ANTILIMBO ENQUÊTERESULTATEN – SITUATIE VAN OEKRAÏENSE JONGEREN IN BELGIË najaar 2025

50 Oekraïense tieners die in België wonen, vulden de enquête in.
De leeftijdsverdeling was als volgt: **66,7% jonger dan 15 jaar**, **9,5% tussen 15 en 18 jaar**, en **23,8% ouder dan 18 jaar**.
Qua gender identificeerde **66,7% zich als meisje**, **31,0% als jongen**, en **2,4% gaf de voorkeur aan geen antwoord**.
Onderwijsdeelname is bijzonder hoog.
95,2% volgt onderwijs in een Belgische instelling, wat een sterke integratie in het schoolsysteem aantoont. Slechts een zeer klein aandeel studeert online in Oekraïne (**2,4%**) of volgt een hybride model waarbij Belgisch en Oekraïens onderwijs worden gecombineerd (**2,4%**).
Opvallend is dat **niemand aangaf niet te studeren** — dit betekent dat elke deelnemer op een of andere manier verbonden is met gestructureerd onderwijs, wat scholen bevestigt als centrale plek voor **gevoel van erbij horen, taalverwerving en dagelijkse structuur**.
De helft van de tieners beschrijft hun **verbinding met mensen in België als neutraal** (**50,0%**) — dus niet negatief, maar ook niet echt hecht of emotioneel verdiept.
Meer dan een derde voelt zich **zwak verbonden** (**35,7%**), wat kan wijzen op aanhoudende obstakels zoals **taal, cultuurverschillen of emotionele vermoeidheid**.
Slechts een klein deel voelt zich **sterk verbonden** (**14,3%**), wat wijst op **langzame maar opkomende integratie**.
Deze patronen weerspiegelen een **sociale overgangsfase**: jongeren nemen deel, maar voelen zich nog niet diep geworteld.
De meeste tieners hebben al een **klein sociaal netwerk opgebouwd**:
61,9% zegt **een paar vrienden** te hebben in België.
11,9% geeft aan **veel vrienden** te hebben, wat succesvolle integratie toont voor een deel van de groep.
Tegelijkertijd zegt **16,7%** nog **geen lokale vrienden** te hebben, wat kan wijzen op emotionele of taalkundige drempels.
9,5% is **niet geïnteresseerd** in het maken van nieuwe vriendschappen, mogelijk door **terughoudendheid, onzekerheid of voorkeur voor vertrouwde contacten**.
Samen tonen deze cijfers een gemeenschap die **langzaam sociale wortels aan het vormen is**, met enkele kwetsbare groepen.
Oekraïense tieners leven in een **hybride sociaal landschap**:
De grootste groep — **61,9%** — zegt dat hun **beste vrienden in Oekraïne** blijven, wat wijst op sterke **emotionele verbondenheid over landsgrenzen heen**.
38,1% heeft Belgische vrienden, en evenveel vertrouwt op **online vriendschappen**, die vaak **veiliger en toegankelijker** aanvoelen tijdens de integratie.
Een kleinere groep (**11,9%**) heeft vrienden van **Oekraïense afkomst in België**, en **7,1%** geeft aan **niet veel vrienden** te hebben.

