur eine Tageszeitung, sondern auch eine, die politisch anders ausgerichtet ist und sucht sich so proaktiv Gegenmeinungen“, erklärt Muller. Das Ausbrechen aus Filterblasen bedarf jedoch Arbeit und die Nutzung von Social Media sehen die meisten als Freizeit, also wird das aktive Suchen nach Inhalten, die eigentlich nicht zu unserer Meinung passen oder uns nicht interessieren, kaum gemacht. „Die Plattformen unternehmen aber auch selbst gewisse Dinge, denn wenn wir immer nur dieselben Inhalte sehen, entdecken wir ja nicht den Rest und das ist für sie unvorteilhaft“, so der Experte. Während auch die Europäische Kommission ihrerseits an Maßnahmen und Gesetzen arbeitet, behalten internationale Experten die Entwicklungen durch generative Künstliche Intelligenz im Auge, die durch ihr schnelles, automatisiertes Erstellen von Inhalten nochmal alles verändert. „Der Impact auf die Funktionsweise von Al-



Online-Cookies sind kleine Dateien, die Webseiten auf dem Gerät der Nutzerinnen und Nutzer speichern. Sie helfen dabei, Einstellungen zu merken, Anmeldungen aufrechtzuerhalten oder das Nutzungsverhalten zu analysieren.



STEVE MULLER

Cybersecurity-Spezialist
Wirtschaftsministerium
Generaldirektion -
Industrie, neue Technolo-
gien und Forschung

gorithmen bleibt wahrscheinlich relativ gering, allerdings verfälschen KI-generierte Inhalte unser Bild und das ist aktuell ein offenes Problem.“

Wie bei jeglicher Nutzung von digitalen Plattformen gelte aber auch hier, dass jeder eine gewisse Eigenverantwortung trägt, so der Experte: „KI bleibt im Endeffekt ein Tool, das von Menschen genutzt wird. So sind **Deep Fakes*** an sich eigentlich viel weniger das Problem, als ihre Darstellung, denn ob ein Bild fotografiert oder per KI generiert wurde, ist letztendlich egal, wenn es im Nachhinein falsch dargestellt wird.“ Das Thema bleibt weiterhin spannend, klar ist jedoch: Algorithmen sind weder Freund noch Feind, sondern lediglich etwas, dessen Existenz jeder sich bewusst sein sollte, um so zu vermeiden, dass man ungewollt in eine Welt abtaucht, die so eigentlich gar nicht existiert.



DR. ANDREAS KÖNIG

Psychologe – Psychotherapeut
Chargé de Direction
Zenter fir exzessiivt Verhalten
a Verhalenssucht (ZEV)
Anonym Glécksspieler asbl

Warum ist die Nutzung sozialer Medien so addiktiv?

Praktische neurobiologische Hintergründe für die Jugendarbeit

Wer mit Jugendlichen arbeitet, kennt das Bild: Das Smartphone liegt auf dem Tisch, der Blick wandert immer wieder dorthin, und selbst wer aufhören wollte, scrollt zehn Minuten später weiter. Ohne Unterbrechung von außen werden dann 45 Minuten daraus. Der Vorsatz aufzuhören ist schon wieder gescheitert. Als naheliegende Erklärung wird gerne auf mangelnde Disziplin oder fehlende Medienkompetenz zurückgegriffen. Das greift aber zu kurz, weil das Geschehen zu einem guten Teil auch eine Frage der Neurobiologie ist. Ein Grundverständnis dessen, was im Gehirn passiert, kann für die Jugendarbeit wertvoll sein: nicht um Jugendliche zu pathologisieren, sondern um ihr Verhalten besser einzuordnen und gezielter begleiten zu können.

Unser Gehirn hat im Laufe der Evolution ein System entwickelt, das uns motiviert, überlebenswichtige Dinge vor anderen zu priorisieren, d.h. sie stets zu suchen und zu wiederholen: Nahrung, soziale Zugehörigkeit, neue Informationen. Es bewertet ständig die Umgebung, gewichtet Reize und entscheidet, was unsere Aufmerksamkeit verdient. Eine Schlüsselrolle spielt dabei Dopamin, das oft als „Belohnungsbotenstoff“ bezeichnet wird, was allerdings eine irreführende Vereinfachung ist, die für das Verständnis von Social-Media-Nutzung entscheidend ist.

Das Gehirn trennt nämlich systematisch zwischen dem Wollen und dem Mögen einer Belohnung. Dopamin wird zwar tatsächlich ausgeschüttet, wenn wir Likes erhalten oder ein cooles TikTok-Video entdecken – aber vor allem in der Phase der Erwartung der Ereignisse, beim Öffnen der App, beim Hochladen eines Posts, beim Scrollen zum nächsten vielversprechenden Inhalt. Dopamin ist also der Botenstoff des Verlangens. Das eigentliche Wohlgefühl – das satte, ruhige Gefühl des Genusses und der Befriedigung – wird durch ein anderes neurochemisches System vermittelt: das Opioid-Endorphin-System.

Dieser Unterschied erklärt ein Phänomen, das viele Jugendliche beschreiben, ohne es benennen zu können: Man scrollt

und scrollt, getrieben von dem Gefühl, gleich kommt etwas Interessantes – und legt das Handy schließlich weg mit einem diffusen Gefühl der Leere. Das Verlangen war da. Die Befriedigung blieb aus. Das Gehirn hat gesucht, aber nicht wirklich gefunden.

Ein wesentlicher Mechanismus ist dabei die Unvorhersehbarkeit. Wenn Belohnungen immer gleich und zuverlässig kämen, würde das Dopaminsystem sich daran gewöhnen und abstumpfen. Unregelmäßige, unvorhersehbare Belohnungen hingegen – manchmal ein witziges Video, manchmal ein Like von jemandem, der einem wichtig ist, manchmal nichts – halten das System in anhaltender Erregung. Das Gehirn lernt: Es könnte sich lohnen, noch einmal zu schauen. Und noch einmal. Das Smartphone wird zur Wundertüte, die man immer wieder schüttelt, weil man nie weiß, was drin ist.

Natürliche Belohnungen haben eingebaute Bremsen. Wer gegessen hat, ist satt. Der Körper sendet dann Signale, die das Suchverhalten nach Essen aktiv beenden. Für soziale Medien existieren solche biologischen Stoppsignale nicht. Es gibt kein Sättigungsgefühl für einen weiteren Post. Der vom Algorithmus gesteuerte Feed liefert individuell zugeschnitten immer weiter, optimiert auf maximale Verweildauer. Soziale Medien sind diesbezüglich also keine neutrale Technologie: Sie wurden als Produkte von Unternehmen entwickelt, deren Geschäftsmodell auf Aufmerksamkeit basiert. Und sie sind dabei extrem gut darin, das Dopaminsystem im Dauerbetrieb zu halten. Hinzu kommt, dass soziale Anerkennung für das menschliche Gehirn evolutionär bedeutsam ist. Zugehörigkeit zur Gruppe war überlebenswichtig. Social Media skalieren diesen Mechanismus in Form von Likes, Antworten und Kommentaren auf Hunderte täglicher Interaktionen hoch, ohne die natürliche Begrenzung echter Begegnungen.

