

QUELLEN UND LITERATUR

- Ahlert, Dieter, Backhaus, Klaus u. Meffert, Heribert: Geschäftsmodelle im E-Business. MCM-Studie zum Deutschen Marketing-Tag 2001, in: *absatzwirtschaft. Sonderausgabe* Oktober (2001), S. 32–44.
- Art chat von [nextmuseum.io](https://nextmuseum.io/experiments/art-chat/): <https://nextmuseum.io/experiments/art-chat/> [abgerufen am 16.01.2023].
- Bitkom e.V.: Klimaschutz durch digitale Technologien – Chancen und Risiken 2020. Kurzstudie, <https://www.bitkom.org/klimaschutz-digital> [abgerufen am 27.08.2022].
- Brandt, Mathias: Video-Streaming ist für 60 % des Traffics verantwortlich, <https://de.statista.com/infografik/21188/zusammensetzung-des-weltweiten-downstream-internet-traffics/> [abgerufen am 26.08.2022].
- Brüggemann, Anke: The trade-offs between digitalization and climate-action: Why digitalization must be sustainable, <https://www.kfw.de/PDF/Download-Center/Konzernthemen/Research/PDF-Dokumente-Fokus-Volkswirtschaft/Fokus-englische-Dateien/Fokus-2021-EN/Focus-No.-341-August-2021-Digitalisation-and-Climate.pdf> [abgerufen am 28.08.2022].
- Carius, Hendrikje u. Fackler, Guido: Ausstellungen digital kuratieren. Formen und Diskurse, Herausforderungen und Chancen, in: Carius, Hendrikje u. Fackler, Guido (Hrsg.): *Exponat – Raum – Interaktion. Perspektiven für das Kuratieren digitaler Ausstellungen*, Göttingen 2022, S. 15–38.
- Deeken, Michael u. Fuchs, Tobias: *Agiles Management als Antwort auf die Herausforderungen der Digitalisierung*, Wiesbaden 2018.
- Deutscher Museumsbund e.V. und Bundesverband Museumspädagogik e.V. (Hrsg.): *Leitfaden Bildung und Vermittlung im Museum gestalten*, Berlin 2020.
- Encyclopaedia Britannica (o. J.): virtual museum, <https://www.britannica.com/topic/virtual-museum> [abgerufen am 19.12.2022].
- European Commission – Joint Research Centre: *AI watch. Defining Artificial Intelligence 2.0. Towards an operational definition and taxonomy for the AI landscape*, Luxemburg 2021.
- Falk, John H.: Understanding Museums Visitors' Motivations and Learning, in: Ida Brændholt Lundgaard u. Jacob Thorek Jensen (Hrsg.): *Museums. Social Learning Spaces and Knowledge Producing Processes*, Kopenhagen 2013, S. 106–127.
- Gailhofer, Peter, Führ, Martin u. Gröger, Jens: The European Parliament's amendments to the AI Act. A plausible approach for the „Ecological Alignment“ of AI?, <https://www.oeko.de/news/pressemeldungen/kuenstliche-intelligenz-oekologisch-ausrichten/> [abgerufen am 15.11.2023].
- Geipel, Andrea u. Hohmann, Georg: VR/AR – Digitale Räume im Museum, in: Mohr, Henning u. Modarressi-Tehrani, Diana (Hrsg.): *Museen der Zukunft. Trends und Herausforderungen eines innovationsorientierten Kulturmanagements*, Bielefeld 2021, S. 257–273.