Hun sociale leven speelt zich dus af over **fysieke afstanden, digitale platforms en culturele gemeenschappen**.
Voor veel tieners betekent "zich thuis voelen" vooral **relaties, niet locatie**:
40,5% zegt dat **familie — vaak specifiek de moeder —** hen een thuisgevoel geeft.
23,8% noemt **vrienden**, en **21,4%** voelt zich thuis dankzij **verbondenheid met de Oekraïense cultuur**, zoals **taal, televisie of tradities**.
16,7% vindt dat terug in **hobby's, muziek, sport, gamen of natuur**.
Kleinere groepen noemen **Oekraïens eten** (**7,1%**).
Ongeveer **11,9%** zegt dat **niets** hen helpt of weet het niet — wat wijst op **moeite met het ontwikkelen van een thuisgevoel**.
Samengevat komt **emotioneel comfort voort uit familie, vertrouwdheid en continuïteit**.
De **hoop op terugkeer** naar Oekraïne blijft sterk:
38,1% ziet zichzelf binnen vijf jaar terugkeren naar Oekraïne, vaak gekoppeld aan de **hoop op veiligheid en heropbouw**.
21,4% verwacht in België te blijven.
16,7% stelt zich een toekomst voor in een **ander Europees land**, aangetrokken door **stabiliteit en kansen**.
Bijna 19,0% voelt zich **onzeker**, wat de **onvoorspelbaarheid van zowel ontheemding als adolescentie** weerspiegelt.
Een kleiner deel hoopt te **migreren naar een ander land buiten Europa**.
Deze vooruitzichten tonen een **mix van verlangen, aanpassing en onzekerheid**.
Sport is de populairste interesse, gedeeld door **50,0%** van de tieners.
42,9% houdt van gamen en **40,5%** van muziek.
Dit toont dat **lichamelijke activiteit en digitale/artistieke expressie** een grote rol spelen in **emotionele regulatie**.
28,6% geniet van **creatieve activiteiten** zoals tekenen of ontwerpen.
Kleinere groepen houden van **lezen/studeren, natuur, dieren** of **tijd doorbrengen met vrienden**.
Hun interesses weerspiegelen een **brede mix van actieve, sociale en herstellende bezigheden**.
Gamen is een **vast onderdeel van het leven** voor veel Oekraïense tieners in België:
De grootste groep (**28,6%**) speelt **dagelijks**.
Nog eens **26,2%** speelt **af en toe**, en **21,4% zeldzaam**.
11,9% speelt **meerdere keren per week** en **11,9%** speelt **nooit**.
Hoewel **dagelijks gamen** dus veel voorkomt, zijn de **niveau's van betrokkenheid erg uiteenlopend** — afhankelijk van **persoonlijke voorkeur, routine en emotionele behoefte**.
Oekraïense tieners in België voelen zich vooral aangetrokken tot **speltypes die sociale interactie, verkenning en betekenisvolle betrokkenheid bevorderen**:
De meest geliefde categorie is **sociale of interactieve spellen** (**23,8%** van de keuzes), wat de **drang naar verbondenheid** en **coöperatief spel** benadrukt.
Daarna volgen **avonturenspellen** en **verhaalgedreven spellen** (elk **14,3%**), die het belang tonen van **narratief en beleving**.
Strategie- en rollenspellen zijn elk goed voor ongeveer **11,9%**, wat wijst op een voorkeur voor **planning, keuzes maken en identiteit verkennen**.
Kleinere groepen kiezen voor **puzzel/denkspellen** of **simulatie-/levensspellen** (elk **4,8%**).
Samen tonen deze voorkeuren dat jongeren houden van spellen waarin ze kunnen **verbinden, creëren, verbeelden en nadenken** — een weerspiegeling van hun **psychologische behoeften aan verbondenheid, autonomie en competentie**.

Categorie	Percentage
Sociaal / interactief	23,8%
Avontuur	14,3%
Verhaalgedreven	14,3%
Strategie	11,9%
Rollenspel	11,9%
Puzzel / logisch denken	4,8%
Simulatie / leven	4,8%

Wanneer Oekraïense tieners beschrijven wat een game écht boeiend maakt, leggen ze de nadruk op emoties, verbinding en uitdaging. De belangrijkste factor is het verhaal, gewaardeerd door ongeveer 23,8% van de respondenten. Zij zoeken games met betekenisvolle verhaallijnen, emotionele diepgang of verborgen boodschappen, waarin ze zich volledig kunnen onderdompelen. Kort daarna, bij ongeveer 19,0%, wordt sociaal spelen benadrukt: games zijn het leukst wanneer ze samen met vrienden gespeeld kunnen worden, online of in het echt. Ongeveer 16,7% waardeert games die aanzetten tot nadenken of strategisch probleemoplossen, omdat die mentale uitdaging en een gevoel van beheersing bieden.

Nog eens 10% verwijst naar spelmechanieken, voortgang of de kwaliteit van de interface, wat toont dat vlotte gameplay en een duidelijke structuur ook belangrijk zijn. Kleinere maar opvallende groepen waarderen verkenning of vernieuwing (ongeveer 7%) en visuele aantrekkingskracht of graphics (ook ongeveer 7%). Ongeveer 12% weet niet goed wat een game voor hen interessant maakt. In het algemeen geven tieners de voorkeur aan games die verbinding, diepgang, cognitieve prikkeling en emotionele herkenning bieden, wat hun behoefte weerspiegelt aan betekenisvolle ervaringen, zowel digitaal als in het echte leven.

