

SUPERSUS: DIREITO À SAÚDE ATRAVÉS DE UMA ABORDAGEM GAMIFICADA

THIAGO HENRIQUE DA SILVA BRITO*

ISLÂNDIA MARIA CARVALHO DE SOUSA**

FERNANDA ELIZABETH SENA BARBOSA***

INGRID REBECKA DE FRANÇA NASCIMENTO****

ARIELY FREIRE DE ANDRADE*****

LAYS HEVÉRCIA SILVEIRA DE FARIAS*****

GABRIELA LAIZA CANDIDO DA SILVA*****

CÉLIO ANDRADE DE SANTANA JÚNIOR*****

Resumo: *O presente trabalho aborda a necessidade de tradução e divulgação eficaz de informações sobre o Sistema Único de Saúde (SUS) para o público jovem, visando promover o entendimento e a defesa desse sistema de saúde. Destaca-se a origem do SUS como um movimento da sociedade civil, ressaltando sua importância na construção de um sistema público de saúde abrangente e universal. Observa-se uma lacuna no conhecimento sobre o SUS entre as gerações mais jovens, que cresceram já sob sua influência, mas muitas vezes não compreendem sua história e relevância. O Grupo Saberes e Práticas de Saúde da Fundação Oswaldo Cruz propõe a iniciativa «SuperSUS: cidadão», um jogo digital que explora a evolução do sistema de saúde brasileiro e destaca a importância de sua defesa. O uso de dados e a representação da informação são discutidos no contexto da Ciência da Informação, salientando a necessidade de organização e clareza para influenciar a opinião pública. A narrativa destaca a evolução das gerações e a influência da tecnologia, enfatizando a importância de adaptar estratégias informativas à linguagem jovem e aos meios digitais. O SuperSUS é apresentado como uma ferramenta que busca criar um pertencimento social, integrando-se às experiências cotidianas dos jovens e proporcionando uma compreensão mais ativa e participativa da importância do SUS.*

Palavras-chave: *Comunicação e informação com jogos; Representação da informação; Sistema Único de Saúde (SUS).*

* Universidade Federal de Pernambuco (UFPE). Email: thiago.henriquebrito@ufpe.br. ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-6965-8308>.

** Instituto Aggeu Magalhães/Fiocruz Pernambuco. Email: islandia.sousa@fiocruz.br. ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-9324-4896>.

*** Instituto Aggeu Magalhães/Fiocruz Pernambuco. Email: fernandasenabarbosa@gmail.com. ORCID: <http://orcid.org/0000-0003-4336-8174>.

**** Grupo de Pesquisa Saberes e Práticas em Saúde/Fiocruz. Email: ingrid.rbecka@gmail.com. ORCID: <https://orcid.org/0009-0001-2833-6679>.

***** Grupo de Pesquisa Saberes e Práticas em Saúde/Fiocruz). Email: arielyfreire@gmail.com. ORCID: <https://orcid.org/0009-0004-7892-5043>.

***** Instituto Aggeu Magalhães/Fiocruz Pernambuco. Email: layshevercia@gmail.com. ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-0558-9582>.

***** Universidade Federal de Pernambuco (UFPE). Email: gabi.laiza@gmail.com.

***** Universidade Federal de Pernambuco (UFPE). Email: celio.santanajr@ufpe.br. ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-0398-3172>.

Abstract: *The present work addresses the need for the effective translation and dissemination of information about the Unified Health System (SUS) to the young audience, aiming to promote the understanding and advocacy of this health system. The origin of SUS is highlighted as a movement of civil society, emphasising its importance in the construction of a comprehensive and universal public health system. There is a gap in knowledge about SUS among younger generations, who have grown up under its influence but often do not comprehend its history and relevance. The Saberes e Práticas de Saúde Group from the Oswaldo Cruz Foundation proposes the «SuperSUS: citizen» initiative, a digital game exploring the evolution of the Brazilian health system and emphasising the importance of its defence. The use of data and information representation are discussed in the context of information science, emphasising the need for organisation and clarity to influence public opinion. The narrative underscores the evolution of generations and the influence of technology, emphasising the importance of adapting informational strategies to the youth language and digital media. SuperSUS is presented as a tool that seeks to create social belonging, integrating into the everyday experiences of young people and providing a more active and participatory understanding of the importance of SUS.*

Keywords: *Communication and information through games; Information representation; Unified Health System (SUS).*

1. O SUPERSUS

este público pode atuar como promotores de saúde, e servir de elo de comunicação com seus amigos e familiares. Além disso, o jogo objetiva contribuir para a conscientização dos mais jovens, visando o seu engajamento e da sua família para manter uma vigilância participativa, utilizando também atividades de interação digital (Sousa et al., 2022).

No decurso dos anos, a área da saúde tem adotado diversos sistemas de representação e organização do conhecimento como instrumento ativo de aprendizado, recorrendo a mapas conceituais, taxonomia e ontologias para sistematizar informações de maneira estruturada para os usuários. A utilização destas abordagens, derivadas da ciência da informação, viabiliza o desenvolvimento de novas ferramentas, mecanismos, aplicativos e softwares inovadores em distintas áreas do conhecimento, exemplificado pelo SuperSUS.

