

# Sicher nach vorn Perspektiven im Stiftungssektor

**Einladung**  
zum Symposium  
05. Juni 2025



# Stiftungen mit Spielraum

# Sicher nach vorn Perspektiven im Stiftungssektor

## Ablauf

*Gamification – also der Einsatz spieltypischer Elemente in nicht-spielerischen Kontexten – ist derzeit ein beliebtes Buzzword. Handelt es sich um einen kurzen Hype, oder hat Gamification etwas zu bieten, das dauerhaft interessant für Non-Profits und Stiftungen sein kann?*

**14:30 – 15:30 Uhr**  
**Möglichkeit zur Führung durch das Europäische Hansemuseum**

**15:30 – 16:00 Uhr**  
**Einlass**

**16:05 – 17:30 Uhr**  
**Workshops**

**17:35 Uhr**  
**Begrüßung**

**17:40 – 18:00 Uhr**  
**Impuls**

**18:00 – 19:15 Uhr**  
**Podiumsdiskussion**

**19:15 Uhr**  
**Ausblick & Ausklang  
anschließend „get together“  
und kleiner Imbiss**

**ca. 20:15 Uhr**  
**Ende**

## Stiftungen mit Spielraum – Workshops und Impuls



### Workshop 1 /

**Dr. Jasmin Gharsi-Krag**  
Rechtsanwältin im Deutschen Stiftungszentrum (DSZ), Leiterin des DSZ-Regionalbüros Hamburg

### Registerpflichten für Stiftungen – ein praktischer Überblick

Zuwendungsempfängerregister, Transparenzregister, Lobby- und Stiftungsregister – für Stiftungen gibt es einige Registerpflichten. Erfahren Sie in einem praktischen Überblick, welche Pflichten gelten und welche Folgen bei Nichteinhaltung drohen.

In einem gemeinsamen Austausch erarbeiten Sie sich die *Dos and Don'ts* der Registerpflichten.

### Workshop 2 /

**Jessica Gerke**, Project Manager Bildung und Next Generation, und  
**Dr. Joachim Rother**, Project Manager Digitalisierung und Gemeinwohl, Bertelsmann Stiftung

### Next Level Engagement – Gaming als Chance für Demokratiewerk

Gaming prägt die Lebenswelt junger Menschen: 91 Prozent der 16- bis 30-Jährigen spielen regelmäßig, digitale Spielwelten strukturieren Freizeit, Identität und soziale Beziehungen. In diesem interaktiven Workshop zeigen wir anhand von Zahlen, Beispielen und

Use Cases, welches Potenzial Gaming für demokratiefördernde Stiftungsarbeit bietet. Im Format einer Zukunftswerkstatt entwickeln wir gemeinsam mit den Teilnehmer:innen konkrete Ideen für eigene Anwendungsfelder. Zum Abschluss stellen wir den *Gaming4Democracy Hub* der Bertelsmann Stiftung vor.

### Workshop 3 /

**Lukas Galinski**  
Bereichsentwicklung Nachhaltigkeit & Gemeinnützigkeit, Instinct3 GmbH

### Wie gemeinnütziges Influencer-Marketing funktionieren kann

Auf tiefe Einblicke in den Alltag und die Positionierung der Influencer-Marketing-Agentur Instinct3 in der Gaming-Branche folgt die Auseinandersetzung mit Erfolgen und Herausforderungen bei der Kommunikation von gemeinnützigen Anliegen. Im Arbeitsteil des Workshops erschließen wir uns gemeinsam potenzielle Themen und Anlässe Ihrer Stiftungsarbeit, die mit Influencer:innen und ihren Communities verhandelt werden könnten.

### Begrüßung /

**Dr. Felicia Sternfeld**  
Direktorin & Geschäftsführerin  
Europäisches Hansemuseum Lübeck  
gemeinnützige GmbH

### Impuls /

### Gamification4good – Gemeinwohl spielerisch stärken

**Prof. Dr. Hans Fleisch**  
Vorsitzender des Stiftungsrates der Heinz-Trox-Stiftung, Vorsitzender des Vorstands der Thomas Haase Stiftung, Generalsekretär des Bundesverbandes Deutscher Stiftungen a. D. Prof. Dr. Hans Fleisch ist ein deutscher Rechtsanwalt und Autor. Er ist unter anderem Vorsitzender des Stiftungsrats der Heinz-Trox-Stiftung, ehemaliger Generalsekretär des Bundesverbandes Deutscher Stiftungen und seit 2018 Mitglied des Wirtschaftsbeirats von Chancenwerk e.V. Er ist Vorsitzender des Kuratoriums der unternehmensverbundenen Fox & Fox Familienstiftung. Seit 2016 arbeitet Fleisch als Rechtsanwalt für die Kanzlei Flick Gocke Schaumburg. Seit 2020 ist er Vorsitzender des Vorstands der unternehmensverbundenen Thomas Haase Stiftung. Er ist Autor von *Gamification4Good. Gemeinwohl spielerisch stärken*.

# Sicher nach vorn Perspektiven im Stiftungssektor

## Stiftungen mit Spielraum – Podiumsdiskussion

### Podiumsdiskussion / Stiftungen mit Spielraum Spielerisch in die Zukunft – wie lassen sich Potenziale von Gamification für Stiftungen und Non-Profits nutzen?

