

Геймификация репродуктивной культуры

Научный руководитель – Гребенщикова Елена Георгиевна

Вантеев Михаил Дмитриевич

Аспирант

Московский государственный университет имени М.В.Ломоносова, Философский факультет, Кафедра этики, Москва, Россия
E-mail: mischa.vanteev@yandex.ru

Современный мир находится в тренде спада рождаемости, и Российская Федерация не является исключением. Вопросы поддержки демографии в России являются одними из центральных. Правительство предпринимает ряд мер, направленных на увеличение рождаемости новых детей, следовательно, необходимо рассматривать новые альтернативы, решающие актуальные задачи.

Современные технологии в репродуктивной генетике могут влиять на увеличение рождаемости за счет увеличения успешных циклов ЭКО, повышения уверенности в здоровье будущих детей и увеличения заинтересованности в продолжении рода.

Однако, технологии репродуктивной генетики без доступного и понятного информирования будут носить лишь реакционный характер. В целях повышения количества обращений к технологиям репродуктивной генетики и, соответственно, повышению рождаемости, может быть использовано неочевидное направление — геймификация. Под геймификацией понимается методология использования мета-игровых элементов для корректировки человеческого поведения через создание эмоционального фона [1].

В исследуемом контексте возникает ряд биоэтических вопросов. Как геймификация может повлиять на формирование репродуктивных ценностей? Как учесть биоэтический принципализм в вопросах применения методологии геймификации в репродуктивной генетике?

Геймификация в контексте репродуктивной культуры может рассматриваться достаточно широко. Во-первых, использование игровых платформ может помогать в информировании населения по темам сложных биотехнических процедур, маршрутизации в технологиях, таких как ЭКО и генетическое тестирование. Во-вторых, игровые формы и механики могут помочь в стимулировании диалога об этике, правах, личных границах, связанных с репродуктивной культурой, что повысит интерес и доступ к таким темам. В-третьих, электронные элементы, такие как мобильные приложения с геймификацией, могут в доступной и привлекательной форме помочь следить за фертильностью, мотивировать к профилактике собственного здоровья и напоминать об ответственном подходе. Однако, методы геймификации могут нести определенные риски. Игровая форма может искажать реальность в преподнесении репродуктивных решений, как легких, уменьшая при этом их значимость. Превращение важных биоэтических контекстов в игру может снизить уровень чувствительности к уязвимым темам.

Ярким примером геймификации в репродуктивной генетике служит кейс Nucleus. В 2025 году одноимённый стартап дал возможность родителям, по словам компании, выбирать характеристики эмбриона при процедуре ЭКО (ЭКО+)[2]. Сервис компании позволяет выбрать не только пол будущего эмбриона и его наследственные риски, но также цвет глаз, цвет волос, рост и IQ. Несмотря на критику научного сообщества, активная реклама и подход как в популярной игре The Sims произвел эффект бомбы в СМИ, что повысило интерес к деторождению.

Таким образом, можно сказать, что элементы геймификации уже используются в репродуктивной медицинской среде. Это многообещающее направление, которое широко ис-

пользуется в маркетинге и других сферах экономики, может повлиять на увеличение рождаемости. Однако, важно осмысливать опасности, которые идут рука об руку с подобным прогрессом. Будут ли такие решения приводить к появлению новых счастливых семей со здоровыми детьми, или же репродукция станет лишь эгоистической игрой в Бога?

Источники и литература

- 1) Ветушинский А. Игродром: что нужно знать о видеоиграх и игровой культуре. М.: Эксмо, 2021. 272 с.
- 2) <https://mynucleus.com/ivf-press>