Mit der Zeit verändert eine intensive Nutzung die Art, wie das Gehirn auf Reize reagiert: Smartphone, App-Icons oder Benachrichtigungstöne erhalten durch wiederholte Dopaminausschüttung eine starke motivationale Ladung, die Aufmerksamkeit magnetisch anzieht und Nutzungsverhalten auslöst – unabhängig davon, ob die Nutzung tatsächlich befriedigend ist. Dadurch entstehen automatisierte Muster: Eine kurze Pause, ein Moment der Langeweile reicht aus, um den Griff nach dem Handy auszulösen, noch bevor eine bewusste Entscheidung getroffen wird. Dies erklärt auch die Hartnäckigkeit von Suchtverhalten. Selbst wenn die Belohnung enttäuscht oder ausbleibt (kein Mögen), bleibt die motivationale Kraft der damit verknüpften Reize (das Wollen) bestehen.

Gleichzeitig verschiebt sich die Balance der Botenstoffe. Serotonin – das Gegengewicht zu Dopamin, der Botenstoff der Ruhe und Zufriedenheit – gerät unter Druck: durch Schlafmangel infolge nächtlicher Nutzung, durch ständige soziale Vergleiche, durch das Gefühl, etwas zu verpassen. Dies erhöht die Anfälligkeit für Angst und depressive Verstimmungen. Aufmerksamkeit fragmentiert sich, weil das Gehirn sich an kurze, intensive Reizzyklen gewöhnt und ruhiges Fokussieren zunehmend schwerer fällt. Oxytocin, der Botenstoff sozialer Wärme und Bindung, wird durch digitale Interaktion kaum

aktiviert. Das Ergebnis: Das Wollen steigt, das Mögen sinkt. Chronische Erschöpfung und eine diffuse Unzufriedenheit können Folgen sein, die Jugendliche selbst oft nicht mit ihrer Nutzung in Verbindung bringen.

Ob das klinisch als Sucht einzustufen ist, hängt davon ab, ob Kontrollverlust, Vernachlässigung anderer Lebensbereiche und Weitermachen trotz spürbarer negativer Folgen vorliegen. Diese Grenze ist fließend, und längst nicht jede intensive Nutzung ist behandlungsbedürftig. Viele Jugendliche befinden sich jedoch in einem Bereich, in dem das Muster bereits deutlich suchtmäßige Züge trägt – ohne dass sie oder ihre Umgebung es als solches erkennen.

Dass dies Jugendliche stärker als Erwachsene trifft, hat einen klaren neurobiologischen Grund: Das Gehirn ist in der Adoleszenz noch im Umbau. Die Strukturen, die Emotionen und Belohnungsreize verarbeiten, sind in dieser Phase besonders aktiv und sensibel – Jugendliche reagieren intensiver auf soziale Signale, auf Anerkennung, auf Ausgrenzung. Gleichzeitig reift der Teil des Gehirns, der für Impulskontrolle und das Abwägen von Konsequenzen zuständig ist, erst bis Mitte zwanzig vollständig aus. Das ist keine Fehlfunktion, sondern ein normaler Entwicklungsschritt. Das bedeutet aber, dass Jugendliche sozusagen mit einem hochaktiven Antriebssystem und einer noch unvollständigen Bremse ausgestattet sind. In dieser Konstellation wirken die Mechanismen sozialer Medien besonders stark.

Hinzu kommt, dass Identitätsfindung und soziale Zugehörigkeit in dieser Phase zentrale Entwicklungsaufgaben sind. Social Media bieten dafür eine Bühne, die rund um die Uhr verfügbar ist und unmittelbares Feedback liefert. Das macht sie attraktiv und besonders wirkmächtig.

Das Wissen um diese Mechanismen ist kein Grund zur Resignation, sondern ein Ausgangspunkt für sinnvolle Begleitung. Wer versteht, dass das Verlangen nach dem Handy eine stark neurobiologisch geprägte Reaktion auf ein gezielt konstruiertes Design ist, kann anders mit Jugendlichen darüber sprechen – ohne Vorwurf, aber mit Klarheit. Die Frage „Und... wie geht es dir nach einer Stunde Scrollen – fühlst du dich besser oder schlechter?“ kann ein einfacher Einstieg sein, um das eigene Erleben bewusster wahrzunehmen und Wollen von echtem Mögen zu unterscheiden. Kleine Veränderungen in der Umgebung – das Smartphone aus der Sichtweite, Benachrichtigungen deaktivieren, bewusste Nutzungszeiten – helfen dabei, automatisierte Impulse zu unterbrechen, bevor sie greifen. Das Gehirn ist formbar und Muster, die gelernt wurden, können verändert werden – aber das braucht Zeit, Bewusstsein und oft eine unterstützende Beziehung.

Aus neurobiologischer Sicht zeigt sich, dass Jugendarbeit mit Aktivitäten wie Bewegung, kreativem Arbeiten und direkten Begegnungen etwas bietet, was Social Media nicht leisten kann. Diese Aktivitäten sorgen für die Ausschüttung von Botenstoffen wie Endorphinen, Serotonin und Oxytocin und schaffen dadurch ein wirksames Gegengewicht zu den Effekten von Social Media.



Keine Verteufelung, aber Achtsamkeit

Vom Dopamin-Kick bis hin zu Cybermobbing: Social Media Nutzung hat viele Wirkungen, die einen positiv, die anderen desaströs. Igor Loran ist Psychologe beim KJT im Projekt BEE SECURE und erklärt, wie Scrollen, Chatten, Liken, Teilen und Co. auf unsere mentale Gesundheit Einfluss nehmen und wie man im Kontakt mit Kindern und Jugendlichen damit umgeht.



Über sogenanntes Trend-Monitoring erhalten Experten Informationen dazu, wie soziale Netzwerke von Kindern und Jugendlichen genutzt werden und welche Wirkung Instagram, TikTok und Co. auf ihr Wohlbefinden haben. Loran sieht diese als ambivalent: „Teilweise wird von jungen Menschen von sehr positiven Effekten berichtet, etwa durch Online-Kommunikation, die aktiv förderlich für ihr Wohlbefinden sein kann. Gleichzeitig gibt es aber natürlich auch eine Reihe an negativen Einflüssen, zum Beispiel auf die mentale Gesundheit oder das Selbstbild.“ Ausschlaggebend dafür, was Kinder und Jugendliche online sehen, ist der Algorithmus, der einen schnell in gewisse Bubbles führen kann, so der Psychologe: „Manche Themen entstehen ganz beiläufig, wenn eine Meinung aber noch nicht gefestigt ist, können Inhalte auf Social Media bestehende Tendenzen verstärken und im Extremfall radikalisierende Entwicklungen katalysieren.“