O SuperSUS, lançado em 2019, visa fomentar nos jovens o interesse pelo conhecimento de seus direitos à saúde e promover a apropriação da defesa do Sistema Único de Saúde brasileiro (SUS) por meio de práticas educativas, lúdicas, imersivas e gamificadas. A temática do direito à saúde, ainda carecendo de amplo acesso e entendimento pela população brasileira, encontra respaldo na Constituição Federal de 1988 e na Lei n.º 8.080/1990, as quais estabeleceram a saúde como direito de todos e dever do Estado.

O SuperSUS, concebido pelo Grupo de Pesquisa Saberes e Práticas em Saúde (GPS) da Fundação Oswaldo Cruz em Pernambuco, emergiu em 2018, com o objetivo de dialogar com a juventude brasileira, que demonstrava ainda desconhecer o SUS,

amplamente influenciada por práticas desinformativas. Diante das transformações nos cenários político, midiático e informacional, aliadas ao crescente mercado de jogos para o público adolescente e ampliação do conteúdo digital para além das fontes tradicionais de informação, a necessidade de construir uma ferramenta comunicativa tornou-se evidente. De acordo com Farias et al. (2023), a construção do jogo parte da «necessidade de melhorar a comunicação junto à população mais jovem acerca do sistema de saúde e dos Objetivos de Desenvolvimento Sustentável propostos pela ONU, haja vista a pouca oferta de recursos de comunicação em saúde relacionados ao tema para esse público».

Assim, o grupo lança o primeiro SuperSUS, intitulado «Direito à saúde» e posteriormente reformulado como «SuperSUS Cidadão». O jogo apresenta 13 minijogos abordando temas transversais ao direito à saúde, narrando a construção da política de saúde no Brasil. A abordagem narrativa proporciona aos jovens jogadores acesso à informação histórica, permitindo a comparação entre a situação atual do país e o período pré-SUS. O jogo, exclusivo para Android, alcançou sucesso ao atingir 10 mil *downloads* no mês de lançamento e ultrapassar os 60 mil *downloads* na loja ao longo dos anos.

Atenta à importância do jogo, diante da pandemia de covid-19, a equipe do GPS/Fiocruz desenvolveu o «SuperSUS Covid» para proporcionar informações sobre a pandemia aos jogadores, destacando os principais eixos de atuação do SUS no enfrentamento à doença. O jogo aborda desafios vivenciados pela população e profissionais de saúde, incluindo a luta contra notícias falsas. Uma central de informações no jogo disponibiliza manuais, normas e documentos técnicos e científicos sobre a pandemia.

Por meio de abordagem interativa, lúdica e inovadora, o grupo tem envolvido a população adolescente, construindo através do jogo a consciência necessária para a defesa da saúde pública e o conhecimento do direito ao acesso à saúde de qualidade. Os jogos são desenvolvidos por uma equipe dedicada de *design* e ilustração, com todo o conteúdo sonoro e informativo pensado exclusivamente para o jogo. Os materiais desenvolvidos são disponibilizados como recurso aberto no GitLab da Fiocruz, impulsionando a criação de novos produtos adaptados a diversas realidades.

A coleta de dados das versões iniciais do jogo e a demanda social identificada impulsionaram o desenvolvimento de duas novas versões do SuperSUS, abordando Atenção Primária à Saúde e Práticas Integrativas em Saúde, além de uma terceira versão sobre vacinação. Todo o conteúdo é validado junto a estudantes de escolas públicas brasileiras, com rodas de conversa e questionários avaliativos. Diálogos temáticos com profissionais, estudiosos e gestores de saúde, além de testes de usabilidade, contribuem para a construção e aprimoramento do jogo.

Atento à evolução midiática e à divulgação científica próxima da população, o grupo inaugurou o perfil SuperSUS.fiocruz no Instagram. Este perfil visa disseminar informações científicas de qualidade com linguagem acessível, recursos de acessibilidade e usabilidade

informacional, ampliando o alcance do SuperSUS e oferecendo um espaço de interação e exploração do universo do jogo para os usuários-jogadores.

2. O SUS E O SUPERSUS: TRADUÇÃO DA INFORMAÇÃO EM SAÚDE PARA O PÚBLICO JOVEM

Além da constituição de um novo imaginário social interativo, nos contextos digitais, é possível colher um novo tipo de ação social que se desenvolve na integração e na negociação entre social e informações, entre sujeitos e tecnologias informativas (Di Felice e McLuhan 2007).

