# ANTILIMBO ENQUÊTERESULTATEN – SITUATIE VAN OEKRAÏENSE JONGEREN IN LETLAND najaar 2025

**Er werden 87 antwoorden ontvangen in Letland. 55 mensen antwoordden in het Oekraïens (63,2%), 32 in het Russisch (36,8%), niemand in het Engels (0%).**
**Respondenten: 20 personen ouder dan 18 jaar (23,0%), 36 tussen 15 en 18 jaar (41,4%), 31 jonger dan 15 jaar (35,6%).**
**57 meisjes (65,5%), 27 jongens (31,0%), 3 personen gaven de voorkeur aan geen geslachtsidentificatie (3,4%).**

10 mensen studeren niet (11,5%), allemaal ouder dan 18 jaar. 53 (60,9%) studeren in lokale onderwijsinstellingen, 2 (2,3%) volgen online onderwijs via een Oekraïense school, de overige 22 (25,3%) combineren lokaal onderwijs en online onderwijs in Oekraïne.

32 respondenten (36,8%) voelen een sterke band met lokale mensen, 42 (48,3%) voelen zich neutraal, en 13 (14,9%) melden een zwakke verbinding.
Wat betreft vriendschappen: 32 personen (36,8%) hebben veel lokale vrienden, 48 (55,2%) hebben er een paar, 4 (4,6%) hebben geen vrienden, en 3 (3,4%) zijn niet geïnteresseerd in vriendschappen — deze laatste twee groepen tonen geen duidelijk verband met leeftijd of geslacht.

Wat betreft vriendschappen hebben Oekraïense jongeren sterke banden met achtergebleven vrienden in Oekraïne (36 respondenten of 41,4%) en met lokale vrienden van Oekraïense afkomst (50 of 57,5%), evenals met gewone lokale jongeren (45 of 51,7%).
Het is zeldzaam om uitsluitend lokale vrienden te hebben (minder dan 10 personen of onder de 11,5%) of enkel contact te onderhouden met Oekraïense vrienden in Oekraïne (ook minder dan 10 of 11,5%).
Meestal is er sprake van een combinatie van beide, met een duidelijke voorkeur voor vrienden met dezelfde achtergrond.
20 personen (23,0%) hebben voornamelijk online vrienden, ook al hebben sommigen ook andere contacten. 17 personen (19,5%) gaven toe momenteel niet veel vrienden te hebben.
Over het algemeen lijkt het dat jongeren zich vrij goed geïntegreerd voelen, vooral de min-18-jarigen.
Zij die zeiden niet geïnteresseerd te zijn in vriendschappen zijn degenen met alleen online vrienden, geen vrienden, of enkel Oekraïense vrienden in Oekraïne.

Wat hen een thuisgevoel geeft in Letland zijn: vrienden, familie, de mogelijkheid om Oekraïens of Russisch te spreken, school (vooral de Oekraïense school), vriendelijke en ondersteunende lokale mensen, en evenementen voor de Oekraïense gemeenschap. 9 personen (10,3%) zeiden “niets” of dat ze zich “niet thuis voelen”.

Wat interesses betreft, hadden slechts 3 personen (3,4%) slechts één interesse (1 in muziek, 2 in sport), alle anderen hebben meerdere en diverse interesses.
De populairste combinaties zijn natuur, geschiedenis en reizen (samen), of muziek en reizen.
De absolute favorieten zijn muziek (53 respondenten of 60,9%) en reizen (50 of 57,5%), gevolgd door kunst (38 of 43,7%), popcultuur en mode (36 of 41,4%) en sport (34 of 39,1%).
Minder populair zijn natuur (21 of 24,1%), geschiedenis (21 of 24,1%) en literatuur (20 of 23,0%).
Bijna alle meisjes kozen voor muziek, bijna alle jongens voor muziek en sport.
18-plussers zijn meer geïnteresseerd in kunst en natuur; -15-jarigen verkiezen vooral muziek en sport; 15- tot 18-jarigen hebben bredere interesses, vaak inclusief muziek, sport, reizen en popcultuur.

39 respondenten (44,8%) spelen dagelijks online games, 18 personen (20,7%) meerdere keren per week. Deze gewoonte hangt niet samen met de sterkte van hun lokale banden of geslacht.
De meerderheid is jonger dan 18 jaar, met muziek en sport als belangrijkste interesses.
Ze zijn vooral geïnteresseerd in avontuurlijke, verhalende en simulatiegames.
17 personen (19,5%) spelen soms, 12 (13,8%) zelden — deze groep verkiest puzzel- en strategische games — en 7 (8,0%) spelen nooit, meestal degenen met interesse in muziek, literatuur, geschiedenis, natuur en kunst.

Wat gamevoorkeuren betreft:
46 personen (52,9%) kiezen voor verhalende games,
34 (39,1%) voor avontuurlijke games,
31 (35,6%) voor simulaties,
29 (33,3%) voor puzzels,
29 (33,3%) voor strategische spellen,
22 (25,3%) voor rollenspellen,
11 (12,6%) voor sociale spellen.