Junge Nutzer seien jedoch nicht die Einzigen, die davon betroffen sind, denn auch Erwachsene sind den Risiken im Internet ausgesetzt – insbesondere im Hinblick auf Impulskontrolle und Suchtpotenzial. Der Unterschied: Kinder und Jugendliche erleben häufiger einen Kontrollverlust, dem sie sich zwar bewusst sind, der aber dennoch schnell zu einer ungesunden Nutzung führt. „Kinder und Jugendliche sind nicht naiv und wissen objektiv, dass Social Media Apps gewisse Risiken bergen. Es gibt aber bestimmte Einflussfaktoren, durch die sie sich von der Social Media Welt angezogen fühlen. Sie finden diese interessant und unterhaltsam und können sich selbst dabei nicht kontrollieren. Aus den Bee Secure Radaren der Jahre 2022 bis 2026 hat sich ergeben, dass die Nutzung sozialer Medien sehr hoch ist und das Einstiegsalter im Laufe der Jahre immer weiter sinkt. Um Kinder vor exzessiver Nutzung, aber auch (alters-)unangemessenen Inhalten sowie Fremden im Internet zu schützen, hat die Europäische Kommission im April eine europaweit zugängliche App zur Altersüberprüfung angekündigt. Wann diese einsatzbereit sein wird und wie sie genau aussieht, ist derzeit zwar noch nicht bekannt, dies sei aber ein wichtiger Schritt, findet Loran: „Aus meiner Arbeit bei BEE SECURE weiß ich, dass Altersverifikation in der Praxis oft leicht ausgetrickst werden kann, etwa durch falsche Angaben bei der Registrierung. Das führt dazu, dass Kinder und Jugendliche teilweise unbegleitet auf Inhalte stoßen, die nicht altersgerecht sind. Deshalb ist es spannend und aus

Schutzperspektive auch wichtig zu sehen, wie sich eine EU-weite Altersverifikation konkret auswirken wird.“

Es sei wichtig zu vermeiden, dass vor allem sehr junge Kinder online allein ungeschütztem Material ausgesetzt sind und unbegleitet Inhalte konsumieren, die ihre mentale Gesundheit negativ belasten, respektive Opfer von Cybermobbing, Hate Speech, Extremismus oder **Cybergrooming**, also die gezielte Kontaktaufnahme durch Fremde, um an sexuelle Inhalte zu gelangen, werden. Doch wie genau definiert man, was eine positive und was eine negative Nutzung sozialer Medien ist? Für Loran geht es hier viel um soziale Vergleiche und Community: Viele Posts geben den Anschein, dass ihre Creator ein perfektes Leben führen, wodurch Neid und massiver psychischer Druck entstehen. Diese können Unsicherheiten erzeugen, die wiederum Auswirkungen auf das eigene Selbstbild haben, da man versucht, Unerreichbares zu erreichen. Man spreche hier entweder von FOMO, also „Fear Of Missing Out“, der Angst, etwas zu verpassen, FOBO, „Fear Of Better Options“, die zu Handlungsunfähigkeit und Stress durch Überforderung führt, da man ständig auf etwas Besseres wartet, FOFO, „Fear Of Finding Out“, also die Angst, etwas Unangenehmes herauszufinden oder aber FOPO „Fear Of Other People’s Opinions“, die Angst vor der Meinung anderer.



Unter Cybergrooming versteht man die gezielte Kontaktaufnahme durch Fremde, um an sexuelle Inhalte zu gelangen.



IGOR LORAN

Diplompsychologe und
Trainer bei BEE SECURE

Pro & Kontra Social-Media-Verbot: Das sagen die Jugendlichen selbst

Die Frage, wie Kinder und Jugendliche im digitalen Raum geschützt werden können, wird international zunehmend diskutiert. Vor diesem Hintergrund gewinnt auch die Debatte über mögliche Altersbeschränkungen für soziale Medien auch in Luxembourg an Bedeutung. Im Rahmen zweier Mini-Jugendkonsultationen bei der „City Party“ (25.04.2026) im Atelier und der „Teenage Dream Party“ (22.05.2026) hatten junge Menschen die Gelegenheit, per Chip-Abstimmung und in Kurzinterviews ihre Meinung zu einem potenziellen Social-Media-Verbot bis 16 Jahre zu äußern. Ihre unzensurierten Antworten bieten einen ungefilterten Einblick in ihre Lebensrealität, ihre Sorgen und ihre Wünsche.

Von insgesamt 227 Jugendlichen hielten 22 % ein Social-Media-Verbot für unter 16-Jährige für eine gute Idee. Die knappe Mehrheit (53,7 %) bewertete ein solches Verbot hingegen als schlechte Idee. Rund 24 % äußerten eine andere Meinung oder waren unentschlossen, was darauf hindeutet, dass die Einstellungen zu diesem Thema differenzierter sind als eine bloße Gegenüberstellung von Zustimmung und Ablehnung.

Dies geht ebenfalls aus den Begründungen und Kommentaren der Jugendlichen hervor.

STIMMEN GEGEN EIN VERBOT BIS 16 JAHRE

Viele Jugendliche empfinden die Grenze von 16 Jahren als zu hoch angesetzt oder sorgen sich um den Verlust ihrer wichtigsten Kommunikationskanäle:

- „16 c'est trop tard. Je pense que c'est mieux avec 14/15.“
- „Ab 13–14 wier besser (5x genannt).“
- „Contrôle parental géif all Problemer léisen, well d'Notzung vun den Apps limitéiert wier.“
- „Ech sinn ënner 16, dofir kann ech net objektiv äntweren. Ech géif awer ab 14 besser fannen.“
- „Social Media hilft, um die Welt besser zu verstehen. Ein Gesetz wäre auch schlecht, da die Kommunikation mit Freunden über Snapchat wegfallen würde.“
- „Weil Chatten per Snapchat dann nicht mehr möglich ist.“
- „Weil es nicht gerecht ist, dass es erst ab 16 ist.“
- „Les adolescents en dessous de 14 ans doivent avoir une limite de temps.“

STIMMEN FÜR EIN VERBOT BIS 16 JAHRE

Befürworter eines Verbots bis 16 Jahre sehen vor allem den Schutzfaktor oder reflektieren ihr eigenes Nutzungsverhalten kritisch:

- „It's safer.“
- „I don't trust the companies.“
- „Ech fannen, wann ee Social Media nëmme privat benotze kéint, dann nee. Mee wëll Social Media publique ass, jo.“
- „Gute Idee, et ass vill Scheiss drop.“
- „Mit 12 sollte man ohnehin nicht viel online sein.“
- „Gute Idee, aber es hängt von der App ab. Auf TikTok sollte man keinen Account haben können, sondern nur Videos schauen dürfen.“
- „Kanner kucke schlëmm Saachen.“ Auf die Nachfrage hin, was ‚schlimm‘ bedeutet, wurden Gewalt und Blut genannt und dass das auch den Schlaf beeinträchtigt.

ZWISCHEN DEN STÜHLEN: UNENTSCHLOSSENE & DIFFERENZIERTE MEINUNGEN

Ein Teil der Jugendlichen sieht die Thematik nuanciert oder knüpft die Sinnhaftigkeit eines Verbots an bestimmte Bedingungen:

- „Ech benotzen nëmme WhatsApp a Snapchat. Op Snapchat ginn et domm Kommentarer. Et wier besser, wann einfach keen Social Media huet.“
- „Ech sinn 16, mir ass et egal.“

- „Et hänkt vum Jonken of. Verschiddener sinn méi erwu-essen, aner benotzen dat blöd.“
- „Et hänkt vun der App of. Facebook ass ok, mee TikTok misst ab 16 erlaabt sinn.“
- „Ich finde es gut und schlecht. Gut, da so ein Gesetz Kinder länger schützen würde. Schlecht, da Kinder so nicht auf Social Media vorbereitet werden.“
- „Ein Gesetz ist keine gute Idee, da es davon abhängt, wie man es nutzt. Social Media ist nicht gut, wenn man es nicht ‚conscious‘ nutzt. Außerdem kann man auf Social Media das Alter einfach ändern.“
- „Gutt an net gutt. Gutt, well Kanner da manner um Handy wieren. An net gutt, well mir vill Kollege verléieren. Ech benotze Snapchat.“

WAS SAGEN DIE DIGITAL AMBASSADORS?

