

# Spielend Energie sparen

## EnergieSchweiz sucht Gamification-Projekte zur Förderung des Energiesparverhaltens

### ① Ausgangslage

Der sorgsame und verantwortungsvolle Umgang mit Energie ist generell von hoher gesellschaftlicher und wirtschaftlicher Relevanz für die Schweiz, aber spezifisch auch um die Gefahr einer möglichen Mangellage an Energie im Winter 2023/2024 zu senken. Ein ressourcenschonender Umgang mit Energie betrifft alle: Unternehmen, Verbände, Städte und Gemeinden, Hausverwaltungen und eine Vielzahl anderer Organisationen. Ein besonderer Fokus liegt hierbei auf Privatpersonen und Haushalten. Bei über 3,9 Millionen Privathaushalten in der Schweiz ist das Energiesparpotenzial immens. Mit einfachen Tipps für Privathaushalte sind zahlreiche Energieeinsparungen möglich, die in der Summe Grosses bewirken und gleichzeitig helfen, das Haushaltsbudget zu schonen.

Im Rahmen der Kampagne «Nicht verschwenden» hat der Bund für den Winter 2022/2023 in der gesamten Schweiz Massnahmen kommuniziert, um zum Beispiel mittels Website, Plakaten, Info-Flyern, TV-Spots und Inseraten die Bevölkerung für das Energiesparen zu sensibilisieren. Die Weiterführung solcher Massnahmen ist auch für die kommenden Winter vorgesehen. Zusätzlich zu diesen klassischen kommunikativen Kampagnenelementen sucht EnergieSchweiz im Hinblick auf den Winter 2023/2024 und darüber hinaus innovative, verhaltensorientierte Ideen, die einen bewussten Umgang mit Energie und das Energiesparen nachhaltig verankern helfen und die bisherigen Massnahmen mit einem spielerischen Lernansatz entsprechend ergänzen.

### ② Projekte mit Gamification-Ansatz gesucht

Für die Teilnahme an dieser Ausschreibung ist eine Lösung mit einem «Gamification-Ansatz» eine explizite Vorgabe, gemäss folgender Definition des Begriffs Gamification:

Gamification beschreibt die Verwendung von Spielelementen in nicht spielerischen Kontexten. Durch deren Einsatz soll das User Engagement erhöht werden, um so beispielsweise den Erwerb von Wissen und Motivation zu fördern sowie nachhaltig wirksame Verhaltensänderungen anzustossen. Im Energiebereich wird Gamification insbesondere dazu eingesetzt, um energieeffizientes Verhalten zu fördern (Iria et al., 2020). Gamification beabsichtigt es zudem, bei den Spielerinnen und Spielern eine intrinsische Motivation auszulösen, um zum Spiel zurückzukehren und sich so mit den Bereichen/Inhalten, in welchen Verhaltensänderung erwünscht ist, auseinanderzusetzen. So werden die Spielenden wiederholt mit denselben Inhalten konfrontiert (Douglas & Brauer, 2021).

### ③ Ziele des Vorhabens

Die eingereichten Projekte orientieren sich an folgenden Zielen:

- Die Lösung basiert auf Gamification, ist aus technischer Sicht benutzerfreundlich, intuitiv und lässt sich möglichst über mehrere Jahre hinweg einsetzen sowie sowohl technisch als auch inhaltlich weiterentwickeln.
- Indem das Wissen zu energiebezogenen Themen erhöht und die wahrgenommene Selbstwirksamkeit bezüglich energiesparender Verhaltensweisen der Spielenden verstärkt wird, werden nachhaltige Verhaltensänderungen in der Bevölkerung ausgelöst.
- Die Lösung des Projekts unterstützt die Bestrebungen des Bundes und von EnergieSchweiz, die Bevölkerung für einen sparsamen Umgang mit Energie zu sensibilisieren. Sie ist kein expliziter Bestandteil der Kampagne «Nicht verschwenden», unterstützt aber implizit die geplanten Massnahmen im Hinblick auf die kommenden Jahre.

