

"Gamificering og grøn forbrugeradfærd: Motivation, brugskontinuitet og miljøpåvirkning"



Link: <https://www.mdpi.com/2071-1050/15/1/512>

KORT BESKRIVELSE

Udviklingen af internettet har banet vejen for nye måder at integrere gamificering og miljøbeskyttelse på og udgør et nyt perspektiv til at undersøge fremkomsten af grøn forbrugeradfærd.



Yongbo Sun & Jiayuan Xing

FORSLAG

Denne artikel er ideel for undervisere og trænere, der ønsker at undersøge, hvordan gamificering kan fremme bæredygtig adfærd. Den kan bruges i undervisning om forbrugsvaner, miljøproblemer eller nye digitale tilgange. Opfordr eleverne til at tænke over, hvad der motiverer mennesker – som fx sjov, følelsen af at opnå noget, eller sociale forbindelser – og lad dem derefter udvikle deres egne gamificerede aktiviteter, der fremmer miljøvenlige vaner.

Artiklen egner sig også rigtig godt til workshops eller seminarer med fokus på bæredygtig markedsføring, grøn teknologi eller strategier til adfældsændring.

NØGLEORD

- Gamificering
- Bæredygtighed
- Miljøvenlig
- Miljøudfordringer
- Grøn virksomhed

SPROG

Engelsk.

PRIS

Hele artiklen kan læses og downloades helt gratis.