

## Retórica procedimental nas representações dos princípios do SUS no jogo SuperSUS

*Procedural Rhetoric in the Representations of SUS Principles in the Game SuperSUS*

**Ingrid R. F. Nascimento<sup>1</sup>, Fernanda E. S. Barbosa<sup>2</sup>, Marcelo S. Vasconcellos<sup>3</sup>, Lays H. Farias, Ariely F. de Andrade<sup>1</sup>, Thiago H. da S. Brito<sup>4</sup>, Michele F. Silva<sup>2</sup>, Islândia M. C. Souza<sup>2</sup>**

<sup>1</sup> Universidade Federal da Paraíba/PPGC

<sup>2</sup> Instituto Aggeu Magalhães/Fiocruz Pernambuco (IAM/Fiocruz) - Fundação Oswaldo Cruz (Fiocruz) - Pernambuco - PE - Brasil

<sup>3</sup> Centro de Desenvolvimento Tecnológico em Saúde (CDTS) – Fundação Oswaldo Cruz(Fiocruz) – Rio de Janeiro – RJ – Brasil

<sup>4</sup> Universidade Federal de Pernambuco/PPGCI

ingrid.rbecka@gmail.com, fernandasenabarbosa@gmail.com,  
marcelodevasconcellos@gmail.com,  
layshevercia@gmail.com, arielyfreire@gmail.com, thsbritooo@gmail.com,  
michele.feitoza@fiocruz.br islandia.sousa@fiocruz.br

**Abstract.** *Introduction:* Digital games can transform simple actions into experiences filled with meaning. When applied to public health, they become powerful strategies for communicating rights, provoking reflection, and engaging players in socially relevant issues. **Objective:** This article investigates how the minigame "Right to Health," from the game [Omitido para revisão anônima], uses simple mechanics to express, through procedural rhetoric, the principle of popular participation in the consolidation of Brazil's Unified Health System. **Methodology:** The research presents a qualitative analysis of the gameplay experience, based on Ian Bogost's concept of procedural rhetoric, observing how the game's elements, mechanics, and aesthetics construct meaning. **Expected Results:** It is expected that, despite its short duration, the minigame can convey to the player the historical context surrounding the struggle for the right to health. The analysis seeks to highlight how serious games can invite critical reflection beyond the boundaries of playful experience.

**Keywords:** Serious games, Procedural rhetoric, Health communication, SUS, Health education.

**Resumo.** *Introdução:* Jogos digitais podem transformar ações simples em experiências carregadas de significado. Quando aplicados à saúde pública, tornam-se estratégias potentes para comunicar direitos, provocar reflexão e engajar o jogador em temas sociais relevantes. **Objetivo:** Este artigo investiga como o minijogo “Direito à Saúde”, presente no jogo SuperSUS, utiliza de mecânicas simples para expressar, por meio da retórica procedimental, o princípio da participação popular na consolidação do Sistema Único de Saúde (SUS). **Metodologia:** A pesquisa realiza uma análise qualitativa da experiência de jogo, com base nos conceitos de Ian Bogost sobre retórica procedural, observando

*como os elementos, mecânicas e estética do jogo constroem significados.*

**Resultados esperados:** Espera-se que, mesmo com curta duração, o minijogo consiga transmitir ao jogador o contexto histórico de conquista do direito à saúde. A análise busca evidenciar como os serious games podem convidar à reflexão crítica para além da experiência lúdica.

**Palavras-chave:** Jogos sérios, Retórica procedural, Comunicação em Saúde, SUS, Educação em Saúde.

## 1. Introdução

Jogos sérios conseguem abordar ideias complexas utilizando a ludicidade dos jogos para expressar e ensinar estes conhecimentos para uma interpretação participativa e imersiva por parte do jogador [Vasconcellos 2018]. Uma abordagem que explora essa capacidade comunicativa dos jogos é a retórica procedural de [Ian Bogost 2007]. É nesta perspectiva que buscamos fazer uma análise exploratória inicial, investigando como o jogo digital SuperSUS propõe comunicar e representar as diretrizes do Sistema Único de Saúde (SUS), visando estimular o cidadão a conhecer o direito à saúde. Foram realizadas observações sistemáticas com aproximadamente cinquenta jogadores em eventos acadêmicos de saúde pública e de jogos, e com estudantes do ensino médio de escolas públicas.

