

# Social Power: Gemeinsam Energie sparen mit GAMIFICATION UND SMART METERING

Die Smart Meter der Teilnehmenden wurden mit einer interaktiven Mobile App verbunden. Es standen einerseits je 30 Haushalte aus Winterthur und Massagno im Stromspar-Wettbewerb und andererseits spielten je 30 Haushalte kollaborativ. Das Ziel war es, das Engagement der Haushalte im Umgang mit Energie durch aktives Feedback zu untersuchen, und zu klären, ob Gamification dazu eingesetzt werden kann.



Projektideen

## HERAUSFORDERUNGEN IM PROJEKT

- Rekrutierung der Teilnehmenden (Brief, Telefon, Hausbesuche)
- Aktive Teilnahme und Motivation der Teilnehmenden während der Spielperiode
- Datengewinnung: Smart Metering, verschiedene Datenformate
- Infrastruktur für die Datenübertragung (Datenübertragungsausfälle aufgrund von Hardwareproblemen)

## WICHTIGSTE RESULTATE UND IMPLIKATIONEN

- Spielerische Elemente des Social Power Projekts erreichten stärkere Auseinandersetzung der Haushalte mit ihrem Energieverbrauch
- Vergleich mit historischen Daten: Der Stromverbrauch der Kontrollgruppe stieg an, bei den Experimentalgruppen reduzierte er sich leicht.
- Energie-Ersparnisse waren durchschnittlich gering -> grösste Einsparung bei einem Winterthurer Haushalt betrug jedoch 35%.
- Die Social Power App ist ein Output des Projekts, die genutzt und weiterentwickelt werden kann

Ich bin an Zusammenarbeit interessiert

➔ **Kontakt:** Vicente Carabias (cahu@zhaw.ch), Christian Hertach, Tobias Kuehn, Evelyn Lobsiger-Kägi, Devon Wemyss

## AKTEURE & ZUSAMMENARBEIT

Scuola universitaria professionale  
della Svizzera italiana

SUPSI

STADTWERK  
WINTERTHUR

QBT  
Quantum Bit Technology

AEM  
Azienda Elettrica di Massagno SA

sparklinglabs

— GEBERT RÜF STIFTUNG —  
WISSENSCHAFT.BEWEGEN

Zürcher Fachhochschule