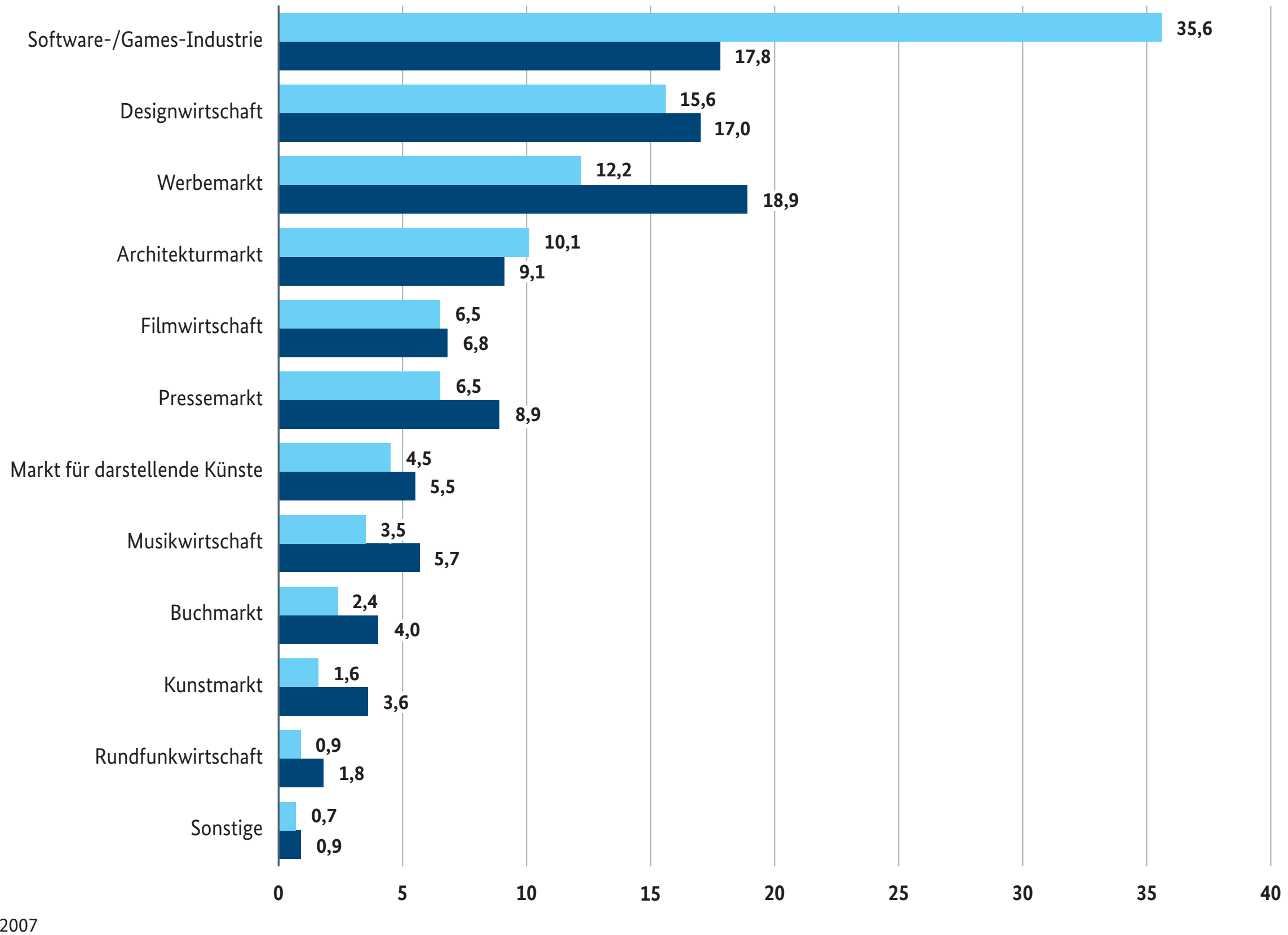


# Anteil der Teilmärkte an allen Unternehmensgründungen in der Kultur- und Kreativwirtschaft in Deutschland 2007 und 2018 (in Prozent)



■ 2018 ■ 2007

Lesehilfe: In der Software- und Games-Industrie ist der Anteil an den Gründungen innerhalb der Kultur- und Kreativwirtschaft von 17,8 Prozent im Jahr 2007 auf 35,6 Prozent im Jahr 2018 gestiegen.

Anmerkung: Anteil des jeweiligen Teilmarkts an der Summe der Kultur- und Kreativwirtschaft mit Doppelzählung.

Quelle: Mannheimer Unternehmenspanel, ZEW, 2019.