

NÄR DATORSPEL BLIR PROBLEMATISKT

Välkommen till en digital
halvdag med kunskap om gaming

11 FEBRUARI KL 08.30-12.15

Plats: **Digitalt via Altitude meetings**

För vem: **För dig som möter barn och unga.**

Kostnadsfritt. Föranmäl er gärna.

ANMÄL DIG VIA DENNA LÄNK

08.30 - 08.40

Hej och välkomna

08.40 - 09.25

Gaming och gambling, ett sammanväxande fenomen?

Flamman Socialt förebyggande centrum

09.25 - 09.35

Paus

09.35 - 10.20

Anders Håkansson - Forskningsläget

Vad vi vet och inte vet om datorspelsberoende Anders Håkansson,
Professor inom spelberoende, Lunds universitet

10.20 - 10.30

Paus

10.30 - 11.15

Datorspel på gott och ont

Oskar Foldevi, Leg. psykolog, Reconnect

11.15 - 11.25

Paus

11.25 - 12.10

Hjälp till självhjälp - För datorspelsberoende och anhöriga

Spelberoendes förening Malmö

12.10 - 12.15

Hej då och utvärdering

Cirkus Gaming arbetar för att sprida medvetenhet kring gambling i skärm- och datorspel hos unga i åldrarna 9-20 år. Projektet drivs av Flamman SFC i samarbete med Lunds Universitet och Spelberoendes förening Malmö. Projektet finansieras med stöd av Allmänna Arvsfonden.

För mer information se:
flammanmalmo.se/projekt/cirkus-gaming/
Eller kontakta oss på:
info@flammanmalmo.se