De acordo com o pesquisador Jairnilson Paim, que, em sua entrevista para Graziela Wolfart em 2011, afirma que o SUS é «um sistema que tem como característica básica o fato de ter sido criado a partir de um movimento da sociedade civil e não do Estado, de governo ou de partido», sendo assim, iniciamos esse processo de representação social da informação garantindo um olhar social, definindo que antes de tudo e qualquer coisa, estaremos falando de um sistema criado pelo povo, com o povo e para o povo, que vai além das esferas tecnicistas ou legislativas, que está intrinsecamente ligado ao povo e à sua história.

A construção de um sistema público de saúde de qualidade perpassa diversos movimentos ao longo dos tempos. Antes do SUS a sociedade brasileira passava por um processo de acolhimento social depreciativo, apenas aqueles que possuíam garantia trabalhista poderiam ter acesso aos sistemas de saúde, não havia acesso universal (Seixas 2008). Este processo se mostrou ineficaz para a construção de uma sociedade ampla como a sociedade brasileira, uma população cheia de história e de cultura estruturalmente diversa, assim, grupos se reuniram e lutaram pela construção de um sistema capaz de atender a todos de maneira universal, com garantia de tratamento completo, integral, e sem olhar a raça, cor, renda, mas sim priorizando aqueles que mais precisam, independentemente de onde venham, de maneira equânime. Com esta defesa, nasce o SUS, que vem ao longo dos anos se mostrando cada vez mais eficaz em sua missão.

No entanto, ainda que feito pelo povo, com o povo e para o povo, este sistema que atua em diversos âmbitos da vida da população e em todo o território brasileiro ainda não é amplamente conhecido pela população que lhe é assistida. O SUS que surge como uma luta da população, ao longo dos anos, tornou-se tão intrínseco ao dia a dia do povo, que muitas vezes passa despercebido, ou acaba deixando que seja apenas parte de um imaginário midiático construído, a partir de críticas, sem observação da sua realidade estruturada, e de sua necessidade de existência, afinal, sem o SUS não teríamos assistência, promoção e muito menos a garantia de acesso à saúde (Cirino et al. 2016).

As novas gerações, que já nasceram fazendo parte de um país com um SUS institucionalizado, protegidas pela civilidade social garantida pela Lei n.º 8.080/1990, tem naturalizado em seu dia a dia o acesso ao sistema de saúde e a sua visão crítica, sem ter assegurado, o passado, a dificuldade de acesso à saúde que se fazia presente antes do SUS, desse modo, a informação não veiculada sobre o histórico e sobre a luta para construção de uma saúde pública de qualidade gera um processo de desinformação e de construção de pós-verdades não estruturadas, não garantidoras de uma sociedade justa, assim, ao longo dos anos, e diante da fragilidade de acesso à informação por parte da população, sendo a saúde um tema caro para a construção de uma sociedade, o Grupo Saberes e Práticas de Saúde da Fundação Oswaldo Cruz (GPS/Fiocruz), que estuda a tradução de informação e conhecimento em saúde, tem observado esse movimento de fragilidade da defesa do SUS, a partir das novas gerações, haja vista a falta de conhecimento acerca da história e da importância deste sistema de saúde, que precisa ser ampliado, melhorado, mas que jamais pode sofrer ataques contra sua existência.

Para garantir o acesso à informação de maneira eficaz, com qualidade, o grupo busca compreender como o público tem recebido a informação, ou seja, se observa diretamente como está sendo o processo de coleta e recuperação da informação por parte do público-alvo trabalhado, neste caso em específico, o grupo focal são os jovens, nascidos entre 2005 e 2010, que estão cursando ou concluindo o ensino fundamental dois e ensino médio. Este público já nasce fazendo parte de um sistema de saúde público funcional, mas com uma dimensão insuficiente para atender às demandas da população, um sistema de saúde em construção e em adaptação perante a sociedade. Sistema este que precisa ser melhorado, ampliado, criticado construtivamente, defendido e não atacado.

Esta observação acerca da necessidade de defesa do SUS perante este grupo surge a partir de uma mudança política no país, onde o SUS deixa de ser uma política focal e passa a ser cerceado politicamente, mostrando a falta de pertencimento informacional, histórico e social da população acerca deste universo da saúde pública. Assim, partindo do pressuposto de que o SUS é um sistema forte e que o jovem faz uso diário dele, desde acordar e escovar os dentes com uma pasta de dente aprovada por um órgão regulamentador até se alimentar em um ambiente inspecionado pela Vigilância Sanitária, entendemos que o problema não está diretamente no SUS, mas sim na forma de visualização que temos dele.

Partindo desta perspectiva, surge o «SuperSUS: cidadão», um jogo que apresenta à população o que era o sistema de saúde do Brasil antes do SUS, bem como o que se tornou a saúde pública brasileira após a implementação do SUS. O jogo apresenta de maneira bem visual, através de uso de uma linguagem dialógica gamificada, a evolução da saúde pública no Brasil e qual a importância de defendermos um SUS cada vez mais forte, tudo em uma linguagem acessível e aberta aos saberes múltiplos da população.

Toda a narrativa começa com uma linha do tempo¹, apresentando como era a assistência social da população antes do SUS. Toda a ação é representada através de um cenário fechado, com uma sonoplastia envolvente, que leva ao usuário jogador um olhar presente de envolvimento no jogo.