#### Prof. Lena Falkenhagen

Professorin im Studienfach Game Art and Design (B.A.) an der HBK Essen  
Lena Falkenhagen arbeitet als freischaffende Schriftstellerin und Computerspiele-Autorin. Sie ist Bundesvorsitzende des Verbandes deutscher Schriftstellerinnen und Schriftsteller, politische Sprecherin der Deutschen Literaturkonferenz im Deutschen Kulturrat und sitzt für die Belletristik-Autor:innen im Verwaltungsrat der VG Wort. Sie ist Mitgründerin des Netzwerks Autorenrechte sowie des Phantastik-Autoren-Netzwerks (PAN) e.V., in dem sie sechs Jahre im Vorstand saß. Sie ist Mitglied im PEN-Zentrum Deutschland.

#### Prof. Dr. Hans Fleisch

Vorsitzender des Stiftungsrates der Heinz-Trox-Stiftung, Vorsitzender des Vorstands der Thomas Haase Stiftung, Generalsekretär des Bundesverbandes Deutscher Stiftungen a. D.

#### Manouchehr Shamsrzi

Associate Fellow am Zentrum für Geopolitik, Geoökonomie und Technologie der DGAP  
Manouchehr Shamsrzi ist Co-Founder und CEO der RetroBrain R&D UG in Hamburg, Co-Founder des *gamelab. berlin* am Exzellenzcluster *Bild Wissen Gestaltung* der Humboldt-Universität zu Berlin sowie Ariane de Rothschild Fellow of Innovative Entrepreneurship der University of Cambridge und Global Justice Fellow der Yale University. Er wurde u.a. als Global Shaper des Weltwirtschaftsforums, Fellow der Royal Society of Arts sowie Leader of Tomorrow der Universität St. Gallen ausgezeichnet. Manouchehr Shamsrzi ist seit März 2023 Associate Fellow am Zentrum für Geopolitik, Geoökonomie und Technologie der DGAP. Zuvor war er Fellow der Jungen DGAP am Impact & Innovation Lab und forschte im Rahmen seines Fellowships zu *Chancen und Risiken von Videospiele für die Außen- und Sicherheitspolitik*.

#### Kirsten Wagner

Geschäftsführerin Nordmetall-Stiftung  
Kirsten Wagner setzt sich für Verbesserung der MINT-Bildung, Stärkung des ehrenamtlichen Engagements und zeitgemäße Kulturvermittlung ein. Früher war sie bei der Hamburgischen Kulturstiftung tätig. Seit 2011 ist sie Geschäftsführerin der Nordmetall-Stiftung, die

in ganz Norddeutschland Talente fördert, Zusammenhalt stärkt, den Norden bereichert und dabei vor allem auf Netzwerke und Kollaboration baut.

#### Nandita Wegehaupt

Geschäftsführerin Stiftung Digitale Spielekultur  
Nandita Wegehaupt ist Geschäftsführerin der Stiftung Digitale Spielekultur. Zuvor war sie als Prokuristin und Bereichsleiterin Partnerschaften und Strategie bei der Stiftung der Deutschen Wirtschaft beschäftigt. Aus dieser Zeit bringt Nandita Wegehaupt umfangreiches Know-how bei der Führung von Stiftungen, dem Stakeholder-Management und ein vielfältiges Netzwerk in die Stiftungs- und Unternehmenswelt mit. Unter anderem war sie in ihrer vorherigen Rolle zuständig für die strategische Weiterentwicklung und Finanzierung von Stiftungsprogrammen.

#### Moderation /

#### Prof. Dr. Wolfgang Sandberger

Vorsitzender des Stiftungsvorstands der Possehl-Stiftung

#### Ausblick & Ausklang /

#### Prof. Dr. Helge Braun

Präsident der Universität zu Lübeck

#### anschließend

#### Imbiss & „get together“ /

## Ort

### Europäisches Hansemuseum Lübeck gGmbH

An der Untertrave 1  
23552 Lübeck

Parkhaus *Am Burgtor* Kanalstr. 1–5  
Parkplatz *Musik und Kongresshalle*  
Willy-Brandt-Allee 10  
Buslinie 3, 4, 10, 11, 12, 21, 30, 31, 32, 39, 40 bis Haltestelle *Große Burgstraße*. Alle Buslinien (außer Linie 4) fahren über die Haltestelle *ZOB/Hauptbahnhof*.

Bitte beachten Sie: Im Zuge des Rahmenplanes „Innenstadt mit Mobilitätskonzept“ der Hansestadt Lübeck ist die Beckergrube bis voraussichtlich Ende 2026 voll gesperrt. Daher halten die Busse vom Gustav-Radbruch-Platz in Richtung *ZOB/Hauptbahnhof* nicht an der Haltestelle *Große Burgstraße*.

## Anmeldung

Wir freuen uns auf Ihre Anmeldung mit dem Betreff *Lübeck* per E-Mail an: [dsz-info@stifterverband.de](mailto:dsz-info@stifterverband.de)  
Bitte geben Sie unbedingt an, welchen Workshop Sie besuchen und ob Sie an der Museumsführung um 14:30 Uhr teilnehmen möchten.

### Anmeldeschluss 28. Mai 2025

Da es sich bei der Veranstaltung um ein Gemeinschaftsprojekt handelt und aufgrund der Datenschutzgrundverordnung die Einladungsverteiler nicht zusammengeführt werden dürfen, bitten wir etwaige Mehrfacheinladungen zu entschuldigen.