Die Digital Ambassadors sind Jugendliche, die sich regelmäßig zu digitalen Themen austauschen und ihre Erfahrungen, Meinungen und Perspektiven in die Sensibilisierungsmaßnahmen von BEE SECURE einbringen. Dadurch tragen sie dazu bei, dass Angebote und Kampagnen nah an der Lebenswelt junger Menschen gestaltet werden können. Bei diesem Thema zeigt sich ein gemischtes Meinungsbild :

- „Je pense que c'est une mauvaise idée, car ces réseaux devraient être davantage réglementés et pas directement interdits.“ (Wayne, 18)
- „I don't think this is the solution, as it would mainly restrict young people's access to social media rather than solving the underlying problems.“ (Kabir, 15)
- „Ich finde es eine gute Idee, dass die EU so etwas plant. Allerdings bergen solche Kontrollen Risiken und viele Personen werden sich vermutlich nicht daran halten. Sinnvoller fände ich eine Altersverifizierung mit eingeschränktem Zugang. Werbung und personalisierte Inhalte sollten für Jugendliche deaktiviert werden, da diese Mechanismen oft süchtig machen. Zudem könnte es eine Art Schulung mit Zertifikat geben, damit junge Menschen, die die Risiken verstehen, bestimmte Funktionen freigeschaltet bekommen.“ (Benjamin, 17)
- „Ich finde das gut. Ich habe das Gefühl, dass Social Media viel Zeit raubt und es dadurch schwieriger werden kann, Freundschaften in der realen Welt aufzubauen und zu pflegen.“ (Ena, 16)
- „Je suis contre une interdiction des réseaux sociaux pour les jeunes de moins de 16 ans, car je suis plutôt pour plus de sensibilisation et que je suis d'avis que c'est la responsabilité des responsables de l'enfant et non de la politique.“ (Alexandra, 16)

WAS WÜNSCHEN SICH JUGENDLICHE FÜR IHRE SICHERHEIT IM NETZ?

Im Rahmen der vertiefenden Kurzinterviews wurden die Jugendlichen auch gefragt, was sie in der digitalen Welt beschäftigt, wovor sie Angst haben und was sich ändern müsste. Ihre Antworten zeigen ein starkes Bedürfnis nach Schutz – abseits von pauschalen Verboten:

Über das Verständnis von Sicherheit:

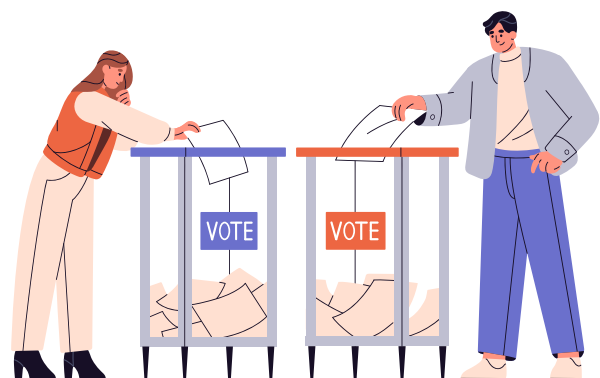
- „Sicherheit ist, wenn fast keine Gefahren da sind.“
- „Wichtig. Saachen, die komesch sinn, sollen net am Internet sinn.“
- „Niemand soll wissen, wo ich wohne...“
- „Ganz wichtig. Bedeutung: Wohlfühlen.“
- „Sicherheit, Privatsphäre, Geheimnisse vor anderen.“
- „Ich verstehe unter Sicherheit, dass ein 12-Jähriger nicht mit einem 16-Jährigen schreibt.“

Über Gefahren, Trends und Zukunftssorgen:

- „Es gibt sehr viele ältere Männer, die sich an Jugendliche ranmachen.“
- „Alte Leute, die mit jungen Mädchen schreiben.“
- „Fake Biller, Deep Fakes.“
- „Dass viele Menschen eine falsche Identität angeben werden.“
- „Gefährlich: Einem können 1000 Euro angeboten werden, um von der Brücke zu springen.“
- „Roboter iwwerhuelen eis Jobs. Mir si nutzlos.“

Konkrete Änderungswünsche der Jugendlichen:

- „Disclaimer bei Stars / Influencern, dass deren Posts nicht der Realität entsprechen.“
- „Ich würde ändern, dass es kein Cybergrooming mehr gibt.“
- „Beim Herunterladen sollte man seine ID zeigen können.“
- „Altersbeschränkungen. Man sollte nur in seiner Altersgruppe kommunizieren können.“
- „Kein Porno und kein Mobbing mehr.“
- „Leute (meistens Männer) direkt sperren, wenn sie komisch werden.“



Im Auftrag des Digital Services Act



—
ROMY SCHAUS

Rechtsberaterin
Leiterin der Abteilung
Online-Plattformen



—
LARA GORECKA

Juristin
Abteilung Online-
Plattformen

Seit Februar 2024 ist der Digital Services Act, kurz DSA, europaweit in Kraft. In Luxemburg wurde die EU-Verordnung für mehr Transparenz und Sicherheit im Internet im April 2025 in die nationale Gesetzgebung aufgenommen. Während Plattformen seither konkrete Maßnahmen ergreifen müssen, um ihre Designs, Funktionen und Inhalte entsprechend zu regulieren, gibt es sogenannte Digital Services Coordinators, kurz DSCs, die dafür sorgen, dass dies auch geschieht. Ein Gespräch mit den Juristinnen Romy Schaus und Lara Gorecka vom „Service plateformes en ligne“ der Luxemburger Wettbewerbsbehörde, die als nationale Aufsichts- und Koordinierungsstelle für die Durchsetzung des DSA fungiert.

Was ist die Aufgabe des Digital Services Coordinator?

Romy Schaus: Als DSC haben wir eine ganze Reihe an Aktivitätsbereichen und Aufgaben. Wir überwachen einerseits, dass die Regeln des Digital Services Act von den jeweiligen Plattformen eingehalten werden und können Strafen verhängen, sollte dies nicht der Fall sein. Daneben kümmern wir uns ebenfalls um Beschwerden und führen Untersuchungen durch. Unsere Behörde analysiert auch Anträge von Wissenschaftlern und bewilligt ihnen Zugang zu Daten großer Plattformen, wenn diese für spezifische Forschungszwecke benötigt werden. Dann gibt es den Bereich der Zertifizierungen. Als DSC vergeben wir den Status von sogenannten *Trusted Flaggers*, die mutmaßlich rechtswidrige Inhalte melden. In Luxemburg ist dies das „Kanner-Jugendtelefon“, Partner von BEE SECURE. Wir können Organisationen ebenfalls als *Out-of-Court Dispute Settlement Bodies* zertifizieren. Diese kümmern sich um Streitfälle zwischen Nutzern und Online-Plattformen. Ein weiterer Aufgabebereich ist die Koordinierung auf nationalem Plan sowie die

Zusammenarbeit mit anderen DSCs und der EU-Kommission, und natürlich die Information und Sensibilisierung der Bevölkerung zum DSA.

