



## GUTENBERG - A MARAVILHOSA INVENÇÃO – PROPOSTA PARA UM ADVERGAME

---

### Resumo

**Anderson Mayer Arseno**

Este trabalho busca desenvolver um jogo advergence no formato RPG eletrônico sobre Johannes Gutenberg e o desenvolvimento da primeira impressora de tipos móveis para a empresa de impressoras HP. O jogo se passa em Mainz, em 1.450 d.C., e investiga como essa invenção mudou o cenário da comunicação como um todo. O projeto de jogo publicitário apresenta o problema da falta de um sistema de impressões e que acaba resultando numa comunicação falha e defeituosa. A falta de um sistema mais rápido de impressões, como afirmam os autores Giovanni Giovaninni (1987) e Peter Burke e Asa Briggs (2002), levava os copistas a cometer algumas falhas de cópias pela imensa quantidade de documentos que tinham para transcrever, além, de dificultar assim a comunicação. Para desenvolver o trabalho, a pesquisa busca investigar como passar essas informações para os estudantes das escolas de comunicação através de um produto publicitário no formato de advergence. O meio é uma alternativa agradável e de fácil entendimento. Enquanto o jogador avança pela história do jogo, ele aprende informações sobre a história de Gutenberg, a invenção da imprensa e a Bíblia de 42 linhas. A pesquisa busca resultar no aprendizado do leitor sobre a imprensa de Gutenberg.

**Palavras-chave:** Gutenberg; Invenção; Publicidade; Produto; Advergence