ОГЛЯД РЕЗУЛЬТАТІВ ОПИТУВАННЯ ANTI-LIMBO

СИТУАЦІЯ УКРАЇНСЬКОЇ МОЛОДІ

В ЛАТВІЇ

осінь 2025 року

У Латвії було отримано 87 відповідей. 55 осіб відповіли українською мовою (63,2%), 32 — російською (36,8%), ніхто — англійською (0%). Серед респондентів: 20 осіб старші 18 років (23,0%), 36 у віці від 15 до 18 років (41,4%), 31 — молодші 15 років (35,6%). 57 дівчат (65,5%), 27 хлопців (31,0%), 3 особи не вказали гендер (3,4%).

10 осіб не навчаються (11,5%), усі вони старші 18 років. 53 (60,9%) навчаються в місцевих освітніх закладах, 2 (2,3%) — в українській онлайн-школі, решта 22 (25,3%) — і в місцевих школах, і онлайн в Україні.

32 респонденти (36,8%) мають тісний зв'язок із місцевими жителями, 42 (48,3%) почуваються нейтрально, 13 (14,9%) повідомляють про слабкий зв'язок. Щодо дружби: 32 особи (36,8%) мають багато друзів серед місцевих, 48 (55,2%) — кількох, 4 (4,6%) не мають друзів, і 3 (3,4%) не зацікавлені в дружбі — ці останні дві групи не мають чіткого зв'язку з віком чи гендером.

Щодо друзів, українська молодь підтримує міцні зв'язки з друзями, що залишились в Україні (36 респондентів або 41,4%), з місцевими друзями українського походження (50 або 57,5%), а також із просто місцевими підлітками (45 або 51,7%). Рідко зустрічаються ті, хто має лише місцевих друзів (менше 10 осіб або менше 11,5%) або підтримує зв'язок лише з українськими друзями в Україні (менше 10 осіб або менше 11,5%). У більшості випадків це поєднання обох, і є тенденція шукати друзів із подібним походженням. 20 осіб (23,0%) мають здебільшого онлайн-друзів, хоча деякі також мають інших, а 17 осіб (19,5%) визнали, що наразі мають небагато друзів. Загалом здається, що молодь досить інтегрована, особливо ті, кому менше 18 років. Ті, хто кажуть, що не зацікавлені у дружбі — це переважно ті, хто має лише онлайн-друзів, зовсім не має друзів, або підтримує зв'язки лише з українцями в Україні.

Що змушує їх почуватися як вдома в Латвії: друзі, сім'я, можливість розмовляти українською або російською, школа (особливо українська), добрі та підтримуючі місцеві жителі, а також заходи, організовані для української громади. 9 осіб (10,3%) сказали «нічого» або що вони «не почуваються як вдома».

Щодо інтересів, лише 3 особи (3,4%) мали лише один інтерес (1 — музика, 2 — спорт), усі інші мають кілька та різноманітні інтереси. Найпопулярніші комбінації — природа, історія та подорожі (разом), або музика і подорожі. Найулюбленіші — музика (53 респонденти або 60,9%) та подорожі (50 або 57,5%), далі — мистецтво (38 або 43,7%), поп-культура й мода (36 або 41,4%) та спорт (34 або 39,1%). Менш популярні — природа (21 або 24,1%), історія (21 або 24,1%) та література (20 або 23,0%). Майже всі дівчата обрали музику, майже всі хлопці — музику і спорт. Особи старші 18 років

