

Ä29 Kapitel 2: Gerechtes Miteinander stärken

Antragsteller*in: LAG Kultur

Beschlussdatum: 17.01.2024

Text

Von Zeile 1126 bis 1127:

Bereichen Publikumsentwicklung und Partizipation, digitale Kunst und Kultur des digitalen Wandels sowie ~~Computerspiele als~~ Games als Kulturgut stärken.

Begründung

red.

Games ist der branchenübliche Begriff, noch einmal weiter unten