Oekraïense tieners hechten het vaakst waarde aan vriendschap en vriendelijkheid; elk wordt genoemd door 28,6% van de respondenten. Ook eigenschappen die met eerlijkheid en integriteit te maken hebben vallen op: eerlijkheid, vrijheid en rechtvaardigheid worden elk door 19,0% gewaardeerd. Kenmerken die gezonde relaties ondersteunen — respect, verantwoordelijkheid en humor — worden elk gewaardeerd door 16,7%. Over het algemeen hechten tieners de grootste waarde aan warmte, vertrouwen, gelijkwaardigheid en betrouwbaarheid in mensen rondom hen.

Wanneer Oekraïense tieners nadenken over wat ze willen dat mensen in België begrijpen over Oekraïners, staat identiteit centraal. Het meest voorkomende thema, vermeld door 23,8%, is dat Oekraïners geen Russen zijn — een onderscheid met een sterke emotionele betekenis gezien de oorlog en hun situatie als ontheemden. Nog eens 19,0% wil dat Belgen de rijkdom van de Oekraïense cultuur erkennen en waarderen, inclusief tradities, taal en nationale eigenheid. Thema's van kracht en veerkracht komen ook sterk naar voren: 16,7% benadrukt moed en doorzettingsvermogen van Oekraïners.

Emotionele warmte is een ander belangrijk thema. Ongeveer 14,3% wil dat anderen begrijpen dat Oekraïners vriendelijk, eerlijk en warm zijn, als tegengewicht voor stereotypen. Nog eens 11,9% benadrukt de moeilijkheden die de oorlog veroorzaakt en wil dat Belgen begrijpen welke emotionele en praktische lasten ze meedragen. Ongeveer 9,5% verwijst naar stereotypering of vooroordelen, en nog eens 9,5% benadrukt dat Oekraïners net als anderen Europeanen zijn en als gelijken gezien willen worden. Kleinere groepen noemen Oekraïens eten of levensstijl (4,8%) of weten het niet goed (7,1%).

Samen tonen deze perspectieven een sterke behoefte aan erkenning, respect en correcte beeldvorming. Tieners willen niet enkel als nieuwkomers gezien worden, maar als individuen met een trotse identiteit, rijke cultuur en levenservaring gevormd door uitzonderlijke uitdagingen.

Het meest gewaardeerde aspect van België is de beleefde, rustige en respectvolle sociale sfeer, vermeld door ongeveer 31%. Veiligheid en stabiliteit spreken 23,8% aan, terwijl 19% de natuur, parken en nette openbare ruimtes waardeert. Ook eten, cultuur en vrijheid worden genoemd. Ongeveer 16,7% zegt niets specifiek ontdekt te hebben. Dit toont dat vooral de rust en orde van het dagelijkse leven in België sterk gewaardeerd worden.
Familie is de belangrijkste steunbron: 33,3% blijft daardoor positief. 28,6% vertrouwt op vrienden voor steun en emotioneel evenwicht. Muziek speelt een belangrijke rol voor 16,7%, en 14,3% doet aan sport of beweging om met stress om te gaan. Een kleinere groep, 11,9%, vertrouwt vooral op hun eigen mindset en optimisme. Toch zegt 14,3% dat niets helpt of dat ze het niet weten, wat wijst op emotionele druk.
Wanneer ze advies of emotionele steun nodig hebben, wenden Oekraïense tieners in België zich in grote meerderheid tot hun familie: 66,7% noemt ouders of familieleden als belangrijkste steun. Meer dan de helft, 54,8%, rekent ook op vrienden. Een kleinere groep (14,3%) zoekt steun in online gemeenschappen, terwijl slechts 9,5% hulp zoekt bij psychologen, maatschappelijk werkers of andere professionals. Ongeveer 7,1% zegt niemand te hebben bij wie ze terechtkunnen — een kwetsbare groep die extra ondersteuning nodig kan hebben.
Wanneer tieners zich een game voorstellen die kan helpen om zich zelfzekerder en meer verbonden te voelen, ziet de grootste groep — 26,2% — een multiplayer- of communicatiegerichte game voor zich, waarin ze kunnen praten, samenwerken en zich minder alleen voelen. Creatieve elementen zoals bouwen, personaliseren of werelden creëren spreken 16,7% aan, terwijl 14,3% betekenisvolle of steunende verhalen belangrijk vindt. Kleinere groepen noemen teamactiviteiten, strategie of competitie. Bijna 30% twijfelt of heeft geen ideeën, wat suggereert dat ondersteunende gameconcepten nog niet altijd vanzelfsprekend zijn voor hen. Over het algemeen stellen ze zich een sociale, hoopvolle en creatieve game voor, die verbinding biedt in plaats van isolatie.
Boodschappen van hoop domineren: 33,3% moedigt leeftijdsgenoten aan niet op te geven en te blijven geloven dat het beter zal gaan. 23,8% benadrukt dat niemand alleen is, 21,4% legt de nadruk op kracht en veerkracht, en 16,7% moedigt zelfvertrouwen aan. Kleinere groepen benadrukken vriendelijkheid of trots op hun Oekraïense identiteit. Ongeveer 19% twijfelt. Samen drukken de tieners warmte, solidariteit en emotionele moed uit.

