Загальний огляд опитування AntiLimbo: Порівняльне резюме

Охоплені країни: Латвія, Швеція, Бельгія
Цільова група: Українська молодь (біженці / новоприбулі)
Метод: Національні опитування + інтерв'ю з молодіжними працівниками
Основні теми: Інтеграція, емоційне благополуччя, освіта, дружба, інтереси, ігрові звички, культурна ідентичність

1. Використання мови та спілкування

- **Латвія:** Переважно українська або російська між собою; російська чи англійська — з місцевими. Спочатку багато хто не хотів вивчати латиську через невизначеність щодо майбутнього. Старші починають вивчати мову для навчання чи роботи.
- **Швеція:** Українська — домінуюча. Шведська інтегрована в шкільне життя, але не в повсякденне спілкування. Англійська використовується частіше, ніж в інших країнах.
- **Бельгія:** Більшість розмовляє українською. Часткова інтеграція через школу, але французька/нідерландська складні для сприйняття. Мова — все ще бар'єр.

Загальний тренд: Українська — основна мова комфорту. Мову приймаючої країни сприймають як практичну потребу, а не емоційний зв'язок.

2. Інтеграція та відчуття приналежності

- **Латвія:** Відчуття «між двома світами» — активні в місцевому житті, але психологічно ще в Україні.
- **Швеція:** Поступова адаптація. Молодь цінує безпеку та підтримку, більше готова планувати майбутнє.
- **Бельгія:** Емоційна дистанція зберігається. Багато хто відчуває «нейтральність» щодо приналежності.

Загальний тренд: Емоційна інтеграція відстає від фізичної присутності. Більшість почуваються тимчасовими.

3. Дружба та соціальні кола

- **Латвія:** Друзі — і місцеві, і українські, і онлайн. Сильні зв’язки з друзями з України.
- **Швеція:** Групи — здебільшого серед мігрантів. Дружба зі шведами рідкісна через мовні/культурні розбіжності.
- **Бельгія:** Гібридні стосунки — найближчі друзі з України, потім — онлайн-друзі. Місцеві зв’язки формуються повільно.

Загальний тренд: Соціальні кола — змішані. Онлайн та вже наявні зв’язки мають найбільше значення.

4. Інтереси та активності

- **Латвія:** Музика, подорожі, спорт, мистецтво. Популярні екскурсії та фізична активність.
- **Швеція:** Творчість, цифрові ігри, інтерактивні формати. Цінується самовираження.
- **Бельгія:** Спорт, ігри, музика, творчість. Згадуються також природа й мистецтво.

Загальний тренд: Молодь тягнеться до творчих, активних і соціальних занять. Музика, ігри й спорт — улюблені теми.

5. Ігрові звички та вподобання

- **Латвія:** 45% грають щодня. Уподобання: сюжетні, симулятори, стратегії. Ігри мають емоційне значення.
- **Швеція:** Ігри — ключовий соціальний інструмент. Популярні пригоди, сюжетні, логічні ігри.
- **Бельгія:** Для багатьох ігри — щоденна справа. Найулюбленіші — соціальні, сюжетні, стратегічні.

Загальний тренд: Ігри — інструмент підтримки та зв’язку, особливо серед підлітків. Перевага надається емоційним, наративним, мультиплеєрним форматам.

6. Емоційне благополуччя та мотивація

- **Латвія:** Джерело мотивації — сім’я та друзі. Старші підлітки більше сумніваються в майбутньому.
- **Швеція:** Стійкість є, але й емоційне навантаження також. Стабільність і рутина допомагають.
- **Бельгія:** Родина — головна опора. Присутні втома, невизначеність, емоційне виснаження.

Загальний тренд: Мотивація залежить від близьких стосунків. Школа та щоденний ритм також важливі.

7. Культурна ідентичність і сприйняття

В усіх країнах українська молодь висловлює:

- Гордость за українську спадщину
- Бажання бути визнаними як українці, а не росіяни
- Вдячність за безпеку, спокій і природу в країнах перебування
- Розчарування через мовні бар'єри та культурні стереотипи

---

8. Погляд у майбутнє

- **Латвія та Бельгія:** Багато хто мріє повернутись в Україну, але почуваються розгублено.
- **Швеція:** Підлітки частіше відкриті до довгострокового життя в країні.

Загальний тренд: Надія на повернення співіснує з поступовим прийняттям нової реальності. У Швеції — більше готовності інтегруватися.

9. Висновки молодіжних працівників (усі країни)

- Молодь — допитлива, мотивована, але емоційно складна.
- Ефективна інтеграція — через:
    - Групові заходи
    - Гнучкі, інклюзивні формати
    - Безпечне емоційне середовище
- Потрібен інтерактивний, неформальний, культурно чутливий підхід — особливо у цифровому чи ігровому форматі.

Наслідки для розробки гри AntiLimbo

Українська молодь у всіх трьох країнах хоче, щоб ігри:

- Мали сюжет, емоційне занурення і свободу вибору
- Передбачали групову взаємодію та співпрацю
- Відображали реальні дилеми, культурний обмін та самовираження
- Не були сфокусовані на тестуванні знань, а підтримували креативність, емоційність та соціальний контакт.

- ***Це опитування є частиною проєкту AntiLimbo. Проєкт малого партнерства KA2 «AntiLimbo» реалізується Grem, Латвія, у співпраці з MoreMosaic, Швеція, та Bessonova Outdoor Immersion School, Бельгія, у межах програми Erasmus+. Метою проєкту є посилення відчуття належності серед молодих українських біженців у Бельгії, Латвії та Швеції, налагодження зв'язків з Європейським Союзом і його культурною спадщиною. Через ігрові методи та цифрові інструменти ми прагнемо підвищити обізнаність про європейську культурну історію та цінності, сприяючи глибшому усвідомленню ідентичності у новому середовищі та європейському суспільстві. Номер проєкту: 2024-3-LV02-KA210-YOU-000269071. Молоді люди віком до 18 років заповнювали анкету за згодою та під наглядом вчителів або молодіжних працівників.**
- **Застереження: Погляди та думки, викладені в цьому документі, належать лише авторам і не обов'язково відображають позицію Європейського Союзу чи Європейського виконавчого агентства з питань освіти і культури (EACEA). Європейський Союз і EACEA не несуть відповідальності за ці думки.**

  Проєкт фінансується Європейським Союзом.