ANTILIMBO ENQUÊTERESULTATEN – SITUATIE VAN OEKRAÏENSE JONGEREN IN ZWEDEN najaar 2025

Dit rapport biedt een samenvatting van de verzamelde gegevens uit Zweden.
Het bevat de belangrijkste vragen die relevant zijn voor de doelstellingen van de enquête. In totaal werden 50 antwoorden ontvangen. De enquête schetst een groep voornamelijk jonge, studerende Oekraïense respondenten die sterk steunen op nauwe sociale banden voor welzijn, motivatie en integratie. Digitale spellen en creatieve activiteiten vormen een bijzonder geschikt kanaal om betrokkenheid te creëren, vooral wanneer ze zich richten op storytelling, emotionele verbondenheid en sociale interactie. Elke interventie of educatief spel dat voor deze doelgroep wordt ontwikkeld, moet inclusiviteit, verhalend vermogen en mogelijkheden voor veilige sociale verbinding vooropstellen.

Taal van de antwoorden

- Oekraïens: 39 (78%)
- Russisch: 7 (14%)
- Engels: 4 (8%)

De enquête werd overwegend in het Oekraïens beantwoord, wat aantoont dat Oekraïens nog steeds de sterkste en meest comfortabele uitdrukkingsvorm is voor de respondenten. Russisch wordt nog door een aanzienlijke minderheid gebruikt, terwijl Engels een beperkte rol speelt.

Geslachtsverdeling

- Vrouwelijk: 34 (67%)
- Mannelijk: 14 (29%)
- Geeft de voorkeur om het niet te zeggen: 2 (4%)

De enquête werd vooral ingevuld door meisjes. Dit moet in overweging genomen worden, zeker met betrekking tot sociale steun, motivatie en interesse in gamen tijdens het ontwikkelen van scenario's en spelinhoud.

Leeftijdsverdeling

- 18 jaar en ouder: 23 (45%)
- Jonger dan 18: 16 (33%)
- 15 jaar en ouder (mid-tienercategorie): 8 (16%)
- Jonger dan 15: 3 (6%)

De respondenten zijn voornamelijk adolescenten en jongvolwassenen, met bijna de helft 18 jaar of ouder.

Studiesituatie

- Ja, momenteel aan het studeren: 40 (80%)
- Nee: 10 (20%)

De meeste respondenten volgen onderwijs, wat erop wijst dat scholen, educatieve platformen en leeromgevingen centraal staan in hun dagelijks leven en integratie-ervaring.

Connectie met mensen in het nieuwe land
Meest voorkomende antwoorden:

- Enige connectie / beperkt contact
- Vrienden of kennissen
- Voornamelijk binnen de Oekraïense gemeenschap

Er bestaan connecties met mensen in het gastland, maar deze zijn vaak beperkt of verlopen via netwerken van landgenoten. Diepe sociale integratie is voor velen nog in ontwikkeling.

Wat helpt iemand zich meer op zijn gemak of "thuis" te voelen in het nieuwe land?
Meest genoemde factoren:

- Vrienden
- Familie
- Zich veilig voelen
- Taalbegrip
- Vertrouwde routines en plaatsen

Een gevoel van "thuis" is vooral persoonlijk. Persoonlijke relaties en emotionele veiligheid wegen zwaarder dan structurele factoren, wat het belang van leeftijdsgenoten en familie benadrukt.

Activiteiten of thema's van grootste interesse (max. 3)
Meest gekozen thema’s:

- Spellen en digitale activiteiten
- Creativiteit (kunst, tekenen, muziek)
- Communicatie en sociale interactie
- Nieuwe dingen leren

Respondenten voelen zich sterk aangetrokken tot interactieve, creatieve en sociaal georiënteerde activiteiten. Educatieve inhoud spreekt meer aan wanneer die ingebed is in boeiende of speelse vormen.

Frequentie van digitale of mobiele games spelen

- Vaak / zeer vaak: meerderheid
- Soms: gematigd aandeel

- Zelden of nooit: minderheid

Gamen is een veelvoorkomende bezigheid voor de meeste respondenten, wat bevestigt dat digitale spellen een relevant en vertrouwd medium zijn voor betrokkenheid, leren en sociale verbinding.

Voorkeurssoorten spellen (max. 3)
Populairste categorieën:

- Avontuur / verhalende spellen
- Simulatie- en casual games
- Puzzel- en logicagames

Respondenten verkiezen spellen met narratieve diepgang, verkenning en lage instapdrempels boven puur competitieve of agressieve formats.

Wat maakt een spel interessant?
Belangrijkste factoren:

- Interessant verhaal of personages
- Vrijheid van keuze en verkenning
- Duidelijke doelen en vooruitgang
- Emotionele betrokkenheid

Verhaal, autonomie en emotionele resonantie zijn belangrijker dan technische complexiteit. Spellen worden gewaardeerd als ervaringen, niet enkel als amusement.

Wat waardeert men het meest in anderen (max. 3)?
Meest genoemde waarden:

- Vriendelijkheid
- Eerlijkheid
- Vertrouwen
- Begrip en steun

Interpersoonlijke waarden draaien sterk rond emotionele veiligheid en betrouwbaarheid, wat de geleefde ervaring van ontheemding en aanpassing weerspiegelt.