In de open vraag over wat een game goed maakt, noemden respondenten: boeiende verhaallijnen, met vrienden kunnen spelen en communiceren, goede grafische vormgeving, uitdagende quests, emotionele betrokkenheid en gebruiksgemak.

De meeste mensen waarderen vriendelijkheid en vriendschap bij anderen, evenals betrouwbaarheid, minder verantwoordelijkheid en gevoel voor humor.

Op de open vraag “Wat zou je willen dat lokale mensen begrijpen over jou en je cultuur?” wisten velen het niet goed, maar anderen gaven antwoorden zoals:
onze cultuur is niet alleen borsjt en vyshyvanka, maar een rijke geschiedenis, literatuur en mentaliteit;
we hadden een goed leven in Oekraïne vóór de oorlog, we zijn hier niet om andere redenen;
Letlands leren is moeilijk;
we zijn divers en elk van ons is uniek.

Op de vraag wat ze ontdekt hebben in het nieuwe land, antwoorden omvatten:
regels worden nageleefd,
vertrouwen speelt een belangrijke rol in processen,
mensen zijn rustig,
er heerst een vredige sfeer,
er is respect voor de natuur,

mensen zijn vriendelijk.
Toch zei 34 personen (39,1%) “niets”.

Motivatie komt vooral van familie en vrienden.

Enkele voorgestelde ideeën voor het spel:
sociale dilemma’s oplossen,
jongerenproblemen aankaarten (bv. depressie),
strategische spellen over het maken van bondgenoten en succesvolle communicatie,
groepswerk als essentieel element,
positieve bekrachtiging.
Veel opmerkingen vroegen om psychologisch advies en emotionele ondersteuning.
Eén idee betrof het aanbieden van waardebonnen of cadeaukaarten als beloning.

Gevoelens om te promoten in het spel zijn: veiligheid, vriendelijkheid, licht, steun, niet alleen zijn, en hoop.

---

**CONCLUSIE**
Op basis van de enquête blijken Oekraïense jongeren in Letland grotendeels actief, sociaal betrokken en redelijk goed geïntegreerd — vooral jonger dan 18 — terwijl ze zich tegelijk in een duidelijke “tussenfase” bevinden. Ze behouden sterke banden met zowel Oekraïne als hun nieuwe omgeving, met vriendschappen over afkomst heen. Taal en onderwijs zijn bepalend voor hun gevoel van erbij horen: jongeren combineren vaak Letse en Oekraïense onderwijssystemen, terwijl ouderen zich steeds meer op de toekomst richten via het leren van Lets voor hoger onderwijs of werk.
Hun interesses zijn breed en levendig — muziek, reizen, sport en kunst zijn belangrijk — en gamen is een cruciale emotionele en sociale ruimte, ongeacht integratieniveau.
Thuisgevoel en motivatie worden vooral gedreven door relaties: familie, vrienden en een ondersteunende omgeving.
De behoefte aan veiligheid, vriendelijkheid, verbinding en hoop onderstreept het belang van inclusieve, interactieve en psychologisch ondersteunende activiteiten.

In deze context kan een goed ontworpen educatief spel een uiterst effectief middel zijn, zeker als het verhalend is, groepsinteractie bevat, en ruimte biedt voor emotionele expressie en communicatie tussen leeftijdsgenoten.
Het spel moet geen nadruk leggen op strikte kennis, maar op verkenning, culturele uitwisseling, sociale dilemma’s en creatieve strategie.
Voorkeuren tonen aan dat jongeren interesse hebben in visueel aantrekkelijke, gebruiksvriendelijke en betekenisvolle games — die niet alleen vermaken, maar ook ruimte bieden voor reflectie, leren en verbinding tussen diverse identiteiten en ervaringen.

**Vergelijking met jeugdwerkers:**
Zowel de jongeren als de jeugdwerkers beschrijven een complexe, emotioneel geladen sociale situatie, maar ook een grote mate van aanpassingsvermogen, nieuwsgierigheid en motivatie wanneer er gepaste ondersteuning is.
Beide bronnen benadrukken het belang van actieve participatie, groepsgerichte aanpak en de wens om cultureel verbonden te blijven.
Jeugdwerkers prijzen de openheid en energie van jongeren, hun voorkeur voor uitstappen,

fysieke activiteit en creatieve formats — volledig in lijn met de enquête.
Zowel jongeren als jeugdwerkers bevestigen het belang van vriendschappen (lokaal, Oekraïens, online) en benoemen de Letse taal als barrière, zeker bij een onzekere toekomst in het land.
Cruciaal is de gedeelde nood aan flexibele, interactieve en emotioneel veilige omgevingen — wat de rol van spellen als educatief én verbindend middel bevestigt, mits ze empathisch en cultureel sensitief ontworpen zijn.

**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.**