

## INHALT

<b>Editorial</b>	2
<b>Gamification von Open Access und Open Data zur Veranschaulichung museumsbibliothekarischer Arbeiten bei öffentlichen Veranstaltungen</b>	3
<i>Manuel Sebastian Dold</i>	
<b>Die Nacht der Entdeckungen</b>	8
<i>Barbara Fischer und Sabine Prasch</i>	
<b>Sammlungen sichtbar machen: Beispiele und Strategien für Forschung, Lehre und Digitalisierung</b>	12
<i>Rebekka Reichert</i>	
<b>Industriekulturerbe im Fokus: Das fotografische Werk von Manfred Hamm im TECHNOSEUM Mannheim</b>	16
<i>Katharina Raifarth und Merve Uslu-Ersoy</i>	
<b>Das Online-Werkverzeichnis Henry van de Velde</b>	25
<i>Bea Maybach</i>	
<b>Von der Archivierung bis zur Interaktion: Chancen und Herausforderungen von KI im Film- und Medienkulturerbe. Praxis-Workshop des AK Film &amp; AV DACH im Rahmen des Bibliothekskongresses in Bremen, 24. Juni 2025</b>	31
<i>Margret Schild</i>	
<b>Data Literacy als Schlüssel zu vernetzten Kulturräumen: Wie lässt sich ein Kulturwandel hin zu FAIRen Daten in den Geistes- und Kulturwissenschaften etablieren?</b>	37
<i>Alexandra Büttner und Aline Deicke</i>	
<b>Vernetzte Datenkompetenz: Infrastrukturen für das Bewahren und Teilen von Wissen in Niedersachsen</b>	40
<i>Bettina Gierke</i>	
<b>Mehr persistente Sichtbarkeit für digitalisiertes Kulturerbe. Short Paper zum Thema Nutzung von PIDs mit Fokus auf der GND</b>	43
<i>Arbeitsstelle für Standardisierung / Deutsche Nationalbibliothek, Frankfurt am Main</i>	
<b>Der neue Vorstand (2025–2027) stellt sich vor</b>	46
<i>Rezension</i>	47
<i>Ohne Zugangsnummer</i>	48
<i>Adressverzeichnis</i>	53
<i>Impressum</i>	55