O jogo SuperSUS aborda as políticas, programas e serviços do SUS no Brasil. Dentre as fases do jogo, analisaremos o Minijogo 01 - “Direito à Saúde”, que de acordo com Farias et al. (2022) aborda “a conquista do direito à saúde, a partir da constituição federal de 1988 e da Lei 8080/90 (Brasil, 1988; Brasil, 1990). A análise proposta neste trabalho concentra-se nesse recorte, com foco na representação da participação popular, importante diretriz do SUS.

## 2. Trabalhos Relacionados

[Farias et al. 2022] apresentam um modelo conceitual que representa a estrutura teórica do jogo SuperSUS Cidadão. O modelo é dividido em objetivo, insumos, minijogos, resultados intermediários e resultados; . Ante o exposto, [Farias et al. 2022] descreve os minijogos de acordo com os insumos. Portanto, nota-se que o jogo apresenta políticas implementadas e princípios do SUS ao longo da sua trajetória e dentre eles, a participação social.

## 3. Conceito de Retórica Procedimental

Segundo [Ian Bogost 2007, p. 3], “retórica procedural é a prática de construir argumentos por meio de processos. Trata-se uma forma de persuasão que opera por meio de representações e interações baseadas em regras, em vez da palavra falada, da escrita, das imagens ou dos vídeos”. Essa definição destaca o modo como jogos digitais, por meio da sua lógica interna, são capazes de expressar ideias e posicionamentos sobre o mundo real. Essa teoria foca na produção de sentido elaborada pelo jogador, considerando este um receptor ativo que interpreta por meio de suas ações no jogo digital.

Assim, além da estética que se apresenta numa camada mais visível, as regras do jogo por meio da relação dinâmica demonstram retóricas e metáforas que auxiliam na

contextualização e agência do jogador. Como [Vasconcellos, Carvalho e Araújo 2018] explicam, a dinâmica da interação se dá na medida em que o jogador precisa inferir sentido a partir de suas ações, guiadas pelas regras do jogo; é nesse processo de reconstrução do significado que ocorre a persuasão.

#### **4. Jogo analisado**

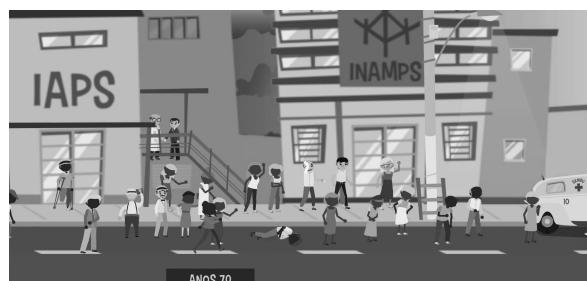
O SuperSUS Cidadão é um jogo sério lançado em 2019, desenvolvido por pesquisadores do Grupo de Pesquisas Saberes e Práticas em Saúde do Instituto Aggeu Magalhães(Fiocruz/PE). Disponível gratuitamente nas lojas Play Store e App Store, o jogo é acessível em dispositivos móveis e sua interação se dá por meio de toques na tela.

A estrutura do SuperSUS Cidadão é composta por um mapa de níveis com 13 minijogos, nos quais o objetivo do jogador é concluir cada etapa para garantir o direito à saúde à população. Com duração aproximada de 10 minutos, os minijogos exigem agilidade e atenção, promovendo um ritmo dinâmico que convida à participação ativa. À medida que avança, o jogador constrói sentidos sobre o funcionamento do Sistema Único de Saúde (SUS), compreendendo, por meio das metáforas dos minijogos, sua capilaridade e presença nas múltiplas dimensões da vida cotidiana.. Estes elementos reforçam a proposta do SuperSUS Cidadão como uma estratégia de comunicação sobre o SUS. A seguir, será apresentada a análise do Minijogo 01 - Direito à saúde.

#### **5. O minijogo “Direito à Saúde”**

Para destacar a conquista do direito à saúde como dever do Estado, o jogo apresenta um período histórico pré-institucionalização do SUS, onde a saúde não era um direito. Esta introdução é breve, não controlada pelo jogador, com a estética do cenário em tons cinza, personagens sem face e expressão simboliza os problemas sanitários da época e a invisibilidade perante ao Estado daqueles sem emprego formal, portanto, sem direito à saúde.