більше цікавляться мистецтвом і природою, молодші 15 — здебільшого музикою і спортом, а старші 15 мають ширший спектр інтересів, переважно музика, спорт, подорожі та поп-культура.
39 респондентів (44,8%) грають в онлайн-ігри щодня, 18 осіб (20,7%) — кілька разів на тиждень. Ця звичка не залежить від рівня зв'язку з місцевими або гендеру; більшість — молодші 18 років, з основними інтересами в музиці та спорті. Їх найбільше цікавлять пригодницькі, сюжетні та симуляційні ігри. 17 осіб (19,5%) грають іноді, 12 (13,8%) — рідко (ці віддають перевагу головоломкам і стратегіям), а 7 (8,0%) — ніколи, переважно це ті, хто цікавиться музикою, літературою, історією, природою та мистецтвом.
Щодо уподобань у жанрах ігор: 46 осіб (52,9%) обирають сюжетні ігри, 34 (39,1%) — пригодницькі, 31 (35,6%) — симулятори, 29 (33,3%) — головоломки, 29 (33,3%) — стратегії, 22 (25,3%) — рольові ігри, 11 (12,6%) — соціальні ігри.
У відкритому питанні «Що робить гру хорошою?» респонденти відзначили: цікавий сюжет, можливість грати з друзями й спілкуватися, гарна графіка та візуальна привабливість, захоплюючі виклики (квести), емоційність і зручність використання.
Найбільше в інших цінують доброту й дружбу, а також надійність, відповідальність і почуття гумору.
На запитання «Що ви хотіли б, щоб місцеві жителі зрозуміли про вас і вашу культуру?», багато не знали, що відповісти, але інші зазначили: наша культура — це не тільки борщ і вишиванка, але й велика історія, література й ментальність; ми добре жили в Україні, але приїхали через війну; латиську мову складно вивчити; ми різні, кожен із нас — унікальна особистість.
На запитання про те, що нового вони відкрили в країні, відповіді включали: тут діють і поважають правила, багато чого базується на довірі, люди спокійні, атмосфера мирна, є повага до природи, люди добрі. Водночас 34 особи (39,1%) сказали: «нічого».
Найбільшу мотивацію надають сім'я і друзі.
Серед ідей для гри: вирішення соціальних дилем, теми тривожності (напр. депресія), стратегічні ігри про здобуття союзників і комунікацію, командна робота як основа, позитивна мотивація. Багато коментарів просили включити психологічні поради та емоційну підтримку, одна особа запропонувала ідею призових ваучерів або подарункових карток.
Почуття, які має викликати гра: безпека, доброта, світло, підтримка, не бути наодинці, надія.

ВИСНОВКИ

Згідно з результатами опитування, українська молодь у Латвії загалом є активною, соціально залученою та помірно інтегрованою, особливо у віці до 18 років, водночас перебуваючи у своєрідному «перехідному» або підвішеному стані. Вони зберігають тісні зв'язки як з Україною, так і з місцевими громадами, поєднуючи дружбу з різними групами, а не замінюючи одну іншою. Відчуття належності значною мірою формуються через мову та освітній шлях: молодші респонденти часто поєднують латвійську та українську шкільні системи, тоді як старші змушені приймати орієнтовані на майбутнє рішення — вивчати латвійську мову для здобуття вищої освіти чи роботи. Інтереси молоді широкі й динамічні: музика, подорожі, спорт і мистецтво займають центральне місце, а цифрові ігри виступають основним простором для соціальної та емоційної взаємодії, незалежно від рівня інтеграції. Загалом відчуття «дому» та мотивація ґрунтуються передусім на стосунках — із родиною, друзями та у підтримуючому середовищі — а висловлене прагнення до безпеки, доброти, зв'язку та надії підкреслює важливість інклюзивних, інтерактивних і психологічно підтримуючих активностей.

У такому контексті добре розроблена освітня гра може стати надзвичайно ефективним інструментом залучення — особливо якщо вона заснована на сюжеті, включає групову взаємодію та дозволяє емоційне самовираження й спілкування з однолітками. Гра не повинна концентруватися на жорсткому тестуванні знань, а натомість — підкреслювати дослідження, культурний обмін, соціальні дилеми й креативну стратегію. Переваги учасників чітко демонструють інтерес до візуально привабливих, простих у використанні ігор, що мають зв'язок із реальним життям — пропонуючи не лише розвагу, а й простір для роздумів, навчання та налагодження зв'язків між людьми з різним досвідом і ідентичністю.

Порівняння результатів опитування з коментарями молодіжних працівників показує чітку та узгоджену картину: українська молодь у Латвії долає складний емоційний та соціальний ландшафт, але демонструє високу адаптивність, допитливість і мотивацію за умови відповідної підтримки. Обидва джерела підкреслюють важливість активної участі, групової взаємодії та сильного бажання молоді зберегти культурні зв'язки, водночас будуючи нові. Молодіжні працівники відзначають відкритість, енергію та перевагу активностям на свіжому повітрі, фізичним вправам і творчим форматам — що повністю узгоджується з результатами опитування, де головними інтересами виступають музика, подорожі, спорт і мистецтво. Також обидва джерела підтверджують важливість дружби — з місцевими, однолітками з України чи онлайн — та вказують на те, що латвійська мова все ще є бар'єром, особливо для тих, хто не впевнений у своєму довгостроковому майбутньому в країні. Важливо, що як молодь, так і працівники підкреслюють потребу у гнучкому, інтерактивному та емоційно підтримуючому середовищі, підтверджуючи ідею, що ігри можуть ефективно поєднувати освіту, інтеграцію та добробут, якщо вони створені з емпатією, культурною чутливістю та простором для особистого самовираження.

***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.