A linha do tempo vai mostrando a evolução da saúde pública, que passa por institutos como o Instituto de Aposentadorias e Pensões (IAP) e o Instituto Nacional de Assistência Médica da Previdência Social (INAMPS). Institutos esses que só proviam assistência para aqueles que possuíam vínculo empregatício válido no território brasileiro. Até que em 1980 se inicia a luta por uma saúde pública universal e de qualidade para todos.

A população antes dessa época, no jogo, é representada por um personagem sem nenhuma feição, sem características próprias, pois para o sistema nós não éramos vistos como pessoa, mas sim como recurso, como um número de registro, afinal só eram vistos aqueles que possuíam um registro de trabalho.

Ao longo do jogo, de maneira narrativa, são apresentados conteúdos que vão moldando o imaginário do usuário jogador, para uma reflexão ativa referente à sua participação na sociedade, bem como referente à importância do SUS em nosso dia a dia.

3. O USO DE DADOS E A REPRESENTAÇÃO DA INFORMAÇÃO

Além da constituição de um novo imaginário social interativo, nos contextos digitais, é possível colher um novo tipo de ação social que se desenvolve na integração e na negociação entre social e informações, entre sujeitos e tecnologias informativas (Valentim 2006).

A utilização de dados em diversos contextos tem impulsionado a geração e disseminação de informações, criando cenários e perspectivas diversas, assim como contribuindo para a formação de novos conhecimentos. De acordo com Nhacuongue e Dutra (2016), a organização do conhecimento permeia desde a divisão das áreas de conhecimento até o ciclo em que cada setor ou área produz, difunde e utiliza o conhecimento. Contudo, com o advento da Internet, o processo envolvendo a organização do conhecimento tornou-se complexo, como afirmado por Castro, Simionato e Zafalon (2016):

percebe-se que houve um aumento desordenado e caótico na quantidade de informações produzidas e disponibilizadas em meio digital, requerendo uma mudança e um repensar nas formas de armazenamento, de representação, de descrição e de preservação e que garantam o acesso aos recursos informacionais digitais (Castro, Simionato e Zafalon 2016, p. 2).

¹ Disponível em: <https://supersus.fiocruz.br/linha-do-tempo>.

Esse aumento desordenado impacta não apenas na esfera da transformação social, mas também na forma como a população acessa e se identifica com as informações consumidas. A organização e representação dessas informações são fundamentais na Ciência da Informação, definida por Dahlberg (2006) apud Carlan e Medeiros (2011) como uma ciência que trata da estruturação e sistematização dos conceitos.

A forma como esses dados são estruturados cria mecanismos de comunicação e estruturas capazes de evidenciar ou ocultar aspectos de um povo, sistema, cultura ou sociedade. O indexador desempenha o papel de controlar a narrativa contida nos dados. O tratamento dessas informações tem o poder de moldar o desenvolvimento de estruturas políticas e sociais, sendo que, na área da saúde, os dados explorados ganham vida, moldando as informações populacionais e atuando diretamente na definição de diretrizes que modelaram políticas públicas e assistenciais.

A clareza e veracidade das informações sociais extraídas dos relatórios de saúde populacional têm o poder de estimular análises sobre desigualdades sociais relacionadas à saúde, ao acesso aos serviços e ao financiamento do sistema de saúde. Este processo implica melhorar a qualidade das informações sobre variáveis sociais nas bases de dados contínuos e aprofundar as experiências dos inquéritos populacionais que associam dados de saúde às condições de vida e trabalho da população (Viacava 2002, p. 609).

Da mesma forma, esse tratamento pode desvalorizar ou inviabilizar um sistema de saúde. A pesquisa em saúde é cada vez mais reconhecida como de alta importância, tendo em vista sua influência direta na consciência subjetiva do cidadão, no controle social e nas complexas estratégias de decisão do gestor público de saúde, além de sua articulação com outras políticas sociais e econômicas do país (Paim 2009).

Não apenas na perspectiva da gestão, os dados, quando trabalhados de maneira mais plural, têm o poder de moldar a opinião de toda uma sociedade. A construção de narrativas a partir de dados bem estruturados e modelados em prol de uma verdade produzida, muitas vezes, constrói um imaginário narrativo social de descontinuidade ou inveracidade informacional.

Os sistemas de representação e organização da informação (SOC) são estruturados de modo a representar ou atender a uma necessidade informacional. Todos os dados passam por um processo nativo que vai desde a seleção do conteúdo, a organização física, organização temática, escolha da linguagem utilizada até alcançar o tipo de SOC que será utilizado para estruturar essas informações.

No contexto da Ciência da Informação, os SOC ou esquemas de representação do conhecimento são instrumentos que fazem a tradução dos conteúdos dos documentos originais e completos, para um esquema estruturado sistematicamente, que representa esse conteúdo, com a finalidade principal de organizar a informação e o conhecimento e, conseqüentemente, facilitar a recuperação das informações contidas nos documentos (Dahlberg 2006 apud Carlan e Medeiros 2011).