CONCLUSIE

Oekraïense tieners in België navigeren door een complexe mix van emotionele, sociale en culturele uitdagingen. Hoewel velen school lopen en lokale vriendschappen opbouwen, blijven hun sterkste emotionele banden verbonden met familie en bestaande sociale kringen uit Oekraïne. Gaming, sport, muziek en creatieve bezigheden dienen zowel als copingmechanismen als bronnen van plezier. Hun waarden leggen de nadruk op vriendelijkheid, eerlijkheid en emotionele warmte, en ze uiten een sterke wens om begrepen te worden — niet als slachtoffers of vreemden, maar als individuen met een rijke identiteit, veerkracht en dromen voor de toekomst.
Wanneer de resultaten van de enquête vergeleken worden met de inzichten van jeugdwerkers, blijken veel observaties overeen te komen. Jeugdwerkers omschrijven Oekraïense tieners als respectvol, opmerkzaam en emotioneel complex. De meeste tieners bevinden zich sociaal nog in een “neutrale zone” — ze nemen deel aan activiteiten maar zijn nog niet volledig geïntegreerd in hun peer-groep. Familie, vooral moeders, vormt een centrale emotionele houvast, terwijl vriendschappen zich langzaam ontwikkelen.
Jeugdwerkers merken op dat digitale en langdurige relaties veiligheid en continuïteit bieden. Emotionele integratie gebeurt in kleine stapjes. Tieners creëren vaak stukjes van hun cultuur opnieuw om zich emotioneel geaard te voelen — muziek, eten en tradities zijn belangrijk. Net zoals uit de enquête blijkt, zien jeugdwerkers grote veerkracht, maar ook onzekerheid:

veel tieners weten niet goed wat hun toekomst brengt, heen en weer geslingerd tussen hoop op terugkeer naar Oekraïne en het vinden van hun plaats in België.
Uiteindelijk benadrukken jeugdwerkers de nood aan empathie, emotionele ondersteuning, cultureel afgestemde programma's en veilige, creatieve omgevingen waar tieners zichzelf kunnen zijn en op hun eigen tempo verbinding kunnen maken.

Deze enquête maakte deel uit van het AntiLimbo-project. Het KA2 Small-Scale Partnership-project "AntiLimbo" wordt uitgevoerd door Grem, Letland in samenwerking met MoreMosaic, Zweden en Bessonova Outdoor Immersion School, België binnen het Erasmus+ programma. Het project heeft als doel het gevoel van verbondenheid te versterken bij jonge Oekraïense vluchtelingen in België, Letland en Zweden, door hen te verbinden met de Europese Unie en haar cultureel erfgoed. Via gamificatie en digitale tools willen we het bewustzijn over de Europese cultuurgeschiedenis en -waarden vergroten, en een dieper gevoel van identiteit bevorderen in hun nieuwe omgeving en binnen de Europese samenleving.
Projectreferentie: 2024-3-LV02-KA210-YOU-000269071.
Jongeren onder de 18 vulden de enquête in met toestemming en onder begeleiding van hun leerkrachten of jeugdwerkers.
Disclaimer: De meningen en standpunten die worden geuit, zijn uitsluitend die van de auteur(s) en weerspiegelen niet noodzakelijk de mening van de Europese Unie of het Europees Uitvoerend Agentschap voor Onderwijs en Cultuur (EACEA). Noch de Europese Unie, noch EACEA kan verantwoordelijk worden gehouden. Gefinancierd door de Europese Unie.