A estética adotada simboliza alguns marcos temporais importantes na construção das políticas públicas de saúde como as décadas de 1920, 1970 e 1980 e a representação de instituições responsáveis por prestar cuidados de saúde neste período. Os IAPs (Institutos de Aposentadoria e Pensões) e o INAMPS (Instituto Nacional de Assistência Médica da Previdência Social) são representados no cenário do jogo, por serem as instituições responsáveis em prestar atendimento médico aos trabalhadores com carteira assinada. O objetivo era manter a população minimamente saudável para ter uma capacidade produtiva para trabalhar em função do crescimento econômico do país (figura 1).



**Figura 1. Cenas iniciais da introdução do jogo com marco dos anos 70. Minijogo 1 - Direito à Saúde**

Ao chegar na década de 1980 (figura 2), personagens em cores do Movimento da Reforma Sanitária estão reivindicando a universalização da saúde para toda a população. Ao fundo há a representação do Ginásio Nilson Nelson, onde ocorreu em Brasília a 8º Conferência Nacional de Saúde em 1986, pela primeira vez, com a participação de usuários, marco na construção do SUS.



**Figura 2. Cenas iniciais da introdução do jogo com marco dos anos 80. Minijogo 1 - Direito à Saúde**

Essa contextualização é importante, pois, a próxima etapa, mobiliza a retórica procedural. Aqui, identifica-se o que Bogost nomeia de *simulation gap*, a lacuna que é preenchida pela atuação ativa do indivíduo, quando, operando o jogo, o jogador é exposto à sua mensagem. Em meio a tantos serviços de saúde que fechavam as portas para quem não tinha emprego formal, o cenário proposto pelo minijogo (figura 3) mostra: uma entrada fechada por duas portas, trancadas por uma corrente e um cadeado, com cartazes em ambas as portas escrito “apresente sua carteira de trabalho”. Somando a isso surgem duas mãos sobre as portas na tentativa de abri-las. O som também adiciona uma camada a mais de representação, simulando as vozes da população. Há também um retorno sonoro das portas sendo forçadas a abrir ao toque na tela pelo jogador.

O desafio para o jogador, então, é forçar a abertura. Enfatizando a urgência de superar a exclusão do acesso à saúde, o minijogo possui uma barra de tempo que induz o jogador a agir rápido, já que o tempo é curto para conseguir cumprir a missão. Quanto mais o jogador toca na tela, aumenta a quantidade de mãos de diferentes tons de pele, simulando a adição de mais pessoas, evidenciando a *simulation gap* presente no jogo e, em especial, neste minijogo. A corrente, aos poucos, cede à força das pessoas. Caso o jogador tenha sucesso, ao completar aparece na tela de fundo a frase “Direito à saúde para todos” acompanhada do símbolo do SUS representado pela cruz. Na tela seguinte, o texto do artigo 196 da Constituição Federal aparece, lembrando que a saúde é direito de todos e dever do Estado. Caso não consiga, o jogo não tem continuação, o jogador precisa tentar novamente.



**Figura 3. Progresso de mecânica do minijogo 1 - Direito à Saúde**

## 6. Resultados e Discussão

Embora breve, o minijogo requisita do jogador uma participação urgente mediante os argumentos propostos pelo jogo. O gesto de “forçar” a porta, o surgimento de múltiplas mãos e o temporizador criam uma simulação da pressão popular e da urgência social. O jogo faz o jogador sentir o esforço necessário, assim como aconteceu na Reforma Sanitária, onde a união e reivindicação coletiva da população conseguiu atingir o objetivo maior de implantação do SUS. Esse argumento é transmitido proceduralmente, ou seja, por meio das ações exigidas pelo sistema do jogo. Trata-se de complexidade ludonarrativa, em que a sobreposição entre os elementos narrativos e as regras do jogo produzem sentido através do próprio ato de jogar. Então, no momento em que o jogador percebe que suas ações mobilizam a participação popular e que sua persistência leva à quebra da corrente, ele preenche essa lacuna com a ideia de que a conquista do direito à saúde é um esforço coletivo urgente, internalizando o argumento político e social por meio da experiência do jogo.

