

## Tiešsaistes pasaule

Grupas dalībnieki: \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

### 1. dilemma

Džeinas ģimenei nav daudz naudas. Viņa bieži vēlas, kaut viņai būtu tādas lietas, kādas ir viņas draugiem, piemēram, dizaineru apģērbi un jaunākais tālrunis. Ejot gar avīžu kiosku, Džeina uz avīžu priekšējā vāka redz stāstu par vīrieti, kurš uzvarējis loterijā. Viņai ir 20 eiro, kas uzdāvināti dzimšanas dienā, un viņa ierauga loterijas kiosku.

Pirmā izskatāmā problēma	Kādi jautājumi radās?
Vienaudžu spiediena ietekme (Džeina vēlas to, kas ir viņas draugiem).	
Plašsaziņas līdzekļu ietekme (avīzes pirmās lapas stāsts sniedz dažus pierādījumus).	
Iespējamais impulsīvais kārdinājums piedalīties azartspēlēs, 20 eiro viņai šķiet liela nauda, ko tērēt azartspēlēm, ņemot vērā ģimenes stāvokli.	

## Tiešsaistes pasaule

Grupas dalībnieki: \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

### 2. dilemma

Kādu nakti Deivids mājās skatās savu *Instagram* un ierauga sludinājumu, kas reklamē jaunu sporta spēļu totalizatora mājaslapu, kurā pirmās likmes tiek dāvinātas par brīvu. Lai spēlētu, viņam jāievada kredītkartes numurs. Viņš paņem sava brāļa debetkarti, nolēmjot, ka nedara neko ļaunu, jo plāno izmantot tikai bezmaksas likmes un nemaksāt neko no kartes. Deivids veic bezmaksas likmi uz šī vakara futbola maču, un no tā gūtais adrenalīns ir pārsteidzošs. Spēles laikā viņš jau izdomā veidus, kā tērēs laimestu, ja uzvarēs. Vienā brīdī viņam beidzas bezmaksas likmes, bet viņš ir ļoti tuvu džekpotam. Viņam ir kārdinājums maksāt par spēles turpināšanu.

Otrā izskatāmā problēma	Kādi jautājumi radās?
Plašsaziņas līdzekļu ietekme (sociālo mediju reklāmas veicina uzvedību).	
Metodes, kas tika izmantotas, lai cilvēkus ieinteresētu azartspēlēs un saglabātu šo interesi.	
Pārliecība, ka cilvēki var nopelnīt naudu azartspēlēs.	
Azartspēļu mājaslapu vilinājums.	
Iespējamais kārdinājums spēlēt azartspēles, izmantojot citu naudu.	

## Tiešsaistes pasaule

**Grupas dalībnieki:** \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

### 3. dilemma

Ralfs un viņa draugi daudz laika pavada, spēlējot spēles tiešsaistē. Viņi ir guvuši lielus panākumus dažādās stratēģiju un kara spēlēs un ir sākuši apsvērt ideju, vai viņi nevarētu izmantot šīs prasmes, lai nopelnītu naudu tiešsaistes azartspēlēs. Ralfs un viņa draugi labi prot matemātiku, prot kāršu spēles un domā, ka viņi varētu nopelnīt daudz naudas, spēlējot pokeru tiešsaistē. Ir sestdienas pēcpusdiens, un Ralfs un viņa draugi sāk spert pirmos soļus plāna īstenošanā. Ralfs ir sakrājis 80 eiro, lai vasarā varētu apmeklēt mūzikas grupas koncertu, kas viņam ļoti patīk.

Trešā izskatāmā problēma	Kādi jautājumi radās?
Vienaudžu spiediena ietekme (Ralfs un viņa draugi var iedrošināt cits citu – “grupas domāšana”).	
Plašsaziņas līdzekļi (iespējamība, ka tiešsaistes spēles ir palīdzējušas viņiem nonākt saskarē ar tiešsaistes azartspēlēm).	
Domāšanas veidi (izredžu zināšana nenozīmē, ka cilvēks var to kontrolēt).	
Dažādi azartspēļu veidi un konkrētu prasmju nepieciešamības elementi (pokerā vajag zināšanas un izpratni atšķirībā no loterijas vai ruletes, kas lielā mērā ir saistīta ar nejaušību).	
Cik ļoti viņš vēlas redzēt grupu vasarā, un sekas, ja viņš nepadosies.	