ANTILIMBO ENKÄTRESULTAT – UKRAINSKA UNGDOMARS SITUATION I LETTLAND hösten 2025

87 svar mottogs i Lettland. 55 personer svarade på ukrainska (63,2 %), 32 på ryska (36,8 %), ingen på engelska (0 %). Respondenterna: 20 personer över 18 år (23,0 %), 36 mellan 15 och 18 år (41,4 %), 31 under 15 år (35,6 %). 57 flickor (65,5 %), 27 pojkar (31,0 %), 3 föredrog att inte ange kön (3,4 %).

10 personer studerar inte (11,5 %), alla är över 18 år. 53 (60,9 %) studerar i lokala utbildningsinstitutioner, 2 (2,3 %) studerar online vid en ukrainsk skola, resterande 22 (25,3 %) kombinerar lokal skola och ukrainsk distansundervisning.

32 respondenter (36,8 %) har stark kontakt med lokalbefolkningen, 42 (48,3 %) känner sig neutrala, och 13 (14,9 %) rapporterar svag kontakt. När det gäller vänskap har 32 personer (36,8 %) många lokala vänner, 48 (55,2 %) har några, 4 (4,6 %) har inga vänner, och 3 (3,4 %) är inte intresserade av att skaffa vänner — dessa sista två verkar inte ha något samband med ålder eller kön.

När det gäller vänskap har ukrainska ungdomar starka band till sina vänner i Ukraina (36 respondenter eller 41,4 %) och till lokala vänner med ukrainskt ursprung (50 respondenter eller 57,5 %), liksom till lokala ungdomar (45 personer eller 51,7 %). Det är ovanligt att enbart ha lokala vänner (mindre än 10 personer eller under 11,5 %) och att enbart ha vänner i Ukraina (under 10 personer eller under 11,5 %). I de flesta fall är det en kombination, och det finns en tendens att söka sig till vänner med samma ursprung. 20 personer (23,0 %) har mestadels onlinevänner, även om vissa också har andra, och 17 personer (19,5 %) erkänner att de inte har så många vänner just nu. Generellt verkar ungdomarna vara ganska integrerade, särskilt de under 18 år. De som sade att de inte är intresserade av vänner är i själva verket de som antingen bara har onlinevänner, inga vänner alls, eller endast vänner i Ukraina.

Saker som får dem att känna sig som hemma i Lettland inkluderar: vänner, familj, möjligheten att prata ukrainska eller ryska, skolan (särskilt ukrainska skolan), vänliga och stödjande lokalinvånare, samt evenemang för den ukrainska gemenskapen. 9 personer (10,3 %) sade "ingenting" eller att de "inte känner sig som hemma".

När det gäller intressen hade endast 3 personer (3,4 %) ett enda intresse (1 för musik, 2 för sport), resten har flera och olika intressen. De vanligaste kombinationerna är natur, historia och resor (tillsammans), eller musik och resor. De mest populära är musik (53 respondenter eller 60,9 %) och resor (50 eller 57,5 %), följt av konst (38 eller 43,7 %), populärkultur och mode (36 eller 41,4 %) samt sport (34 eller 39,1 %). Mindre populära är natur (21 eller 24,1 %), historia (21 eller 24,1 %) och litteratur (20 eller 23,0 %). Nästan alla flickor röstade för musik, nästan alla pojkar för musik och sport. Personer över 18 är mer intresserade av konst och natur, under 15 föredrar mest musik och sport, medan de över 15 har mer varierade intressen, ofta inklusive musik, sport, resor och populärkultur.

39 respondenter (44,8 %) spelar onlinespel varje dag, och 18 personer (20,7 %) flera gånger i veckan. Denna vana beror inte på styrkan i kontakten med lokalbefolkningen eller på kön; majoriteten är under 18 år, och deras huvudsakliga intressen är musik och sport. De är främst

intresserade av äventyrsspel, berättelsebaserade och simuleringsspel. 17 personer (19,5 %) spelar ibland, 12 (13,8 %) sällan — dessa personer föredrar i regel pussel- och strategispel — och 7 (8,0 %) spelar aldrig, ofta de som är intresserade av musik, litteratur, historia, natur och konst.
När det gäller spelpreferenser föredrar 46 personer (52,9 %) berättelsebaserade spel, 34 (39,1 %) äventyrsspel, 31 (35,6 %) simuleringsspel, 29 (33,3 %) pusselspel, 29 (33,3 %) strategispel, 22 (25,3 %) rollspel och 11 (12,6 %) sociala spel.
I det öppna svaret om vad som gör ett spel bra, nämnde respondenterna: intressanta handlingar, möjligheten att spela med vänner och kommunicera, bra grafik och visuellt tilltal, engagerande utmaningar (uppdrag), samt känslor och användarvänlighet.
De flesta människor värdesätter vänlighet och vänskap hos andra, samt pålitlighet, något mindre ansvar och en känsla för humor.
På frågan "Vad skulle du vilja att lokalbefolkningen förstod om dig och din kultur?" svarade många att de inte visste, men flera sa: vår kultur är inte bara borsjtj och vyshyvanka, utan också stor historia, litteratur och mentalitet; vi levde ett bra liv i Ukraina tidigare och kom hit på grund av kriget, inte av andra skäl; det är svårt att lära sig lettiska; vi är olika och varje person är unik.
På frågan om vad de upptäckt i det nya landet svarade de: regler fungerar och respekteras, många processer baseras på tillit, människor är lugna, det råder en fredlig atmosfär, respekt för naturen, och vänliga människor. Trots detta svarade 34 personer (39,1 %) “ingenting”.
Motivation kommer främst från familj och vänner.
Bland de föreslagna idéerna för spelet fanns: att lösa sociala dilemman, hantera ungdomars oro (t.ex. depression), strategispel med fokus på att vinna allierade och lyckad kommunikation, grupparbete som en viktig del, och positiv förstärkning. Många kommentarer bad om psykologiskt stöd och känslomässiga inslag, och en nämnde idén om prisutdelning eller presentkort.
Känslor som spelet bör förmedla inkluderar: trygghet, vänlighet, ljus, stöd, att inte vara ensam och hopp.

