

Для реализации этой идеи мы проанализировали существующие инструменты создания видео с помощью ИИ и протестировали различные нейросети. В результате сравнительного анализа предпочтение было отдано таким платформам, которые показали себя как доступные и удобные инструменты для создания видеоконтента на основе текстовых сценариев (nvideo AI, video generator flix AI).

Нами была использована нейрость chatGPT для подготовки корректных и подробных промптов, необходимых для качественной генерации видео. В качестве тестового сценария был создан следующий текст: «Мальчик 10 лет, с голубыми глазами и русыми волосами, одет в белую футболку и синие шорты. Он гуляет по зелёной траве и вдруг замечает что-то блестящее. Наклоняется и находит маленький золотой ключик. Его лицо озаряется радостью и любопытством. Мальчик аккуратно поднимает ключик, рассматривает его на солнце. Затем он поворачивается лицом к зрителям, держит ключик в руке и с восторгом спрашивает: — Ребята, как вы думаете, от чего этот ключик и каким тайнам он ведёт?», второй сценарий был сгенерирован следующим образом: «10-летний мальчик, голубые глаза и русые волосы, одет в белой футболке и синих шортах, с заинтересованностью исследует древний замок и находит пыльный шкаф с таинственной книгой, которая открывает дверь в волшебство».

В ходе реализации проекта проявились определённые проблемы: нейронные сети, применённые для этой цели, не справились с задачей создания персонажа, способного напрямую взаимодействовать со зрителем посредством вопросов. Сгенерированные видеоролики оказались простым набором сюжетных эпизодов, лишённых интерактивности.

Тем не менее, несмотря на возникшие препятствия, проведённый анализ продемонстрировал, что даже общедоступные ИИ-сервисы могут быть успешно применены для разработки коротких визуализированных фрагментов сказок или историй, которые способны заинтересовать детей и стимулировать их тягу к дальнейшему чтению.

**Заключение.** Анализ, проведённый в рамках данной работы, подтвердил сохраняющуюся остроту вопроса об угасании интереса детей к сказкам и обозначил потребность в разработке инновационных методов знакомства с волшебными историями. В эпоху бурного развития цифровой среды и доминирования визуальной информации становится ясно, что привычные способы рассказа сказок больше не отвечают запросам современного поколения.

В связи с этим, внедрение технологий искусственного интеллекта в детскую литературу и сказочное искусство представляется многообещающим и актуальным направлением.

#### Список цитируемых источников

1. *Филатова, О.Н.* Применение нейросетей в профессиональном образовании / О.Н. Филатова, М.Н. Булаева, А.В. Гушин // Проблемы современного педагогического образования. — 2022. — №77-3.
2. *Сябитова, К.С.* Искусственный интеллект в системе профессионального образования / К.С. Сябитова, О.Н. Филатова // Профессиональное самоопределение молодежи инновационного региона: проблемы и перспективы. — Москва. — 2023. — С. 132-134.

УДК 37.013.42

**Н. С. Денисов**

*Учреждение образования «Барановичский государственный университет», Барановичи, Республика Беларусь*

*Научный руководитель С. А. Старостин*

## ГЕМБЛИНГ КАК ФОРМА ДЕВИАНТНОГО ПОВЕДЕНИЯ СОВРЕМЕННОЙ МОЛОДЁЖИ

**Введение.** Развитие общества сегодня невозможно представить без стремительных темпов информатизации, которые охватывают все сферы социальной жизни человека, что вызывает глобальную трансформацию общества. На сегодняшний день информационные технологии активно выступают и в роли рабочего инструмента, обеспечивая тем самым процесс взаимодействия и коммуникации, и в роли проводника в виртуальный мир общения. Обладая большим многообразием средств инновационных форм взаимодействия, личность имеет возможность всесторонне и многогранно развиваться в самых различных областях науки и практики как в очном формате, так и в дистанционном. Однако, в связи с развитием игровой индустрии во всем мире наряду с внедрением технологий и расширения доступности сети Интернет всё больше людей становятся жертвами так называемой игровой зависимости, в первую очередь зависимым становится подрастающее поколение, к которым относится и современная молодёжь.[1, с. 2] На сегодняшний день особого внимания заслуживает такая форма девиации как гэмблинг — компульсивная склонность к азартным играм, болезненное состояние, характеризующееся неконтролируемой психологической зависимостью от игры.[2, с. 2] На сегодняшний день в мире огромное количество молодёжи имеют пристрастие к азартным играм. Поэтому гэмблинг можно смело назвать чумой 21 века.