Was genau sind die Ziele des Digital Services Act?

Lara Gorecka: Einerseits zwingt er Plattformen zur Transparenzpflicht, sprich sie müssen beispielsweise erklären, welche Art der Algorithmen sie verwenden oder wie ihre Moderationsprozesse funktionieren, heißt begründen, weshalb manche Inhalte gelöscht oder Konten gesperrt werden. Wenn Nutzer spezifische Inhalte melden, müssen die Plattformen laut DSA ebenfalls proportional und zeitnah reagieren. Vor allem VLOPs und VLOSEs, also große Plattformen und Suchmaschinen sind durch den DSA dazu verpflichtet, ein gewisses Risikomanagement zu betreiben, sprich zu analysieren, ob Desinformation oder Fake News verbreitet werden und welche Inhalte und Funktionen manipulativ, unangebracht oder schädlich sind, um entsprechende Maßnahmen zu ergreifen. Der DSA leistet ebenfalls einen Beitrag

zum Konsumentenschutz und erlegt E-Commerce-Plattformen besondere Pflichten auf. Der DSA verpflichtet die Plattformen dazu, Maßnahmen vorzusehen, die die Privatsphäre sowie die Sicherheit Minderjähriger garantieren, mit eventuellen Zugangsbeschränkungen je nach Alter und Designs.

Romy Schaus: Laut den Richtlinien der EU-Kommission geht es aber nicht nur darum, gewisse Dinge zu verbieten, sondern Kindern und Jugendlichen je nach Alter und Fähigkeiten immer mehr Kontrolle über ihre Einstellungen zu geben, so dass sie nach und nach eine altersgerechte Autonomie erhalten.

Lassen sich seit der Einführung des DSA schon Veränderungen sehen?

Romy Schaus: Die Effekte des DSA spielen sich sowohl im Vor- als im Hintergrund ab. Eine Reihe an Dingen hat sich bereits spürbar verändert. Die EU-Kommission nennt in ihren Richtlinien eine Reihe Maßnahmen zum Schutz Minderjähriger: Plattformen sollen Push-Benachrichtigungen beispielsweise standardmäßig deaktivieren, so dass Minderjährige sie bewusst einschalten müssen, und während der Kernschlafstunden immer deaktivieren. Die standardmäßige Deaktivierung gilt auch fürs AutoPlay, also das automatische Abspielen von Videos. Desweiteren sollen Plattformen Interaktionen, sprich Likes, Shares oder Reposts nur mit Nutzern erlauben, mit denen Minderjährige schon befreundet sind, und nicht mit Fremden. Jugendliche dürfen Erwachsenen auch nicht als Kontaktempfehlungen angezeigt werden, um so etwa Grooming zu vermeiden, sprich dass Erwachsene das Vertrauen von Minderjährigen gewinnen, um so an sexuelle Inhalte zu gelangen.

Gibt es konkrete Beispiele dafür, wie und wo der DSA greift?

Romy Schaus: Ehe Sanktionen ausgesprochen werden, zieht die EU-Kommission vorläufige Schlussfolgerungen. Snapchat wird so zum Beispiel vorläufig vorgeworfen, dass es keine Funktion gibt, die es Nutzern erlaubt, Profile von Minderjährigen zu melden. Ein weiterer Vorwurf ist, dass laut der Allgemeinen Geschäftsbedingungen Profile zwar erst ab einem Alter von 13 Jahren erstellt werden dürfen, dies jedoch nicht genug überprüft wird.

Lara Gorecka: Schutzmaßnahmen wie zum Beispiel die Altersverifizierung sind generell ein sehr wichtiges Thema. Minderjährige werden bereits innerhalb von wenigen Stunden von Erwachsenen mit teilweise explizit sexuellen Inhalten kontaktiert und dagegen braucht es wirksame Maßnahmen.

Romy Schaus: Ein Beispiel, das zeigt, dass der DSA funktioniert, ist jenes von TikTok Lite, einer Version der App, bei der Nutzer für gewisse Funktionen Punkte erhalten, die sie gegen Gutscheine eintauschen können. Die EU-Kommission befürchtete, ein solches System könne Suchtverhalten vor

allem bei Minderjährigen fördern und kündigte ein Versuchsverfahren an, was dazu führte, dass TikTok die Einführung der App auf dem europäischen Markt zurückzog.

Kann der DSA denn überhaupt die Realitäten von Jugendlichen erfassen?

Lara Gorecka: Das versucht er natürlich. Ziel ist es, die Menschen dort abzuholen, wo sie gerade sind, und ihnen mehr Schutz zu bieten. Gleichzeitig darf man aber natürlich nicht vergessen, dass Gesetzgebungen in der Regel immer a posteriori erscheinen und Zeit brauchen. Durch die konstante Risikobewertung der Plattformen befinden wir uns mit dem DSA aber auf einem relativ aktuellen Level.

Romy Schaus: Dadurch, dass sowohl die jeweiligen DSCs sowie die Europäische Kommission an den verschiedenen Themen arbeiten, als auch die Zivilgesellschaft miteinbezogen wird und die Wissenschaft Analysen über die Risiken der Plattformen durchführt, entsteht eine Art Feedback-Loop, der uns hilft, auf dem neuesten Stand zu bleiben. Bei den Gesprächen sind auch immer wieder Schülervertreter dabei, was natürlich wichtig ist, um die Realität von Jugendlichen auch zu kennen. Es handelt sich beim DSA aber natürlich um ein noch junges Gesetz, das eine Unmenge an Mechanismen vorsieht, die erst einmal alle umgesetzt werden müssen. Wir sehen bereits die ersten Früchte, aber natürlich entwickelt sich das Ganze stetig weiter. Es handelt sich auch um ein System der Ko-Regulierung, bei dem sämtliche Akteure gefordert sind, die im digitalen Raum aktiv sind und das ist auch gut und wichtig in einem Feld, das eine solch große Dynamik besitzt.

Inwiefern unterscheidet sich der DSA von der Datenschutz-Grundverordnung (DSGVO)?

Romy Schaus: Letztere gibt es ja schon länger und diese geht weit über den Schutz von Daten im Online-Bereich hinaus, sondern schützt diese in allen Bereichen. Der DSA bezieht sich wirklich auf digitale Plattformen und hat zum Hauptziel, online das zu verbieten, was auch offline nicht erlaubt ist. So überschneiden sich manchmal Datenschutz und Plattformregulierung: Der DSA verbietet die Profilierung persönlicher Daten von Minderjährigen zu Werbezwecken. Die verschiedenen Gesetze stehen komplementär zueinander und ergänzen sich, so wie es zum Beispiel auch beim europäischen Mediengesetz der Fall ist. Es ist deshalb wichtig zu betonen, dass wir Beschwerden auch immer an die zuständigen Behörden weiterleiten und die Expertise anderer Akteure hinzuziehen. So auch in anderen Bereichen wie etwa dem Strafrecht, wo die Täterverfolgung noch immer der Polizei obliegt.