- Günter, Bernd: Verlässlichkeit als Wettbewerbsvorteil im Business-to-Business-Marketing, in: Büschken, Joachim, Voeth, Markus u. Weiber, Rolf (Hrsg.): *Innovationen für das Industriegütermarketing*, Stuttgart 2007, S. 185–199.
- Günter, Bernd u. Hausmann, Andrea: *Kulturmarketing*, 2. Aufl., Wiesbaden 2012.
- Günter, Bernd: Virtuelle Museen – Zukunftsmusik oder reale Option? in: *KulturBetrieb*, Ausgabe vier, Oktober 2016, S. 10–11.
- Günter, Bernd: Virtual Reality und der Weg zum virtuellen Museum. Illusion, Chance oder gar Notwendigkeit?, in: Emmert, Claudia u. Neddermeyer, Ida (Hrsg.): *Schöne neue Welten. Tagungsband zur Abschlusstagung April 2018*, Zeppelin-Museum Friedrichshafen 2019, S. 220–231.
- Günter, Bernd u. Römhild, Julia: *Marketing für Kunst und Kultur*, Band 1, Stuttgart 2023.
- Gröger, Jens u. Liu, Ran et al.: Green Cloud Computing. Lebenszyklusbasierte Datenerhebung zu Umweltwirkungen des Cloud Computing, <https://www.umweltbundesamt.de/publikationen/green-cloud-computing> [abgerufen am 14.01.2024].
- Gröger, Jens u. Liu, Ran et al.: Umweltzeichen Blauer Engel für Server und Datenspeicherprodukte <https://www.umweltbundesamt.de/publikationen/umweltzeichen-blauer-engel-fuer-server> [abgerufen am 14.01.2024].
- Hahn, Hans Peter: Das digitalisierte Museum – Erweiterung oder Transformation? Zur Selbstpositionierung von Museen im 21. Jahrhundert, in: Udo Andraschke u. Sarah Wagner (Hrsg.): *Objekte im Netz*, Bielefeld 2020, S. 45–67.
- Hahn, Rüdiger: *Sustainability Management: Global Perspectives on Concepts, Instruments, and Stakeholders*, Fellbach 2022.
- Hermón, Sorin u. Hazan, Susan: Rethinking the virtual museum, in: Institute of Electrical and Electronics Engineers (Hrsg.): *Digital Heritage International Congress (DigitalHeritage)*, Volume 2 (2013), S. 625–632.
- Hessische Staatskanzlei: Studie zu Nachhaltigkeitspotenzialen in und durch Digitalisierung in Hessen, <https://digitales.hessen.de/starke-netze/recheninfrastrukturen/nachhaltigkeit> [abgerufen am 28.08.2022].
- High-Level Expert Group on Artificial Intelligence by the European Commission: A Definition of AI: Main Capabilities and Disciplines, ec.europa.eu/newsroom/dae/document.cfm?doc_id=56341 [abgerufen am 08.12.2023].
- Homburg, Christian: *Marketingmanagement: Strategie-Instrumente-Umsetzung-Unternehmensführung*, Wiesbaden 2020.
- Höge, Holger: Rezeptionsverhalten der Ausstellungsgäste, in: Walz, Markus (Hrsg.): *Handbuch Museum. Geschichte, Aufgaben, Perspektiven*, Stuttgart 2016, S. 270–273.
- ICOM – Conseil international des musées: *Ethische Richtlinien für Museen von ICOM*, Berlin 2010.
- ICOM: ICOM approves a new museum definition, <https://icom.museum/en/news/icom-approves-a-new-museum-definition/> [abgerufen am 19.12.2022].
- Klinke, Harald: Smart Museum. Cultural Heritage in the Virtual Space, <https://medium.com/@HxxxKxxx/smart-museum-cultural-heritage-in-the-virtual-space-fdc720e4650a> [abgerufen am 30.01.2023].

- Knaus, Gudrun: *Leitfaden für digitales Sammlungsmanagement an Kunstmuseen*, Heidelberg 2019.
- Köhne, Eckart: Betriebssystem Museum (Editorial), in: *Museumskunde*, Band 83 (2019), Berlin, S. 1.
- Lange, Steffen u. Santarius, Tilman: *Smarte Grüne Welt. Digitalisierung zwischen Überwachung, Konsum und Nachhaltigkeit*, München 2018.
- Meffert, Heribert, Burmann, Christoph u. Kirchgeorg, Manfred: *Marketing: Grundlagen marktorientierter Unternehmensführung. Konzepte – Instrumente – Praxisbeispiele*, 13. Auflage, Wiesbaden 2019.
- Mohr, Henning u. Modarressi-Tehrani, Diana: Museen der Zukunft: Trends und Herausforderungen eines innovationsorientierten Kulturmanagements, in: Mohr, Henning u. Modarressi-Tehrani, Diana (Hrsg.). *Museen der Zukunft: Trends und Herausforderungen eines innovationsorientierten Kulturmanagements*, Bielefeld 2021, S. 9–24.
- Mörsch, Carmen: *Zeit für Vermittlung. Eine Online-Publikation zur Kunstvermittlung*, Zürich 2012.
- Niewerth, Dennis: *Dinge – Nutzer – Netze. Von der Virtualisierung des Musealen zur Musealisierung des Virtuellen*, Bielefeld 2018.
- Niewerth, Dennis: Virtuelle Museen, in: Kasprowicz, Dawid u. Rieger, Stefan (Hrsg.): *Handbuch Virtualität*, Wiesbaden 2020, S. 521–532.
- Polycarpou, Christiana: The VIMM Definition of a Virtual Museum, <https://www.vimm.eu/2018/01/10/the-vimm-definition-of-a-virtual-museum/> [abgerufen am 14.01.2024].
- Pöllmann, Lorenz u. Herrmann, Clara: *Der digitale Kulturbetrieb. Strategien, Handlungsfelder und Best Practices des digitalen Kulturmanagements*, Wiesbaden 2019.
- Preuß, Kristine u. Hofmann, Fabian: Einleitung, in: Preuß, Kristine u. Hofmann, Fabian (Hrsg.): *Kunstvermittlung im Museum. Ein Erfahrungsraum*, Münster 2017, S. 11–27.
- PwC Deutschland: Deutscher Virtual-Reality-Markt wächst über die Nische hinaus, <https://www.pwc.de/de/technologie-medien-und-telekommunikation/studie-deutscher-virtual-reality-markt-waechst-ueber-die-nische-hinaus.html> [abgerufen am 29.07.2022].
- Villaespesa, Elena u. Murphy, Oonagh (Hrsg.): *Künstliche Intelligenz und Museen – Ein Toolkit*, London 2022.
- Römhild, Julia u. Heinzelmann, Rebecca: Nachhaltigkeit als kulturelle Herausforderung – Die Rolle von Museen im Kontext Nachhaltiger Entwicklung, in: Hilgers-Sekowsky, Julia, Richter, Nicole u. Ermel, Nicole (Hrsg.): *Nachhaltigkeit in Nonprofit-Organisationen Transdisziplinäre Perspektiven für ein zukunftsfähiges Management*, Wiesbaden 2023, S. 151–171.
- Schöblier, Tom: Ein neues Preismodell für Museen im Praxistest. Pay As You Stay – Zahl, solange Du bleibst, <https://www.kulturmanagement.net/Themen/Ein-neues-Preismodell-fuer-Museen-im-Praxistest-Pay-As-You-Stay-Zahl-solange-Du-bleibst,4100> [abgerufen am 26.08.2022].
- Schreyögg, Georg u. Koch, Jochen: *Management: Grundlagen der Unternehmensführung*, Wiesbaden 2020.