SLUTSATS

Baserat på enkätresultaten verkar ukrainska ungdomar i Lettland vara överlag aktiva, socialt engagerade och måttligt väl integrerade, särskilt de under 18 år, samtidigt som de lever i ett tydligt “mellantillstånd” eller limbotillvaro. De upprätthåller starka band både till Ukraina och till lokala gemenskaper och kombinerar vänskapsband över ursprung snarare än att ersätta det ena med det andra. Språk och utbildningsvägar påverkar starkt deras känsla av tillhörighet: yngre respondenter jonglerar ofta mellan det lettiska och det ukrainska skolsystemet, medan äldre ungdomar i ökande grad tvingas fatta framtidsinriktade beslut genom att lära sig lettiska för högre studier eller arbete.
Intressena är breda och dynamiska, där musik, resor, sport och konst spelar en central roll. Digitala spel fungerar som en viktig social och emotionell zon, oavsett graden av lokal integration. Överlag drivs känslor av hemkänsla och motivation främst av relationer – familj, vänner och stödjande miljöer – samtidigt som den uttalade längtan efter trygghet, vänlighet, gemenskap och hopp understryker vikten av inkluderande, interaktiva och psykologiskt stödjande aktiviteter.
I detta sammanhang skulle ett välutformat utbildningsspel kunna vara ett mycket effektivt engagemangsverktyg – särskilt om det bygger på berättelser, innehåller gruppinteraktion och möjliggör emotionellt uttryck och kommunikation mellan jämnåriga. Spelet bör undvika strikt kunskapsfokus och istället betona utforskande, kulturellt utbyte, sociala dilemman och kreativ strategi. Preferenserna visar ett tydligt intresse för spel som är visuellt tilltalande,

lättanvända och rika på verklighetsanknytning – som inte bara erbjuder underhållning, utan också utrymme för reflektion, lärande och samhörighet över olika identiteter och erfarenheter.

Jämförelse med ungdomsledares insikter

När man jämför enkätresultaten med insikterna från ungdomsarbetare framträder en tydlig och samstämmig bild: ukrainska ungdomar i Lettland navigerar i ett komplext emotionellt och socialt landskap, men uppvisar hög anpassningsförmåga, nyfikenhet och motivation när de får rätt stöd. Båda källorna betonar vikten av aktivt deltagande, gruppbaserat engagemang och ungdomarnas starka vilja att behålla kulturella band samtidigt som de bygger nya kontakter.

Ungdomsarbetare lyfter fram ungdomarnas öppenhet, energi och preferens för utflykter, fysisk aktivitet och kreativa format – något som ligger nära enkätens resultat där musik, resor, sport och konst pekas ut som främsta intressen. På samma sätt bekräftar båda källorna betydelsen av vänskap – oavsett om det gäller lokala kontakter, ukrainska vänner eller online – samt det hinder som det lettiska språket fortfarande utgör, särskilt för dem som är osäkra på sin långsiktiga framtid i landet.

Avgörande är att både ungdomarna och ungdomsarbetarna uttrycker behov av flexibla, interaktiva och emotionellt stödjande miljöer – vilket stärker idén att spel kan kombinera utbildning, integration och välbefinnande på ett effektivt sätt, om de utformas med empati, kulturell förståelse och utrymme för personlig uttrycksfrihet.

Denna enkät var en del av AntiLimbo-projektet. KA2 Small-Scale Partnership-projektet "AntiLimbo" drivs av Grem, Lettland i samarbete med MoreMosaic, Sverige och Bessonova Outdoor Immersion School, Belgien inom ramen för Erasmus+-programmet. Projektet syftar till att stärka känslan av tillhörighet bland unga ukrainska flyktingar i Belgien, Lettland och Sverige, och koppla dem till Europeiska unionen och dess kulturella arv. Genom spelifiering och digitala verktyg vill vi öka medvetenheten om Europas kulturhistoria och värderingar, samt främja en djupare identitet i förhållande till deras nya omgivning och det europeiska samhället. Projektreferensnummer: 2024-3-LV02-KA210-YOU-000269071. Unga under 18 år besvarade enkäten med tillstånd och under överinseende av sina lärare eller ungdomsledare.

Ansvarsfriskrivning: De åsikter och synpunkter som uttrycks är enbart författarens/författarnas och återspeglar inte nödvändigtvis Europeiska unionens eller Europeiska genomförandeorganet för utbildning och kultur (EACEA) ståndpunkt. Varken Europeiska unionen eller EACEA kan hållas ansvariga för dem. Finansierat av Europeiska unionen.