SOCIAL MEDIA NOTZUNG

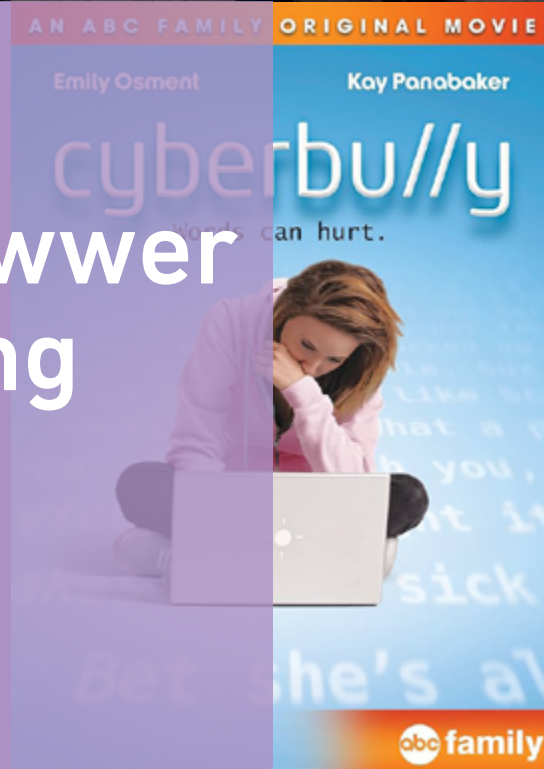


Filmtipps fir Jugendarbeiter iwwer Social-Media Notzung an d'Auswierkungen

Zesumme kucken, verstoen a reflektéieren

Sozial Medie sinn haut e feste Bestanddeel am Alldag vu Kanner a Jugendlecher. Si bidde Méiglechkeete fir Kommunikatioun, Kreativitéit an Ënnerhaltung, mee si bréngen och Erausfuerderunge mat sech: Selbstdarstellung, Gruppendrock, Likes, Schéinheitsidealer, Cyber-Mobbing, Challenges, permanent Erreechbarkeet an d'Fro, wat online eigentlech nach d'Wourecht ass.

Genee dofir kann e gemeinsame Filmowend an der Jugendarbecht e wäertvolle Wee sinn, fir mat Jugendlecher iwwer hir digital Liewenswelt an d'Gespréich ze kommen. Filmer bidden en nidderschwellegen Zougang, gräifen emotional an alldeeglech Themen op a maachen Austausch, Reflexioun an Diskussioun méiglech.



Fir d'pädagogesch Aarbecht ronderëm Social Media, digital Identitéit an Online-Drock eegnen sech ënner anerem déi follgend Filmer an Dokumentatiounen:

THE SOCIAL DILEMMA

E spannende Bäitrag fir Theme wéi Algorithmen, Ofhängegkeet, Manipulatioun an d'Muecht vu sozialen Netzwierker unzeschwätzen. De Film reegt dozou un, kritesch iwwer den eegene Medienkonsum an d'Funktionsweis vu Plattformen nozedenken.

GIRL GANG

Dës Dokumentatioun gëtt en direkten Abléck an d'Welt vun Influencerinnen, Social-Media-Ruhm an ëffentlecher Inzenéierung. Si eegent sech besonnesch gutt, fir iwwer Kierperbillen, Unerkennung, Inzenéierung a psychesch Belaaschtung ze schwätzen.

NERVE

E Film, dee Jugendlecher dacks direkt uschwätzt, well en d'Attraktioun vun Online-Challenges, Muttprouwen an ëffentlecher Opmierksamkeet ophëlt. De Film bitt bitt e gudden Usaz, fir iwwer Gruppendrock, Grenzen a Risikoverhalen am Netz ze diskutéieren.

TKT

Dëse Film eegent sech besonnesch fir mat Jugendlechen iwwer Mobbing, Cyber-Mobbing, Ausgrenzung, Gruppendrock a psychesch Belaaschtung an d'Gespréich ze kommen. De Film mécht daitlech mécht daitlech, wéi enk den Alldag an der Schoul, sozial Bezéiungen an digital Kommunikatioun matenee verbonne sinn a wéi séier sech Belaaschtunge verschäerfe kënnen.

ADOLESCENCE

Dëse Miniserie beschäftegt sech mat der Jugendphas an der Sich no Identitéit. Am Kontext vu Social Media weist se wéi staark Jugendlecher tëscht Selbstduerstellung, Onsécherheet an dem Wonsch no Unerkennung stinn. D'Serie bitt eng gutt Basis, fir iwwer Selbstbild, Online-Image, emotionalen Drock an d'Fro nozedenken, wien een online a wien een offline ass.

CYBERBULLY

E Film iwwer d'Follgen vu Cyber-Mobbing an digitaler Ausgrenzung. Besonnesch gëeegent, fir mat Jugendlechen iwwer Verantwortung, Respekt an den Ëmgang mateneen am Netz ze schwätzen.

SEARCHING

Dëse Film weist op eng besonnesch Aart a Weis, wéi vill eist digitaalt Liewen iwwer eis verrode kann. Dëse Film passt gutt, fir Themen ewéi Privatsphär, digital Spueren an Online-Identitéit ze behandelen.

MISSING

Wéi och Searching erzielt dëse Film seng Geschicht iwwer Bildschiermer, Chats an digital Spueren. E bitt eng gutt Basis, fir mat Jugendlechen iwwer Online-Recherche, Privatsphär, digital Identitéit an d'Fro ze schwätzen, wéi vill den Internet iwwer eis sichtbar mécht.

EIGHTH GRADE

E ganz liewensnoe Film iwwer Onsécherheet, Zougehéierregkeet an Selbstduerstellung am Jugendalter. Besonnesch passend, fir mat Jugendlechen iwwer den Drock vu soziale Medien an de Wonsch no Unerkennung ze schwätzen.

INGRID GOES WEST

E Film iwwer Influencer-Kultur, Verglachsdrock an d'Sich no Opmierksamkeet an Zougehéierregkeet. Virun allem fir méi al Jugendlecher a jonk Erwuessener interessant.

THE CIRCLE

Dëse Film thematiséiert Iwwerwaachung, permanent Visibilitéit an de Verloscht vu Privatsphär. E luet dozou an, mat Jugendlechen iwwer Dateschutz, Transparenz an digitalen Drock ze schwätzen.

Dës Filmer si méi wéi nëmmen Ënnerhalung. Si kënnen Jugendlechen hëllefen, hir eegen Erfarungen anzeuerdnen, iwwert hiert Online-Verhalen ze reflektéieren an e méi kritesche Bléck op sozial Medien ze entwéckelen. Fir Jugendaarbechter bidden si d'Méiglechkeet, aktuell Themen no bei der Realitéit vu jonke Mënschen, dialogorientéiert a liewensno opzebréngen.

Les dates à ne pas manquer!

Il vous manque une date importante? Contactez-nous: communication@snj.lu

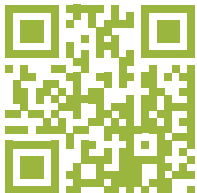


11.07.26 Jugendfestival

15h00 - 24h00 | Amphithéâtre Coque

E Festival wou Kreativitéit, Musek, Beweegung a Kachen zesummekommen an dat an enger festlecher a partizipativer Ambiance. Een Dag fir sech ze ameséieren, ze entdecken an ze deelen.