**Основная часть.** Обращение к проблеме гэмблинга связано с тенденцией увеличения количества игроков как в мире, так и в Республике Беларусь в результате распространения игорных заведений, Интернет-казино (belbet, Betera), шаговой доступности игровых автоматов, маркетинговых стратегий субъектов игорного бизнеса и других экономических, социально-психологических, педагогических факторов. Согласно интервью с сайта Myfin.by около 4-5% населения Беларуси активно играют в азартные игры и казино.[3] Желание получить «легкий выигрыш», расслабиться, снять напряжение усиливает мотивацию к азартным играм, что может привести к игровой зависимости, которая сопровождается утратой контроля над своим состоянием и поведением, психическими расстройствами, культурной ограниченностью, социальной отчужденностью и, таким образом, имеет негативные социально-психологические последствия для личности и представляет серьезную социальную опасность для современного общества. Несмотря на то, что человечество имеет многовековую историю азартных игр, междисциплинарным научным изучением социально-педагогических и психологических проблем гэмблинга ученые занимаются последние десятилетия. Данное обстоятельство вызвано тем, что длительный советский период коммерческие азартные игры были запрещены и масштабы распространения азартных игр были минимальны. Рассматриваемый в статье вид аддиктивного поведения в научной литературе описывается такими терминами как гэмблинг, гамблинг, патологическая азартная игра, азартomanия, игромания, лудомания и исследовано в работах В. О. Михневич, К. В. Ковтуна, Е. П. Пономарева, С. Б. Веселовского, Г. Ф. Парчевского, Ц. П. Короленко, Е. В. Змановской, Ю. А. Шепель и др.

Гэмблинг рассматривают в трех направлениях (аспектах): социальном, экономическом и юридическом.

Социальный аспект изучения гэмблинга заключается в лишении человека социально ценностных потребностей, возможностей культурного и нравственного развития. Несмотря на важную и неотъемлемую роль игры как способа самореализации, развлечения и отдыха молодёжи, в определенных социальных условиях она может перерасти в игровую зависимость, стать пагубной привычкой, приобрести формы девиантного поведения. [2, с. 1-2] Большое число игроков делает ставки регулярно, имея цель отвлечься от негативных явлений: депрессии, страха, злости, стресса. И когда игра не становится зависимостью, а является лишь частью досуга, не препятствующей нормальной жизнедеятельности и социальным целям человека, тогда гэмблинг носит лишь условный характер и одобряется со стороны общества. Такое поведение носит название «поведение условного течения». Однако, при сильном увлечении игрой, человек становится жертвой своей привычки, которая постепенно перерастает в аддикцию. Это происходит, когда индивид теряет контроль над собственной волей, отказывается понимать свою ответственность перед возможными последствиями, становится подверженным внутренним импульсам, а не трезвому рассуждению умом. Возникающие трудности в реальной жизни вместо поиска путей решения, заменяются уходом от проблемы. Жизнь человека, имеющего зависимость от азартных игр, начинает сильно отличаться от нормальной, привычной жизни, человек меняет систему ценностей, и становится полностью подчиненным ей. [4, с. 2]

Экономическое направление гэмблинга связано с активным формированием потребительского спроса на азартные игры посредством маркетинговых технологий и рекламной деятельности с целью получения прибыли. Таким образом через игровой бизнес развивает и поддерживает различные виды зависимостей. Пусть Азартные игры на деньги во все времена не одобрялись общественностью, стремление молодёжи играть на деньги породило начало спекулятивной, предпринимательской деятельности что впоследствии стало основой гэмблинга. Основными примерами прогрессирования данного аспекта являются онлайн-казино (belbet, Betera). По сравнению с социальным, экономическое направление выражает не просто игровую зависимость, здесь гэмблинг выступает как осознанный выбор индивида с целью получения легких и быстрых денег и удовлетворения своей потребности в игре.

С точки зрения юридической науки гэмблинг — организация азартных игр, осуществление игорного бизнеса. Как вид преступного промысла по уголовному законодательству США, Австрии, Болгарии, Германии, Дании, Китая, Таджикистана, Чехии, Швеции, Эстонии, Японии и других странах наказуем. Например, в большинстве штатов США уголовная ответственность предусмотрена как за организацию азартных игр, так и за участие в них. С целью минимизации социальных последствий гэмблинга игорный бизнес размещается в специальных зонах-резервациях в ряде стран. В Республике Беларусь порядок осуществления игорного бизнеса и азартных игр регулируется специальным законодательством. За организацию и проведение запрещенных азартных игр, занятие игорным бизнесом без лицензии предусмотрена административная и уголовная ответственность. [2, с. 2] Данный аспект тесно взаимодействует с экономическим, регулируя его область влияния. По своей сути юридическое направление несёт цель ограничить или полностью искоренить азартные игры на территории страны. Важно так же отметить, что юридический аспект оказывает лишь косвенное влияние на социальное направление гэмблинга, так как не стремится препятствовать условиям появления игровой зависимости, а лишь препятствует её прогрессии.

**Заключение.** Почему же проблема гэмблинга является социально педагогической? Важно понимать — это не просто болезнь, потому что корни, механизмы распространения и последствия лежат в плоскости взаимодействия личности с обществом, а профилактика и решение этой проблемы требуют целенаправленного воспитательного и просветительского воздействия. Это симптом более глубоких социальных и воспитательных пробелов. Без изменения социальной среды, которая поощряет подобное поведение, и без целенаправлен-

ной педагогической работы по формированию зрелой, ответственной личности, способной противостоять соблазнам, эффективно решить эту проблему невозможно. Поэтому подход к ее решению должен быть комплексным, объединяющим усилия педагогов, психологов, социологов и государства.