Wat helpt om gemotiveerd of positief te blijven in moeilijke tijden?
Belangrijkste bronnen:

- Vrienden
- Familie
- Persoonlijke doelen en dromen
- Hobby’s en activiteiten

Motivatie wordt vooral in stand gehouden door hechte relaties en een gevoel van doelgerichtheid. Individuele copingstrategieën zijn belangrijk, maar zelden losgekoppeld van sociale steun.

Tot wie wendt men zich voor advies of steun?
Meest voorkomende antwoorden:

- Familie
- Vrienden
- Combinatie van familie en vrienden
- In mindere mate: leerkrachten, psychologen of online gemeenschappen
- Een klein aantal: niemand

Informele steunsystemen overheersen. Professionele of institutionele hulp speelt een ondergeschikte rol, en een kleine maar belangrijke groep meldt niemand te hebben om zich tot te wenden, wat wijst op een kwetsbare doelgroep die gerichte ondersteuning nodig heeft.

CONCLUSIE

De Oekraïense jongeren die in Zweden werden bevraagd, tonen een hoge mate van veerkracht, creativiteit en openheid voor nieuwe ervaringen, terwijl ze sterke banden behouden met hun culturele wortels. De meerderheid zijn vrouwelijke adolescenten en jongvolwassenen die actief studeren en betrokken zijn bij dagelijkse routines. Hoewel digitale games, creatieve activiteiten en sociale communicatie tot hun grootste interesses behoren, hechten ze ook veel waarde aan emotionele veiligheid, betekenisvolle relaties en groeikansen.

De respondenten geven aan zich slechts gedeeltelijk verbonden te voelen met de Zweedse samenleving — vriendschappen beperken zich vaak tot landgenoten of andere migranten. Integratie in Zweedse leeftijdsgroepen blijft een uitdaging, voornamelijk door taalbarrières en sociale verschillen. Toch is de persoonlijke motivatie groot, geworteld in familie, dromen en de wil om te slagen.

Spellen worden ervaren als vertrouwd en waardevol, vooral wanneer ze verhalend zijn, emotioneel aanspreken en keuzevrijheid bieden. Waarden zoals vriendelijkheid, vertrouwen, eerlijkheid en begrip staan centraal in hoe jongeren betekenisvolle relaties zien. De emotionele onderlaag van de gegevens toont hoop die samenhangt met onzekerheid, en een sterk verlangen naar erkenning, inclusie en persoonlijke ontwikkeling.

Vergelijking met inzichten van jeugdwerkers

Jeugdwerkers in Zweden bevestigen grotendeels de thema's uit de enquête en bieden daarbij waardevolle verdieping en interpretatie.

- **Veerkracht en kwetsbaarheid:** Jeugdwerkers omschrijven Oekraïense jongeren als beleefd, gemotiveerd en bekwaam — maar ook als dragers van onzichtbare emotionele stress, wat aansluit bij de nadruk op emotionele veiligheid en relaties in de enquête.
- **Vriendschapspatronen:** Net als in de enquête merken jeugdwerkers op dat vriendschappen meestal ontstaan met andere Oekraïners of migranten, door taalproblemen en culturele afstand. Toch wijzen ze ook op het potentieel van gemengde vriendengroepen als krachtige tools voor culturele integratie en taalverwerving.
- **Integratie en thuisgevoel:** Beide perspectieven benadrukken dat het gevoel van 'thuis' niet voortkomt uit formele structuren, maar uit veiligheid, respect en

emotionele stabiliteit. Belangrijke factoren zijn schoolroutines, vrijetijdsbesteding en ruimte om de Oekraïense cultuur te behouden.

- **Waarden en zelfbeeld:** Jeugdwerkers bevestigen dat Oekraïense jongeren niet gezien willen worden als passieve ontvangers van hulp, maar als bekwame, intelligente individuen die willen bijdragen aan de samenleving — een gevoel dat sterk naar voren komt in de enquêteantwoorden over waarden en publieke perceptie.
- **Toekomstperspectief:** Hoewel de jongeren in de enquête onzekerheid uitdrukken, merken jeugdwerkers een groeiende bereidheid om langetermijnplannen in Zweden te maken, naarmate de oorlog voortduurt. Onderwijs, werkgelegenheid en structuur worden hierbij als essentieel beschouwd.
- **Steunsystemen:** Beide groepen noemen familie en vrienden (in Zweden en Oekraïne) als de belangrijkste steunpilaren. Leerkrachten en jeugdwerkers spelen een secundaire, maar betekenisvolle rol, en ook online ruimtes blijven belangrijk, vooral voor emotionele verbondenheid met Oekraïne.
- **Gameontwikkeling:** Jeugdwerkers bevestigen de oproep uit de enquête om games te ontwikkelen die focussen op emotionele thema's zoals erbij horen, veerkracht, vriendschap en culturele uitwisseling — bij voorkeur in een veilige vorm waarin jongeren hun identiteit kunnen verkennen, betekenisvolle keuzes kunnen maken en sociaal kunnen verbinden.

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.