Weider Informatiounen:
www.jugendfestival.lu



17.07.26 Summer Challenge Lultzhausen

10h30 - 16h30 | Base nautique Lultzhausen

D'Summer Challenge ass eng Variant vu „Spiller ouni Grenzen“, bei där Jonker an Teams vun 3 bis 6 Participanten géinteneen unrieden. Si probéieren, duerch verschidden Challenge wéi Hindernisparcoursen, Präzisiounsspiller an actionräich Aktivitéite Punkten ze sammelen. De Spaass an den Teamgescht stinn am Mëttelpunkt vum Event, dobäi gétt och vill Wäert op eng gesond Ernierung geluecht.

Informatiounen an Umeldung: <https://goodfoodloop.lu/offers/summer-challenge>



COLONIES.lu

31.08. - 06.09.26

Kolonie “Horizont – Ouni Grenzen”

13 – 16 Joer | Mariendall

Wann s du deng Sproochekenntnisser pushe wëlls ouni deng Sommervakanz opzeginn, da komm an de Mariendall däin Horizont erweideren! Mir verbréngt 6 Deeg als méisprooche Grupp zesummen a léieren eis op Lëtzebuergesch, Franséisch an Englesch kennen. Et erwaarden dech vill flott Aktivitéiten.

Dës a vill weider flott Campen a Kolonien fënns du op www.colonies.lu





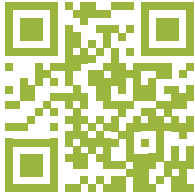
09.09.26

Journée d'intro Animateur spécialisé

Méi wéi een Job! Eng Aufgab, wou s du dech selwer mat deene Jonke mat entwéckels. Géff och du Animateur spécialisé beim SNJ!

D'Participatioun un enger vun eise sëllege "Journées d'intro" ass deen éischte Schrëtt dohinner.

Informatiounen an Umeldung:
www.snj-erliewen.lu



13.09.26

Kommt all an de Mariendall

10h00 – 18h00 |

Centre de jeunesse Marienthal

Mir maachen nees d'Diere vun eisem Zenter am Mariendall grouss op. E Fest fir déi ganz Famill mat eng flotten an ofwiesslungsräiche Programm fir déi ganz Famill. Weider Informatiounen fannt dir am Laf vum Summer op eise Social Media Kanäl.



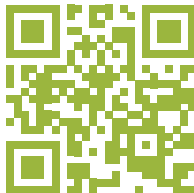
26.09.26

On Stéitsch

14h00 – 22h00 | Schluechthaus Hollerich

Déi 19. Editioun vum Festival fénn, wéi schonn d'lescht Joer, um Site vum ale Schluechthaus zu Hollerech statt. Och dëst Joer gëtt nees een ofwiesslungsräiche Programm gebueden.

Weider Informatiounen: www.onsteitsch.lu



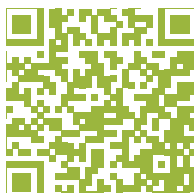
13.10.26

Foire vum Jugendsecteur

9h00 – 12h00 | Forum Geesseknäppchen

Den traditionelle Rendez-vous no der Rentrée fir all d'Leit déi am Jugendsecteur aktiv sinn. Déi ideal Plaz fir sech mat anere Jugendaarbechter auszetauschen an Neies aus dem Secteur gewuer ze ginn.

Umeldung: <https://www.snj.public.lu/foire-vum-jugendsecteur/>



12.11.26

Assises du Secteur de la jeunesse

Forum Geesseknäppchen

Organiséiert vum SNJ sinn d'Assisen méttlerweil e festen Termin am Joreskalenner vum Jugendsecteur. Se bréngen déi verschidden Akteuren zesumme fir sech iwuer Entwécklungen, Perspektiven an Trends auszetauschen an awer och an d'Zukunft ze kucken. Auerzäit an Thema vum dëser Editioun ginn nach zu engem spéideren Zäitpunkt kommunizéiert.



Suivez-nous sur les réseaux sociaux pour avoir les dernières informations !

: @snj.lu

: @snj_luxembourg

MoKa.lu

Eng Bréck tëscht Jugend- a Sozialaarbecht



An der Jugendarbecht stinn d'Professioneller dacks virun der Erausfuerderung, déi passend Hëllef- oder Ënnerstëtzungsmoosname fir Jonker ze fannen. Mam MoKa gouf dofir eng Plattform geschaf, déi genau dësen Usproch erfëllt: eng zentral, einfach accessibel an aktuell Iwwersiicht vu Moosnamen a Servicer fir Jonker zu Lëtzebuerg.

De MoKa – de „Moosnamekatalog“ – regroupéiert a presentéiert Moosnamen, déi dorop ausgeluecht sinn, Jonker z'ënnerstëtzen, déi eng Hëllefstellung brauchen. D'Plattform gouf als Bréck tëscht der Jugendarbecht an der Sozialaarbecht konzipéiert a riicht sech virun allem u Professioneller, déi am direkte Kontakt mat Jonke stinn.

Jugendarbechter, Educateuren, Sozialaarbechter oder aner Acteuren aus dem Secteur kënnen iwwer de Site séier déi passend Moosnamen identifizéieren an esou Jonker gezielt orientéieren.

D'Stärkt vum MoKa läit virun allem an der Zentraliséierung vun Informatiounen. Amplaz laang no passende Strukturen oder Mesuren ze sichen, fannen d'Professioneller op enger eenzeger Plattform Informatiounen zu Ënnerstëtzungsmoosname mat den zoustännegen Organisatiounen fir déi follgend 4 Theemeberäicher:

- **Bildung an Aarbechtswelt**
- **Sozial a familiär Bezéiungen**
- **Gesellschaft a Liewensëmstänn**
- **Gesondheet a spezifesch Besoinen**

Dëst spuert Zäit a mécht d'Orientatioun méi einfach.

Fir datt d'Plattform hire vollen Notzen entfale kann, ass et entscheidend, datt d'Informatiounen aktuell bleiwen.

Dofir kënn Professioneller direkt iwwer de Site Ännerungsvirschléi oder nei Mesuren areeche. Dës ginn no enger Validatioun publizéiert.

Dës participativ Approche mécht de MoKa zu engem dynameschen Instrument, dat sech permanent un d'Realiteiten um Terrain upasst.

An enger éischer Phas gouf de Site op Franséisch verëffentlecht. Perspektivesch soll d'Plattform och op Däitsch disponibel sinn. Dofir ginn d'Servicer encouragéiert, hir Beschreibungen och op Däitsch z'iwwersetzen.

D'Benutzerfrëndlechkeet steet dobäi am Fokus: d'Navigatioun ass kloer strukturéiert, an e Guide d'utilisation hëlleft de Professionellen, sech séier um Site erëmzefannen.

Mam MoKa entsteet e wäertvollt digitaalt Instrument fir déi professionell Jugend- a Sozialaarbecht zu Lëtzebuerg. D'Plattform vereinfacht net nëmmen d'Sich no passenden Hëllefsmoosnamen, mee férdert och d'Vernetzung tëscht de Servicer an d'Visibilitéit vun de besteeënden Offeren.

An enger Zäit, an där Jonker ëmmer méi komplex Erausfuerderunge begéinen, kann eng zentral Plattform wéi de MoKa dozou bäidroen, méi séier, méi gezielt a méi effizient ze schaffen.



« Not Sharing is Caring »

« Not Sharing is Caring », ass eng Campagne vun der Police grand-ducale, dem Ministère fir Educatioun, Kanner a Jugend an dem Parquet. Si sensibiliséiert Jonker iwwert d'Konsequenze vum Filmen a Weiderleede vu Gewalt- oder Mobbingvideoen op de soziale Medien.