A partir dessa organização, criam-se ferramentas que apresentam a interpretação organizada e estruturada do objeto. Todo esse processo é realizado por meio de vieses que podem ser definidos por meio de uma política estruturada, onde seja possível definir o que deverá ser representado e qual o objetivo do esboço desenvolvido, ou através do viés humano, definido a partir de sua estrutura base. Essas escolhas, tomadas pelo indexador, geram a informação e fazem com que ela ganhe formas e características.

A organização da informação requer um ciclo básico de processamento. Para Sant'Ana (2016), este ciclo, na Ciência da Informação, é estruturado atendendo os princípios de: coleta, armazenamento, recuperação e descarte das informações. Todo esse processo representativo apresenta estruturas lógicas que devem ser direcionadas de acordo com o objetivo proposto para o trabalho desenvolvido.

No âmbito da análise de dados, os processos de coleta e armazenamento da informação são as bases para uma análise segura e bem estruturada. «Na fase de coleta têm-se as atividades vinculadas à definição inicial dos dados a serem utilizados, seja na elaboração do planejamento de como serão obtidos, filtrados e organizados, identificando-se a estrutura, formato e meios de descrição que será utilizado» (Sant'Ana 2013, p. 18).

A fase do ciclo de vida dos dados prevê uma descrição ativa e factual dos dados, estes deverão ser explicitados em metadados, classificados, elaborados e previamente selecionados. Os metadados são definidos pela Internacional Federation of Library Associations (IFLA) apud Breitman (2000), como «Dados sobre dados. O termo se refere a qualquer informação utilizada para a identificação, descrição e localização de recursos», ou seja, tudo aquilo que existe para representar um documento seja ele, textual, físico, visual ou sonoro, todo tipo de dados utilizados para representação, podem ser chamados de metadados.

O uso de metadados bem estruturados é de extrema importância no processo de análise de dados e contextos, pois estes são «a maneira mais eficaz para o processo de representação e indexação, busca e recuperação dos arquivos» (Brito e Corrêa 2018, p. 51).

Ainda de acordo com Sant'Ana (2013, p. 18), a fase de armazenamento «representa as atividades relacionadas ao processamento, transformação, inserção, modificação, migração, transmissão e toda e qualquer ação que vise a persistência de dados em um suporte digital». Essa é uma fase essencial para definir o poder de tratamento da informação, todos os dados precisam ser armazenados em uma base capaz de aceitar a manipulação e uso dos dados nela indexados. Vale também atentar que o armazenamento deve ser feito em base de conhecimento do indexador/tratador dos dados para que ele possa ter poder total sobre a informação a ser trabalhada.

«A recuperação é a fase em que o acesso aos dados se concretiza, ocorrendo, portanto, as atividades ligadas a consulta e visualização, com as etapas posteriores à obtenção do dado: estruturação, filtro, tratamento, representação, refinamento e interatividade» Sant'Ana (2013, p. 18) Esta é a fase final, antes da disseminação, a recuperação

versa sobre a representação e visualização destes dados, como eles deverão chegar aos usuários finais e qual mensagem deverão apresentar em sua estrutura visual.

Assim, aos pesquisadores e profissionais da informação surgem desafios que estão cada vez mais tomando conta de uma sociedade desigual: como manter o interesse pela informação verídica? Este desafio permeia todos os profissionais da área e abre uma discussão ampla, principalmente quando direcionamos esse olhar para a saúde pública, afinal, este ainda que seja um tema transversal na sociedade, não é um tema trabalhado afetivamente junto à população.

Dentro dessa perspectiva, o desenvolvimento de ferramentas digitais como o SuperSUS gera uma presença mais afetiva e harmônica, tangível, ao dia a dia do jovem brasileiro. Não é o jovem que deve se moldar para compreender a linguagem científica, mas sim o campo científico que se aproxima dos jovens e os leva não apenas a compreender a importância da ciência, mas sim a defendê-la.

Iniciativas como o SuperSUS atuam nesse processo de pertencimento social, lidam com o imaginário e o dia a dia dos jovens, constroem a partir do uso da informação de maneira lúdica e dinâmica, uma narrativa assertiva e participativa. Os usuários jogadores não se sentem afastados da ciência, mas sim, se sentem parte, por compreender aquilo que está ali sendo trabalhado em sua tela. A construção de jogos, como produto de informação, abre um leque para desenvolvimento de linguagens sociais mais ativas e presentes no inconsciente coletivo, molda a informação para que ela se torne ativa e representativa para o seu usuário final.

4. HUMANIDADE E A TECNOLOGIA

No passado, a censura funcionava bloqueando o fluxo de informação. No século XXI, ela o faz inundando as pessoas de informação irrelevante. Não sabemos mais a que prestar atenção e frequentemente passamos o tempo investigando e debatendo questões secundárias. Em tempos antigos ter poder significava ter acesso a dados. Atualmente ter poder significa saber o que ignorar (Harari 2020).

