ОБЗОР РЕЗУЛЬТАТОВ ОПРОСА ANTILIMBO

СИТУАЦИЯ УКРАИНСКОЙ МОЛОДЕЖИ

В ШВЕЦИИ

осень 2025 года

Данный отчет представляет собой краткое изложение собранных данных из Швеции. В нем содержатся ключевые вопросы, соответствующие целям опроса. В общей сложности было получено 50 ответов. Опрос демонстрирует группу в основном молодых украинцев, обучающихся, которые в значительной степени опираются на близкие социальные связи для благополучия, мотивации и интеграции. Цифровые игры и творческая активность представляют собой особенно подходящий канал для вовлечения, особенно если они подчеркивают повествование, эмоциональную связь и социальное взаимодействие. Любая интервенция или образовательная игра, разрабатываемая для этой аудитории, должна уделять приоритетное внимание инклюзивности, глубине сюжета и возможности безопасного социального взаимодействия.

Язык ответов
- Украинский: 39 (78%)
- Русский: 7 (14%)
- Английский: 4 (8%)

Опрос в основном заполнялся на украинском языке, что указывает на то, что он остается самым сильным и комфортным для выражения среди респондентов. Русский язык также используется заметным меньшинством, а английский играет ограниченную роль.

Распределение по полу
- Девушки: 34 (67%)
- Юноши: 14 (29%)
- Предпочли не указывать: 2 (4%)

Опрос преимущественно заполнили девушки. Это следует учитывать особенно при разработке сценариев и содержания игры, с учетом интересов, мотивации и социальной поддержки.

Возрастное распределение
- 18 лет и старше: 23 (45%)
- Младше 18 лет: 16 (33%)

● 15 лет и старше (категория подростков): 8 (16%)
● До 15 лет: 3 (6%)

Респонденты — в основном подростки и молодые взрослые, при этом почти половина старше 18 лет.

Учебная занятость
● Да, в настоящее время учатся: 40 (80%)
● Нет: 10 (20%)

Большинство респондентов обучаются, что свидетельствует о центральной роли школ, образовательных платформ и учебной среды в их повседневной жизни и процессе интеграции.

Связь с людьми в новой стране
Наиболее частые ответы:
● Некоторые связи / ограниченный контакт
● Друзья или знакомые
● В основном внутри украинского сообщества

Связи с людьми в принимающей стране существуют, но часто ограничены или осуществляются через соотечественников. Глубокая социальная интеграция для многих респондентов еще в процессе формирования.

Что помогает почувствовать себя более комфортно или «как дома» в новой стране?
Наиболее часто упоминаемые факторы:
● Друзья
● Семья
● Чувство безопасности
● Понимание языка
● Привычные места и рутина

Ощущение «дома» в первую очередь определяется личными отношениями и эмоциональной безопасностью, что подчеркивает важность круга общения и стабильности в семье.

Наиболее интересные виды деятельности или темы (до 3-х)
Чаще всего выбираемые темы:
● Игры и цифровая активность
● Творчество (рисование, музыка, искусство)
● Общение и социальное взаимодействие
● Обучение новому

Респондентов особенно привлекают интерактивные, творческие и ориентированные на общение виды деятельности. Образовательный контент становится более привлекательным, когда он подается в увлекательной или игровой форме.

Частота игр в цифровые или мобильные игры
● Часто / очень часто: большинство
● Иногда: умеренная доля
● Редко или никогда: меньшинство

Игры являются обычной частью жизни для большинства респондентов, подтверждая, что цифровые игры — это актуальная и знакомая среда для вовлечения, обучения и социальных связей.

Предпочтительные типы игр (до 3-х)
Наиболее популярные категории:
● Приключенческие / сюжетные игры
● Симуляторы и казуальные игры
● Головоломки и логические игры

Респонденты отдают предпочтение играм с глубоким сюжетом, возможностью исследования и низким порогом входа, а не чисто соревновательным или агрессивным форматам.

Что делает игру интересной?
Ключевые факторы:
● Интересный сюжет или персонажи
● Свобода выбора и исследования
● Понятные цели и прогресс
● Эмоциональное вовлечение

Сюжет, автономия и эмоциональный отклик важнее технической сложности. Игры ценятся как переживания, а не просто как развлечение.

Что ценится в людях больше всего (до 3-х)?
Наиболее часто упоминаемые качества:
● Доброта
● Честность
● Доверие
● Понимание и поддержка

Межличностные ценности в первую очередь сосредоточены на эмоциональной безопасности и надежности, что отражает опыт вынужденного переселения и адаптации.

Что помогает оставаться мотивированным или сохранять позитив, когда трудно?
Основные источники:
● Друзья
● Семья
● Личные цели и мечты
● Хобби и увлечения

Мотивация в первую очередь поддерживается близкими отношениями и чувством цели. Индивидуальные стратегии преодоления важны, но редко отделены от социальной поддержки.