D'Campagne vermëttelt de Message, datt d'Verbreedung vun esou Biller d'Leed vun den Affer verschäerfe kann an och gesetzlech Konsequenzen huet. Amplaz Gewalt ze filmen oder Videoen ze deelen, gi Jonker encouragéiert, responsabel ze handelen, Affer z'ënnerstëtzen an Hëllef bei Erwuesenen oder den zoustännegen Autoritéiten ze sichen. D'Initiativ ënnersträicht, datt d'Preventioun vu Gewalt eng gemeinsam Aufgab ass, bei där och d'Jugendarbecht eng wichteg Roll spillt.

DËS CAMPAGNE GËTT IWWERT DE SUMMER 2026 NACH ENG KÉIER RELANCÉIERT.

E gudder Moment fir mat äre Jonken zesummen iwwert dës Problematik ze diskutéieren.

<https://notsharingiscaring.lu/>

Camping am Sauerdall

De 16. Mee 2026 gouf den neie Toodlermillen Family & Youth Camp zu Toodler offiziell ageweit. De Site stellt eng nei a wäertvoll Ressource fir de Jugendsektor duer a bitt Jugendgruppen, Scouten an aneren Organisatiounen optimal Konditiounen fir Campen an Aktivitéiten an der Natur.

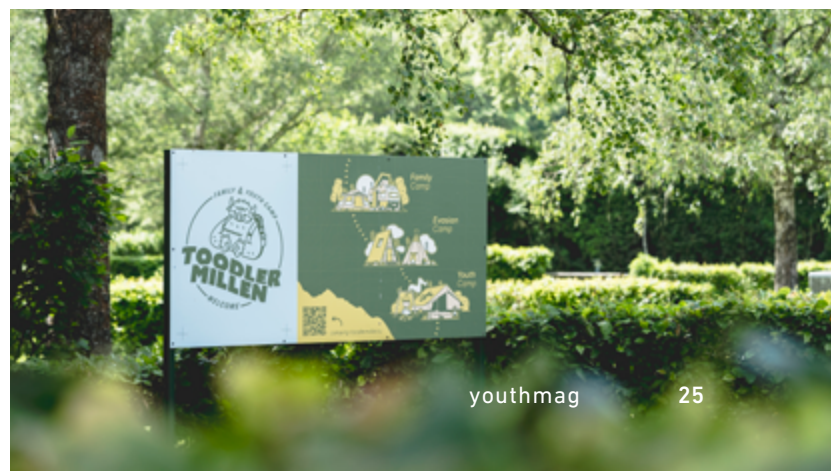
Am Mëttelpunkt steet de Youth Camp, eng Zon déi speziell fir Gruppen a Jugendcampen ausgeluecht ass. Dank der Acquisitioun vum Site duerch de Staat an der Zesummenaarbecht tëscht dem SNJ an den Auberges de jeunesse luxembourgeoises gëtt d'Organisatioun vu Campen an Zukunft nach méi einfach. De Site kombinéiert en natierlech Ëmfeld mat enger gudder Infrastruktur.

Nieft dem Youth Camp bitt d'Toodlermillen och aner Méiglechkeeten: De Family Camp riicht sech u Familljen a klasesch Camper, déi mat Zelt, Caravan oder Camper ënnerwee sinn. Ab 2027 kënn mam Evasion Camp eng Glamping-Offer mat Cabannen an equipéierten Zelter dobäi. Ergänz gëtt de

Site duerch eng Beach-Zone laanscht d'Sauer an de Village, den zentrale Treffpunkt mat Receptioun, Café a gemeinschaftleche Beräicher.

Méi Informatiounen : camping-toodlermillen.lu

Reservatiounen : youthhostels.lu/toodlermillen





Stauséi aktiv erliewen

Zesumme mam Service national de la jeunesse, dem Naturpark Öwersauer a senge Partner kënnst dir als Jugendgrupp (5 – 20 Leit) d'Regioun op eng spannend Aart a Weis entdecken. Ob um Waasser oder u Land – all Aktivitéit bitt iech een eenzegaartegt Erliefnis.

Ugebuede ginn insgesamt 4 Aktivitéiten am Juli an am August:



Urban Sports
& Përmesknuupp
28.07.2026



SUP Yoga
& Silent Walk
03.08.26



Geocaching
& LAKU
07.08.2026



Kajak Clean-up
& SEBES Visitt
17.08.2026

All Informatiounen an Umeldung



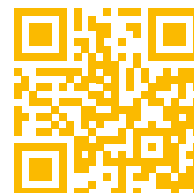
Bookathon 2026

De Bookathon geet an déi nächst Ronn! Scho fir di véierte Kéier wëlle mir am Zäitraum vun nëmme 24 Stonnen net manner wéi 10 Kannerbicher kreéieren. Fir datt dat geléngt brauche mir jeeeweils 10 Illustratoren, Grafik Designer a Storyteller tëscht 14 a 27 Joer. Ënnerstëtzt gi si dobäi vu Professionellen aus deenen dräi Beräicher.

De Kick-off mat weideren Informatiounen zum Oflaf fënnst de 24. Oktober an de Bookathon selwer vum 2. bis de 4. November am Forum Geesseknäppche statt. Kreativ Jonker déi, zesumme mat aneren, eppes Eegenes wëllen erschaffen, kënnen sech ab direkt an nach bis den 31. Juli mellen.

Doriwwer eraus siche mir awer och nach Jonker déi d'Bicher vun der leschter Editioun wëlle vertounen. Eis Bicher ginn et nämlech net just am Print an am Digitalen mee och als Hörbuch.

All Informatiounen an Umeldung



Move

DENG VAKANZ. DÄI SPORT.



Du bass tëschent 8 an 23 Joer al an hues
Loscht an denger Vakanz u Sportsaktivitéiten
deelzehuelen?

Da mell dech elo un op move.snj.lu!

JOIN THE

Move



Service national
de la jeunesse



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



https://



DIGITAL AMBASSADORS



**DENG STÄMM FIR
E BESSEREN INTERNET**



**DU BASS TËSCHENT 14 AN 24 JOER AL?
DU INTERESSÉIERS DECH FIR DIGITAL
THEMEN, WÉI SOZIAL MEDIEN ODER KI?
DU WËLLS DÉI DIGITAL WELT FIR JONKER
MÉI SÉCHER A BESSER MAACHEN AN DENG
IDDIE MAT ABRÉNGEN?**

**DA GËFF DIGITAL AMBASSADOR A
SETZ DECH ZESUMME MAT ANERE
JONKE FIR E BESSEREN INTERNET AN.**



ALS DIGITAL AMBASSADOR:

- HUES DU D'MÉIGLECHKEET EPPES ZE VERÄNNEREN A MAT ZE ENTSCHEEDEN – DENG MEENUNG ASS GEFROT.
- SAMMELS DU ERFARUNGEN A BILTS DECH PERSÉINLECH WEIDER.
- VERBESSERS DU DENG MEDIEKOMPETENZE SOWÉI ANER SOZIAL A ORGANISATORESCH SKILLS.
- KRISS DU E PARTICIPATIOUNSZERTIFIKAT, DAT S DE FIR DENG BEWERBUNGEN NOTZE KANNS.