- Schweibenz, Werner: Das virtuelle Museum. Überlegungen zum Begriff und Wesen des Museums im Internet, https://mai-tagung.lvr.de/media/mai_tagung/pdf/2001/schweibenz.pdf [abgerufen am 19.12.2022].
- Schweibenz, Werner: *Vom traditionellen Museum zum virtuellen Museum*, Frankfurt am Main 2008.
- Schweibenz, Werner: Virtuelle Museen, in: Walz, Markus (Hrsg.): *Handbuch Museum*, Stuttgart 2016, S. 198–200.
- Schweibenz, Werner: The virtual museum: an overview of its origins, concepts, and terminology, in: *The Museum Review*, Vol. 4 Nr. 1 (2019), S. 1–29.
- Statista: Prognose zum weltweiten Umsatz mit Virtual Reality bis 2025, <https://de.statista.com/statistik/daten/studie/318536/umfrage/prognose-zum-umsatz-mit-virtual-reality-weltweit/> [abgerufen am 29.07.2022].
- Stender, Christine u. Stärk, Theresa: Art 4.0 Toolbox, Projekt Curriculum 4.0 NRW – Digitale Kunstvermittlung | ART 4.0, Laufzeit 2021–2022, <https://www.kuk.hhu.de/curriculum-40-nrw-digitale-kunstvermittlung-art-40> [abgerufen am 14.01.2024].
- Team Z museum4punkt0: Perspektive nachhaltige Nachnutzung: Vernetzung für die digitale Vermittlung, <https://www.museum4punkt0.de/perspektive-nachhaltige-nachnutzung-vernetzung-fuer-die-digitale-vermittlung/> [abgerufen am 26.08.2022].
- Thiel, Sonja u. Bernhardt, Johannes C.: *AI in Museums: Reflections, Perspectives and Applications*, Bielefeld 2023.
- Umweltbundesamt (UBA) (Hrsg.)/Gröger, J./Liu, R. et al. (2021), Green Cloud Computing Lebenszyklusbasierte Datenerhebung zu Umweltwirkungen des Cloud Computing. Abschlussbericht, <http://www.umweltbundesamt.de/publikationen> (Stand 27.08.2022).
- Wissenschaftlicher Beirat der Bundesregierung Globale Umweltveränderungen: Unsere gemeinsame digitale Zukunft. Zusammenfassung, https://www.wbgu.de/fileadmin/user_upload/wbgu/publikationen/hauptgutachten/hg2019/pdf/WBGU_HGD2019_Z.pdf [abgerufen am 24.01.2023].
- Virtual Museum Transnational Network: www.v-must.net [abgerufen am 20.01.2023].
- Zouboula, Nikoletta u. Fokides, Emmanuel et al.: Virtual Reality and Museum. An Educational Application for Museum Education, in: *International Journal of Emerging Technologies in Learning*, Bd. 3 (2008), S. 89–95.