#### Список используемых источников

1. Цифровая девиация как феномен современного мира — URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/tsifrovaya-deviatsiya-kak-fenomen-sovremennogo-mira> (дата обращения: 22.09.2025).
2. Гэмблинг как форма аддиктивного поведения — URL: <https://elib.bspu.by/bitstream/doc/517/1.pdf> (дата обращения: 22.09.2025).
3. Сколько белорусы тратят на игры и казино? Интервью с руководителем Parimatch Belarus — URL: <https://myfin.by/article/money/skolko-belorusy-tratat-na-igry-i-kazino-intervyu-s-rukovoditelem-parimatch-belarus> (дата обращения: 22.09.2025).
4. Гэмблинг как одна из форм девиантного поведения: сущность, причины возникновения — URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/gembling-kak-odna-iz-form-deviantnogo-povedeniya-suschnost-prichiny-vozniknoveniya> (дата обращения: 22.09.2025).

УДК 37.013.42

**А. В. Жаворонок**

*Учреждение образования «Барановичский государственный университет», Барановичи, Республика Беларусь*

*Научный руководитель С. А. Старостин*

### МОТИВАЦИЯ К ЗДОРОВОМУ ОБРАЗУ ЖИЗНИ У СТУДЕНТОВ КАК СОЦИАЛЬНО-ПЕДАГОГИЧЕСКАЯ ПРОБЛЕМА

**Введение.** Несомненно, одним из необходимых условий самореализации человека во всех сферах деятельности является образ жизни. Здоровый образ жизни является залогом эффективной профессиональной деятельности современного человека. Здоровье отражает качественную сторону характера включенности личности в социальную сферу, является важной естественной предпосылкой ее творческой активности [1, с. 268].

Формирование мотивации к здоровому образу жизни у студентов является важной задачей современного образования, напрямую связанной с сохранением и укреплением здоровья молодежи. Данная задача реализуется в рамках программы непрерывного воспитания детей и учащейся молодежи на 2021-2025 гг. [2]. В условиях возрастающих социальных и психологических нагрузок особую роль в этом процессе играет социально-педагогическая деятельность, направленная на развитие у студентов осознанного отношения к своему здоровью.

**Основная часть.** Понятие «здоровый образ жизни» явление динамическое и однозначно ещё не определено. ЗОЖ включает в себя такие понятия как «здоровье», «общественное здоровье», «образ жизни», «здоровый образ жизни», «гигиена и профилактика», «формирование ЗОЖ» [3].

Мотивация — это система внутренних факторов, вызывающих и направляющих ориентированное на достижение цели поведения человека или животного [4].

Приоритетными направлениями в области охраны здоровья и демографической безопасности на 2021—2025 годы являются: разработка мер по укреплению репродуктивного здоровья, формированию культуры здорового образа жизни и здоровьесбережения; совершенствование системы поддержки семей с детьми, улучшение условий их жизнедеятельности, укрепление института семьи; развитие амбулаторно-поликлинической службы; переход от постатейного финансирования организаций здравоохранения к системе финансирования на основе достигнутых результатов; внедрение национальной системы медицинской аккредитации организаций здравоохранения; развитие здравоохранения регионов, в том числе межрегиональных и межрайонных центров [5].

На текущий момент в мире в целом наблюдается проблема состояния здоровья (как физического, так и психического). На это влияют такие факторы как ухудшение экологии, потребление некачественной и вредной продукции производства, генетическая предрасположенность (в XX веке человечество столкнулось с чередой военных столкновений, от этого пострадал генофонд), режим жизни и т. д. [6, с. 78]

Формирование у студентов мотивации к ЗОЖ требует определенных усилий. Поскольку эффект от этих усилий предвидится в будущем, и не каждый студент способен самостоятельно решить эту проблему, необходимо сосредоточить систему высшего образования на формировании мотивационного и ценностного отношения студентов к ЗОЖ. Образовательный процесс в высшей школе должен быть проникнут ценностями сохранения здоровья и направлен на формирование культуры здоровья у молодежи. Недостаток волевых усилий для поддержания здорового образа жизни усугубляется особенностями современной повседневности — малоподвижным образом жизни, связанным с использованием лифтов, транспорта и других удобств, а также широким распространением цифровых технологий, таких как интернет, видео-контент и мобильные устройства [7].

У студентов выделяются три уровня мотивации ЗОЖ: высокий, средний и низкий. Студенты с высоким уровнем ЗОЖ позитивно относятся ко всем его компонентам, убеждены в важности здоровья для самореализации, активно стремятся к его укреплению, имеют хорошие навыки самоорганизации и отсутствуют вредные