

La gamification, vecteur d'engagement pour l'environnement : de la sensibilisation à l'empowerment individuel (Document en Français)

▼ Accès au(x) document(s)

Accéder au(x) document(s) :

 <https://docassas.u-paris2.fr/nuxeo/site/esupversions/1582dc06-bc95-4c79-b751-56a675880873>

Ce document est protégé en vertu du Code de la Propriété Intellectuelle.

Modalités de diffusion de la thèse :

- **Thèse consultable sur internet, en texte intégral.**

▼ Informations sur les contributeurs

Auteur : [Rochas Audrey](#)

Date de soutenance : 12-04-2023

Directeur(s) de thèse : [Florès Laurent](#)

Etablissement de soutenance : [Université Paris-Panthéon-Assas](#)

Ecole doctorale : [École doctorale des sciences économiques et gestion, sciences de l'information et de la communication \(Paris\)](#)

▼ Informations générales

Discipline : Sciences de gestion

Classification : Gestion et organisation de l'entreprise

Mots-clés libres : Engagement, Gamification, Implication, Environnement, Ecologie, Développement durable, Empowerment, Empowerment écologique

Mots-clés :

- Responsabilité sociétale
- Gamification
- Participation sociale
- Défenseurs de l'environnement
- Développement durable
- Environnement -- Protection - Participation des citoyens


Résumé : Depuis les années 1970, le sujet environnemental s'est largement développé, entraînant avec lui la multiplication d'associations et ONG, et mettant en lumière la nécessité d'un engagement individuel. Cette recherche a pour objectif d'étudier la gamification comme levier d'engagement écologique alors que les données montrent que les nombreuses campagnes de sensibilisation ne suscitent pas les changements de comportement escomptés. L'exploration de la littérature nous a permis de concevoir un modèle de recherche construit autour des liens de cause à effet entre la gamification, l'empowerment et l'engagement. Ce travail a été réalisé autour d'une expérimentation en ligne menée auprès d'étudiants en école de commerce au cours de trois utilisations de cinq semaines chacune d'une plateforme développée pour cette recherche. Les résultats obtenus confirment l'intérêt de la gamification pour susciter un « empowerment écologique » qui se traduit par un engagement personnel au travers de l'adoption de nouveaux comportements.

▼ Informations techniques

Type de contenu : Text

Format : PDF

▼ Informations complémentaires

Entrepôt d'origine :  star
Identifiant : 2023ASSA0004
Type de ressource : Thèse