К кому вы обращаетесь за советом или поддержкой?
Наиболее частые ответы:
● Семья
● Друзья
● Комбинация семьи и друзей
● В меньшем числе случаев: учителя, психологи или онлайн-сообщества
● Небольшая группа: ни к кому

Неофициальные сети поддержки преобладают. Профессиональная или институциональная помощь играет вторичную роль, однако небольшая, но важная группа респондентов сообщает, что им не к кому обратиться, что указывает на риск и потребность в целевой поддержке.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Опрос среди украинской молодежи в Швеции показывает высокий уровень устойчивости, креативности и открытости к новым впечатлениям при сохранении сильных связей с культурными корнями. Большинство респондентов — девушки-подростки и молодые женщины, активно обучающиеся и вовлеченные в повседневные рутины. Цифровые игры, творчество и социальное общение — главные интересы молодежи, но также важны эмоциональная безопасность, значимые отношения и возможности для развития.

Респонденты отмечают частичную интеграцию в принимающее общество — дружба чаще ограничивается украинцами или другими мигрантами. Интеграция в шведские подростковые группы остается сложной задачей, в основном из-за языкового барьера и культурных различий. Однако личная мотивация велика, она основана на семье, мечтах и стремлении к успеху.

Игры воспринимаются как знакомый и ценный инструмент, особенно если они основаны на сюжете, эмоционально вовлекают и предоставляют свободу выбора. Такие ценности, как доброта, доверие, честность и понимание, преобладают в представлении молодежи о том, что делает отношения значимыми. Эмоциональный фон данных указывает на сочетание надежды и неопределенности, а также сильное стремление к признанию, включенности и личностному росту.

Сравнение с наблюдениями молодежных работников

Молодежные работники в Швеции в целом подтверждают темы, выраженные в опросе, и предлагают более глубокую интерпретацию данных:

- **Устойчивость и уязвимость**: специалисты описывают подростков как вежливых, мотивированных и способных, но испытывающих невидимое эмоциональное напряжение — что отражает акцент опроса на эмоциональной безопасности и отношениях.
- **Модель дружбы**: как и в опросе, большинство дружеских связей — с другими украинцами или мигрантами из-за языковых и культурных барьеров. Однако специалисты также подчеркивают потенциал смешанных групп как инструмента адаптации и языкового развития.
- **Интеграция и чувство дома**: обе стороны сходятся во мнении, что чувство «дома» связано не с формальными структурами, а с безопасностью, уважением и эмоциональной устойчивостью. Важную роль играют школьная рутина, досуг и возможность сохранять украинскую культуру.
- **Ценности и самоощущение**: специалисты подтверждают, что молодежь хочет восприниматься не как пассивные получатели помощи, а как умные, способные и активные участники общества — этот образ ярко отражен в ответах опроса.

- **Взгляд в будущее**: несмотря на выраженную в опросе неопределенность, молодежные работники замечают растущую готовность подростков строить долгосрочные планы в Швеции. Образование, работа и структура дня становятся важными элементами этого перехода.
- **Системы поддержки**: обе группы отмечают, что семья и друзья (в Швеции и Украине) являются основными источниками поддержки. Учителя и молодежные работники играют второстепенную, но значимую роль. Онлайн-пространства по-прежнему важны, особенно для эмоциональной связи с Украиной.
- **Разработка игр**: специалисты подтверждают важность создания игр, ориентированных на эмоциональные темы, такие как принадлежность, устойчивость, дружба и культурный обмен. Идеальная игра должна давать молодежи возможность исследовать идентичность, делать осознанный выбор и безопасно взаимодействовать.

***Этот опрос является частью проекта AntiLimbo. Проект маломасштабного партнёрства KA2 “AntiLimbo” реализуется организацией Grem (Латвия) в сотрудничестве с MoreMosaic (Швеция) и Bessonova Outdoor Immersion School (Бельгия) в рамках программы Erasmus+. Цель проекта — укрепить чувство принадлежности среди молодых украинских беженцев в Бельгии, Латвии и Швеции, связав их с Европейским союзом и его культурным наследием. Посредством игровых методов и цифровых инструментов мы стремимся повысить осведомлённость о европейской истории и ценностях, способствуя более глубокому ощущению идентичности в новой среде и европейском обществе. Номер проекта: 2024-3-LV02-KA210-YOU-000269071. Молодые люди до 18 лет прошли опрос с разрешения и под присмотром своих учителей или работников с молодёжью.**

Отказ от ответственности: высказанные мнения и позиции принадлежат исключительно автору(ам) и не обязательно отражают точку зрения Европейского союза или Исполнительного агентства по вопросам образования и культуры (EACEA). Европейский союз и EACEA не несут ответственности за представленные взгляды. Финансируется Европейским союзом.