O acesso à informação vem evoluindo ao longo do tempo e isso tem tido efeitos positivos e negativos na construção de uma sociedade ativa e politizada. Entendemos que ao evoluir enquanto sociedade se faz necessária a compreensão do ambiente que rodeia o ser humano, é preciso ter uma visão sobre os aspectos de mundo que os cerca, é necessário entender não apenas os preceitos básicos de se viver, mas também lutar por um bem viver, ativo e vivo, orgânico em nosso cotidiano.

Na história da humanidade, muito se nota que a história escrita é quem norteia as decisões humanas e possibilita a construção de políticas e de comunidades sociais. Ao longo dos séculos, esta forma de ver e de se conhecer o mundo foi evoluindo e se

transformando em múltiplos aspectos que atingem indivíduos, culturas e estruturas sociais. Todo esse efeito é norteado por recursos de acesso à informação, produzidos de modo a levar ao usuário receptor uma necessidade de aprendizado ou um sentimento de conhecimento satisfatório.

A década de 1930 nos traz um novo panorama sobre a percepção de mundo, abrindo o leque para compreendermos como a evolução se desenvolveu e como o ser humano manipula e se instrui de informações, este entendimento ganha maior protagonismo a partir das descobertas da biologia molecular, onde em 1960 concluiu-se que o nível mais profundo de ação da seleção natural não está nos indivíduos ou nas espécies, mas sim nas informações contidas nos genes. Com esta descoberta, sendo os genes vistos como replicadores biológicos, a humanidade, através do uso de tecnologias, busca cada vez mais direcionar o saber humano para compreensão daquilo que se quer ver enquanto sociedade e a partir deste ponto ideias passam a ser trabalhadas em mídias diversas, transmitidas por veículos múltiplos, que perpassam a linguagem falada, os rádios, telefones, jornais, livros, vídeos, YouTube, Instagram, redes sociais, veículos de informação que propagam com maior celeridade a cada instante (Waizbort et al. 2003).

De acordo com Fava (2014, p. 42):

O crescimento, tanto populacional como tecnológico, produziu alterações culturais e sociais que permitiram a cada geração impor-se e desenvolver não somente as próprias ideias, mas também adotar e rotular um novo perfil por meio de comportamento, linguagem, moda, música, arte, a forma como utilizam e vivenciam a tecnologia.

Neste novo modo de se vivenciar o mundo, já vemos diversos problemas geracionais, afinal, antes o tempo estimado para o nascimento de uma nova geração era de vinte e cinco anos, hoje, conforme aborda Bortolazzo (2012), este tempo pode se ter reduzido para uma década, ou seja, a cada nova década, uma nova geração humana se constrói, criando conflitos geracionais tangíveis para o advento de uma sociedade em crescente construção. Este impacto nos leva a observar a necessidade de contexto histórico e social para estes novos companheiros de mundo, e neste ponto não estamos falando sobre adaptá-los à realidade à qual estamos acostumados, mas sim compreender como as novas formas de comunicação e vivência social se constroem e apresentar de maneira didática como chegamos até aqui.

É um desafio permanente da humanidade, os conflitos geracionais, a informação que perpassa a história viva, busca em todas as eras encontrar vínculos de ligação entre as gerações, para que novas histórias sejam construídas, sem que histórias sejam perdidas. Deste modo, compreendemos a necessidade de construção de produtos informacionais capazes de criar este meio entre o que é, o que foi e o que pode vir a ser. A história para ser contada e escrita não precisa ser perdida, a luta precisa ser compreendida, não se

pode motivar uma sociedade a defesa de uma causa, sem que esta conheça o caminho adotado para se chegar ao que é.

Heller (1970, p. 1) define que os recursos materiais disponíveis no tempo espaço presente sistematicamente têm um poder de influenciar a formação do sujeito, afinal «são as relações e situações sócio-humanas, as próprias relações e situações humanas mediadas pelas coisas». Quando levamos esse olhar para um ambiente mais controlado, a sala de aula, Fava (2014) ainda em 2014 observava que havia uma coabitação das seguintes gerações: a geração *baby boomers*, dos nascidos entre 1945 e 1960; a geração X, dos nascidos entre 1961 e 1982; a geração Y, dos nascidos entre 1983 e 2000; a geração Z, dos nascidos entre 2000 e 2009; e por último a geração Alfa, estes nascidos após 2010.

A geração Z, dos nascidos entre 2000 e 2010, nasce em meio ao desenvolvimento da *web 2.0*, advento que transforma a *web* em um ambiente de maior dinamicidade e constante troca de informação entre pares e não pares, constrói-se nesta década uma *web* mais participativa, com maior impacto entre os povos, assim a geração Z possui maior facilidade para interagir com recursos tecnológicos, pois, durante o seu processo evolutivo, já contava com maior acesso e com a inclusão destes recursos em sua rotina. Aqui cabe trazer que a era da informação criou a partir desta geração uma ampliação da memória, que vai para além do corpo e a partir desta década passa a ser partilhada entre corpo, mente e dispositivos móveis. O ser humano passa a contar com recursos adicionais para vivenciar os dias (Gabriel 2013; Lévy 2011).