### ④ Kriterien, Anforderungen und Rahmenbedingungen für die Beurteilung der Gesuche

Die Eingaben werden anhand der folgenden **Kriterien** beurteilt und priorisiert:

- Die Lösung spricht die Einwohnerinnen und Einwohner der Schweiz an und bietet einen klaren Mehrwert, unter anderem durch wiederholte Auseinandersetzung mit dem Inhalt.
- Den Ansatz zeichnet ein gewisses Alleinstellungsmerkmal im Vergleich zu bestehenden Produkten oder Lösungen auf dem Markt aus.
- Die eingereichte Lösung ist in mindestens einer Amtssprache verfügbar, mehrsprachige Lösungen sind von Vorteil.
- Die Lösung ist so angelegt, dass sie für mehrere Jahre einsetzbar ist beziehungsweise Entwicklungspotenzial für mehrere Jahre aufweist.
- Der Vorschlag zeigt überzeugend auf, wie die Qualität der Inhalte sichergestellt und mit den bestehenden Empfehlungen und Energietipps von EnergieSchweiz abgestimmt wird.
- Eine barrierefreie Lösung ist kein Muss-Kriterium, aber von Vorteil.
- Marketing- und Kommunikationsmassnahmen für die Bekanntmachung der Lösung sind Bestandteil des Gesuches.

Zudem gelten folgende **Grundanforderungen**:

- Die anrechenbaren Projektkosten betragen mindestens CHF 50'000.-.
- Der Subventionsbeitrag beträgt maximal 40 Prozent der anrechenbaren Projektkosten.
- Weitere bereits zugesicherte und beantragte Bundesmittel sind zu deklarieren.
- EnergieSchweiz sucht Projekte für die Winter 2023/2024 und 2024/2025. Bevorzugt werden Produkte, die bereits per 1. Oktober 2023 einsetzbar sind.
- Unvollständig ausgefüllte und/oder zu spät eingereichte Projekteingaben haben keinen Anspruch auf Beurteilung.
- Projekte ohne eine konkrete Umsetzungsphase werden nicht berücksichtigt.

Folgende **Rahmenbedingungen** sind festgelegt:

- Die Lösung orientiert sich explizit nicht am bestehenden Design/Look & Feel weder der Kampagne «Nicht verschwenden» noch von EnergieSchweiz (die Lösung wird mit der Bezeichnung «mit Unterstützung von EnergieSchweiz» vermerkt).
- Unterstützt werden können Projekte der öffentlichen Hand (Kantone, Regionen, Gemeinden, inkl. Kooperationen mit weiteren Partnern), von Privaten sowie von Vereinen und Verbänden aus der Schweiz.
- Ausgeschlossen von einer EnergieSchweiz-Unterstützung sind reine Forschungsprojekte sowie Jahres- oder Betriebsbeiträge an Organisationen.

## ⑤ Das Vorgehen in Kürze

Aus allen eingehenden Subventionsprojekten zum Thema Gamification wird eine Jury eine Auswahl treffen. Anschliessend werden die ausgewählten Gesuchstellenden zu einer Präsentation eingeladen, an dem sie ihr Projekt der Jury vorstellen. Die überzeugendsten Projekte aus Sicht der Jury werden ausgewählt und mit einer maximalen Kostenbeteiligung von 40 Prozent der anrechenbaren Projektkosten (siehe Punkt 7) seitens EnergieSchweiz unterstützt. Die Einbringung der restlichen mindestens 60 Prozent der Finanzmittel liegt in der Verantwortung des Gesuchstellers.

### i Die zeitlichen Eckwerte

- 27.02.2023: Start Ausschreibung
- 30.04.2023: Ende Eingabefrist
- 16.05.2023: Präsentation der Gesuche vor Jury
- bis 26.05.2023: Zusagen und Absagen
- ab 29.05.2023: Erster Austausch mit den ausgewählten Teams, Vertragserstellung und Kickoff

Allfällige Fragen sind in elektronischer Form einzureichen an: [energieschweiz@bfe.admin.ch](mailto:energieschweiz@bfe.admin.ch)

## ⑥ Formelle Anforderungen und weiteres Vorgehen

Für die Teilnahme an diesem Subventionswettbewerb stehen ein Eingabeformular und ein Excel-Formular zur Eingabe des Projektbudgets bzw. der Projektfinanzierung zur Verfügung. Diese beiden Dokumente sind zwingend auszufüllen und einzureichen. Über die im Eingabeformular verlangten Angaben hinaus kann eine Beilage von maximal 3 Seiten (optional) eingereicht werden, in der Sie Ihr Projekt genauer vorstellen. **Optional** kann ein «Letter of Intent (LOI)» der Projektpartnerinnen/Projektpartner beigelegt werden.

