

Índice

Agradecimentos	7
Resumo	9
Lista de siglas	11
Lista de figuras, quadros e tabelas	13
Prefácio	15
Introdução	25
1. Cibercultura	32
2. Definições e reflexões sobre o jogo	50
3. Gamificação	90
4. Metodologia da pesquisa	125
5. Os arquivos e o uso dos jogos e da gamificação	138
Conclusão	178
Referências	186
Apêndice	199
Sobre o autor	205