Quando jogado em um contexto coletivo, como por exemplo na escola, foi observado que a experiência com este minijogo gerou uma cooperação mútua entre os jogadores de ajuda e apoio entre eles. A partir desta observação sistemática em que estes comportamentos e reações se repetiam em diferentes contextos de uso do jogo, iniciou-se a correlação entre a mecânica e o princípio do SUS da participação popular, tanto no que tange a experiência dentro do jogo, como a interação entre os jogadores.

## 7. Conclusão

A análise do minijogo “Direito à Saúde” evidenciou como o SuperSUS Cidadão é capaz de integrar elementos simbólicos e interativos para comunicar, de forma acessível, princípios fundamentais do SUS, especialmente a participação popular. A aplicação da retórica procedural, conforme definida por [Bogost 2007], permitiu identificar que não é a complexidade técnica que determina a expressividade do jogo, mas a maneira como seus processos representam ideias e valores através da própria experiência de interação. No caso do SuperSUS, a participação popular é convertida em mecânicas. Em seu minijogo, ações como tocar na tela e vencer a resistência de uma porta simbolizam a mobilização coletiva necessária para garantir o direito à saúde. A urgência imposta pelo tempo reforça essa tensão, convidando à reflexão crítica mesmo em uma experiência breve e acessível.

Esse estudo aponta para o potencial dos *serious games* em saúde pública como ferramentas capazes de promover reflexão e engajamento. Como direções futuras, propõe-se a ampliação da análise para os demais minijogos que compõe o SuperSUS Cidadão, a fim de compreender como os diferentes princípios do SUS são explorados em outras experiências interativas. Também sugere-se o aprofundamento de estudos empíricos, com foco na recepção crítica por parte dos jogadores e nos efeitos da mediação pedagógica em contextos diversos.

## Referências

Bogost, I. “Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames”. Cambridge: MIT Press. 2007.

Farias, L. H. Barbosa, F. E. S. Siebra, S. A. Sousa, I. C. (2022) de. “Construção do Modelo Conceitual do jogo SuperSUS.” In: Trilha de Saúde - Artigos curtos - Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital (SBGAMES), 21. , 2022, Natal/RN. Anais [...]. Porto Alegre: Sociedade Brasileira de Computação. p. 1371-1375. DOI: [https://doi.org/10.5753/sbgames\\_estendido.2022.226073](https://doi.org/10.5753/sbgames_estendido.2022.226073).

Farias, H. S, L et al. (2023). “Super SUS como recurso para inovar a comunicação em saúde”, Reciis – Revista Eletrônica de Comunicação, Informação & Inovação em Saúde, Rio de Janeiro, V. 17, N.1, P. 175-189. Disponível em: [\[link\]](#). Acesso em: 10 abril.

Martín, N. M.; Navarro R. V. “Ludonarrative complexity in video games: a double boomerang”. L’Atalante: Revista de Estudios Cinematográficos, València, n. 31, p. 57–67, jan./jun. 2021. Disponível em: [https://www.researchgate.net/publication/348931328\\_Ludonarrative\\_complexity\\_in\\_video\\_games\\_a\\_double\\_boomerang](https://www.researchgate.net/publication/348931328_Ludonarrative_complexity_in_video_games_a_double_boomerang). Acesso em: 20 mar. 2025

Vasconcellos, M. S. Carvalho, F. G. Araújo, I. S.. “Quem deixou isso aqui?!: Retórica procedural e participação no desenvolvimento de um jogo em saúde. Revista Observatório , /S. l.J, v. 4, n. 4, p. 75–112, 2018. DOI: 10.20873/uft.2447-4266.2018v4n4p75. Disponível em: <https://sistemas.uff.edu.br/periodicos/index.php/observatorio/article/view/4136>. Acesso em: 30 mar. 2025.

Vasconcellos, Marcelo Simão et al. As Várias Faces dos Jogos Digitais na Educação. Informática na educação: teoria & prática, [s. l.], v. 20, n. 4, p. 203–218, 2017. Disponível em: <http://www.seer.ufrgs.br/InfEducTeoriaPratica/article/view/77269>. Acesso em: 22 jan. 2018.