Die Eingabeunterlagen können in Deutsch, Französisch oder Italienisch eingereicht werden.

→ Die vollständigen und unterzeichneten Eingabeunterlagen sind fristgerecht in elektronischer Form einzureichen an [energieschweiz@bfe.admin.ch](mailto:energieschweiz@bfe.admin.ch). Der Eingang der Unterlagen wird per E-Mail bestätigt.

## ⑦ Was gilt es bei einer Unterstützung durch EnergieSchweiz und bei der Umsetzung der Projekte zu beachten?

### Erstellung des Vertrages und allfällige Auflagen

Entscheidet sich die Jury für die Unterstützung des eingereichten Projektes, erhält die gesuchstellende Organisation eine provisorische Zusage. Anschliessend schliesst EnergieSchweiz einen Vertrag mit den Projektträgern ab. Erst daraus resultiert eine finanzielle Verpflichtung seitens EnergieSchweiz.

### Anrechenbare Projektkosten und Festlegung des Beitrages von EnergieSchweiz

- Im Vertrag wird der Subventionsbeitrag gestützt auf das eingereichte und allenfalls noch angepasste Projektbudget in Form eines Kostendachs festgehalten. Er kann maximal 40 Prozent der anrechenbaren Projektkosten betragen. Die Einbringung der restlichen mindestens 60 Prozent der Finanzmittel liegt in der Verantwortung des Gesuchstellers. Das könnten das Unternehmen aus der Privatwirtschaft sein oder auch Verbände. Ideale Synergien würden sich ergeben mit Mitgliedern der Energiespar-Alliance.
- Als Projektkosten anrechenbar sind nur tatsächlich entstandene und für die zweckmässige Erfüllung des Projekts unbedingt erforderliche Aufwendungen. Als anrechenbare Projektkosten gelten auch unmittelbar mit dem Projekt zusammenhängende Aufwendungen und Leistungen Dritter.
- Kosten für Aufwände, welche vor der vertraglichen Vereinbarung entstanden sind (z. B. für die Erstellung der Projekteingabe oder Erfüllung von Auflagen), sind keine anrechenbaren Projektkosten.
- EnergieSchweiz legt die anrechenbaren Projektkosten nach Abschluss des Projekts aufgrund der eingereichten Schlussabrechnung fest. Fallen die tatsächlich entstandenen Projektkosten tiefer aus als ursprünglich budgetiert, wird auch der tatsächlich ausbezahlte Beitrag von EnergieSchweiz entsprechend angepasst (Beitrag max. 40 Prozent der anrechenbaren Projektkosten).

### Controlling und Rapportierung

Der Projektträger ist verpflichtet, ein geeignetes Projekt-Controlling zu führen und EnergieSchweiz regelmässig über den Projektfortschritt zu rapportieren. Auch die finanziellen Aufwände und die Projekt-Finanzierung sind zu rapportieren. Details hierzu werden im Vertrag geregelt.

## ⑧ Weitere Informationen und Kontakt

Bundesamt für Energie BFE  
EnergieSchweiz  
Pulverstrasse 13, CH-3063 Ittigen  
Postadresse: 3003 Bern  
→ [energieschweiz@bfe.admin.ch](mailto:energieschweiz@bfe.admin.ch)

### Referenzen

- Douglas, B. D., & Brauer, M. (2021). Gamification to prevent climate change: A review of games and apps for sustainability. *Current opinion in psychology*, 42, 89–94. <https://doi.org/10.1016/j.copsyc.2021.04.008>
- Iria, J., Fonseca, N., Cassola, F., Barbosa, A., Soares, F., Coelho, A., & Ozdemir, A. (2020). A gamification platform to foster energy efficiency in office buildings. *Energy and Buildings*, 222, 110101. <https://doi.org/10.1016/j.enbuild.2020.110101>

EnergieSchweiz  
Bundesamt für Energie BFE  
Pulverstrasse 13  
CH-3063 Ittigen  
Postadresse: CH-3003 Bern

Infoline 0848 444 444  
[infoline.energieschweiz.ch](mailto:infoline.energieschweiz.ch)

[energieschweiz.ch](http://energieschweiz.ch)  
[energieschweiz@bfe.admin.ch](mailto:energieschweiz@bfe.admin.ch)  
[twitter.com/energieschweiz](https://twitter.com/energieschweiz)