



- Fokus på individer
- Tillgänglighet & politik
- Möte mellan individer, samhälle och spelmarknad



- Anna
- Bengt
- Charlie



- Kliniskt perspektiv
- Tidiga vinster
 - CC = bankomat
 - Alkohol -> Vegas
 - Sportintresse
 - Psykisk ohälsa
 - Relationsproblem
 - Utanförskap
 - Kriser



- Vikingaskepp vs Farliga spel
 - Individfaktorer
 - Ärftliga
 - Inlärd
 - Miljöfaktorer
 - Sociala & ekonomiska faktorer



- Spelformer
- Förlopp: Utveckling, varaktighet & stabilitet
- Konsekvenser på kort och lång sikt
- Spelandets funktion(er)



- Beteendemässigt inlärda
- Emotionellt sårbara
- Medfött impulsiva



- Släcka brand
 - Spontanläkning
 - MI & KBT
 - Tankefallor, sugsurfing och återfallsprevention
 - Självhjälpsgrupper
- Förebygga nya bränder
 - Lära sig att hantera motgångar och svåra situationer
 - Hantera långsiktiga konsekvenser
 - Känna, uthärda och uttrycka känslor
 - Arbeta med nära relationer
 - Existensiellt perspektiv
 - Omorientering