Logo mais, a geração Alfa, nascida entre 2010 e 2020, se configura como a terceira geração de nativos digitais, esta que já nasce conectada, ainda em 2013 McCrindle e Salt (Berg 2013), respectivamente, conjecturam que o uso da tecnologia por essa geração, diferentemente da geração Z, garante uma «tecnologia inteligente intuitiva que atravessa as barreiras linguísticas», assim, é possível estimar que os nativos digitais, a partir de sua terceira geração, poderão usufruir de um acesso à informação mais imediato, o que demandará uma construção de mundo mais acelerada, não necessariamente eficaz.

Esta contextualização, acerca das gerações, nos traz para um espaço de compreensão referente a necessidade de construir produção de sentido, se faz preciso compreender que há uma evolução constante da humanidade e antes o que era prioridade para uma geração, como a luta por um sistema público de saúde universal para todos, hoje não é mais para a nova geração, por já ser um direito adquirido, assim, a falta, não existente, leva a construção de críticas referente ao que já se tem, críticas sem contextualização e sem compreensão de uma realidade preexistente, para além, a nossa forma científica e tecnicista de explicar a importância dos direitos permanentes dessa geração que já nasce com um SUS vivo e potente causa maior estranhamento, afinal, não é uma geração que nasce sem um sistema de saúde, mas sim que nasce com um sistema de saúde público, de acesso universal, em processo de construção e aprendizagem constante. O SUS está intrínseco

permanentemente em nosso dia a dia e, sendo parte dele, fica muito difícil observar o que seríamos de nós sem ele.

Olhando a partir deste prisma, o SuperSUS apresenta através dessa linguagem jovem, nativa digital, esta evolução, o jogo traz um recorte histórico e mostra a evolução e os benefícios de se ter um Sistema Único de Saúde. Os jogos retratam essa realidade e perpassam por momentos históricos e feitos fidedignos da realidade, não é um jogo para se jogar apenas em sala de aula, é um jogo para se tornar parte de uma sociedade viva e ativa. Através do uso dessa linguagem tecnológica é possível se aproximar de uma geração que nasce com um envolvimento nativo a telas, uma geração que consome informação e a vida através de telas.

O SuperSUS quebra a quarta parede, quando leva os usuários jogadores a compreenderem o tempo espaço no qual estão imersos, ao compreenderem seu local de existência e como são parte desse ecossistema, tudo ocorre não só através do jogo, mas também do processo de construção de informação narrativa presente em seu desenvolvimento, afinal todo o processo que envolve sua *gameplay* está relacionado com informações textuais, sonoras e visuais.

Para além desse movimento, entendemos a necessidade de construção de novos espaços, de comunidades, de espaços protagonistas, afinal estamos imersos em uma geração que tende a querer participar, a se sentir parte, para tal, o SuperSUS expande o mundo dos jogos e passa a integrar as redes sociais, construindo uma relação de aprendizagem, fala e escuta, a informação passa a ser produzida nas redes e para as redes, trazendo os cenários preexistentes no jogo e os relacionando com fatos mencionados e acontecidos na sociedade.

Compreender a evolução é um desafio, mas estar presente nesse processo é ainda mais desafiador. Precisamos olhar para a informação e compreender como esta vem evoluindo ao longo dos tempos e como nós, humanos e máquinas, a temos consumido. A informação é multifacetada, ela se cria em diversos cenários com um objetivo comum de levar algo de um canto a outro, para gerar novos caminhos, novos conhecimentos e saberes. A forma como consumimos a informação muda, mas a história por trás desse processo construtivo não pode ser perdida, é necessário construirmos produtos, espaços e mecanismos capazes de guiar as novas gerações, para que conquistas não sejam perdidas, para que a saúde não seja alvo da incompreensão, precisamos mostrar para as novas gerações a importância de lutarmos por uma sociedade plena, com acesso a saúde e educação. É preciso registrar na história, e é preciso que a história acompanhe a evolução, é necessário que a informação faça ecoar durante a evolução geracional que defender o SUS é defender a vida.

REFERÊNCIAS

- BERG, Lucie van den, 2013. *Future is bright for Generation Alpha* [Em linha] [consult. 2024-01-12]. Disponível em: <https://www.news.com.au/national/victoria/future-is-bright-for-generation-alpha/news-story/9e491cb6cfdd407dfdd1813781f24e52>.
- BORTOLAZZO, Sandro Faccin, 2012. Nascidos na era digital: outros sujeitos, outra geração. Em: *XVI ENDIPE – Encontro Nacional de Didática e Práticas de Ensino, UNICAMP, Campinas, 2012*.
- BREITMAN, Karin Koogan, 2000. *Web semântica: a Internet do futuro*. Rio de Janeiro: Grupo Gen-LTC.
- BRITO, Thiago Henrique da Silva, e Fernandes Renato CORRÊA, 2018. *A Representação do Frevo na Web Semântica*. Trabalho de conclusão de curso, Universidade Federal de Pernambuco, Recife.
- CARLAN, Eliana, e Marisa Brascher Basílio MEDEIROS, 2011. Sistemas de Organização do Conhecimento na visão da Ciência da Informação. *Revista Ibero-Americana de Ciência da Informação*. 4(2), 53-73.
- CASTRO, Fabiano Ferreira de, Ana Carolina SIMIONATO, e Zaira-Regina ZAFALON, 2016. Aspectos relacionais entre ontologia e metadados: considerações interdisciplinares. Em: *XVII Encontro Nacional de Pesquisa em Ciência da Informação, 20-25 novembro, Bahia*.
- CIRINO, José Antônio Ferreira, et al., 2016. *Comunicação, cidadania e saúde pública: análise crítica do discurso midiático sobre o Hospital de Urgências de Goiânia*. Dissertação de mestrado, Universidade Federal de Goiás, Goiânia.
- DI FELICE, Massimo, e Marshall MCLUHAN, 2007. As Formas digitais do social e os novos dinamismos da sociabilidade contemporânea. Em: Waldemar L. KUNSCH, e Margarida M. K. KUNSCH, org. *Relações públicas comunitárias: a comunicação em uma perspectiva dialógica e transformadora*. São Paulo: Summus Editorial, pp. 29-44.
- FARIAS, Lays Hevercia Silveira de, et al., 2023. SuperSUS como recurso para inovar a comunicação em saúde. *Revista Eletrônica de Comunicação, Informação & Inovação em Saúde – RECIIS*. 17(1), 175-189.
- FAVA, Rui, 2014. *Educação 3.0: aplicando o PDCA nas Instituições de Ensino*. São Paulo: Saraiva.
- GABRIEL, Martha, 2013. *Educ@r: a (r)evolução digital na educação*. São Paulo: Saraiva.
- HARARI, Yuval Noah, 2020. [Entrevista em canal WEB] [Em linha] [consult. 2024-01-12]. Disponível em: <https://www.pensador.com/frase/MjI4NDgwMw>.
- HELLER, Agnes, 1970. *O Cotidiano e a história*. 4.ª ed. São Paulo: Paz e Terra.
- LÉVY, Pierre, 2011. *Cibercultura*. 3.ª ed. São Paulo: Ed. 34.
- NHACUONGUE, Januário Albino, e Moisés Lima DUTRA, 2016. De Paul Otlet à Web Semântica: aportes teóricos sobre a organização do conhecimento. *Informação & Tecnologia*. 3(1), 138-158.
- PAIM, Jairnilson Silva, 2011. *O Maior desafio do Sistema Único de Saúde hoje, no Brasil, é político* [Em linha] [consult. 2024-01-12]. Disponível em: <https://repositorio.ufba.br/bitstream/ri/7720/1/Entrevista.%20Jairnilson%20Paim.%20O%20maior%20desafio%20do%20SUS>.
- PAIM, Jairnilson Silva, 2009. *O Que é o SUS*. Rio de Janeiro: Fiocruz.
- SANT'ANA, Ricardo César Gonçalves, 2016. Ciclo de vida dos dados: uma perspectiva a partir da Ciência da Informação. *Informação & Informação*. 21(2), 116-142.
- SANT'ANA, Ricardo César Gonçalves, 2013. Ciclo de Vida dos Dados e o papel da Ciência da Informação. Em: *XIV Encontro Nacional de Pesquisa em Ciência da Informação – ENANCIB, 2013, Florianópolis, SC. Anais do XIV Encontro Nacional de Pesquisa em Ciência da Informação – ENANCIB*. Rio de Janeiro, RJ: Associação Nacional em Pesquisa e Pós-Graduação em Ciência da Informação (ANCIB).
- SEIXAS, José Carlos, 2008. SUS, vinte anos: um pouco do antes, para maior sucesso no a seguir. *BIS. Boletim do Instituto de Saúde*. (Especial), 6-9.
- SOUSA, Islândia Maria Carvalho de, et al., 2022. Supersus covid: jogo para compreender as ações do SUS no enfrentamento à pandemia. *Asklepion: Informação em Saúde*. 2, 114-126.

- VALENTIM, Marta Lúcia Pomim, 2006. Capítulo 1. Processo de inteligência competitiva organizacional. Em: Marta Ligia Pomim VALENTIM, org. *Informação, conhecimento e inteligência organizacional*. Marília, SP: Fundepe, p. 9.
- VIACAVA, Francisco, 2002. Informações em saúde: a importância dos inquéritos populacionais. *Ciência & Saúde Coletiva*. 7(4), 607-621.
- WAIZBORT, Ricardo, et al., 2003. Dos Genes aos memes: a emergência do replicador cultural. *Episteme*. (16), 23-44.