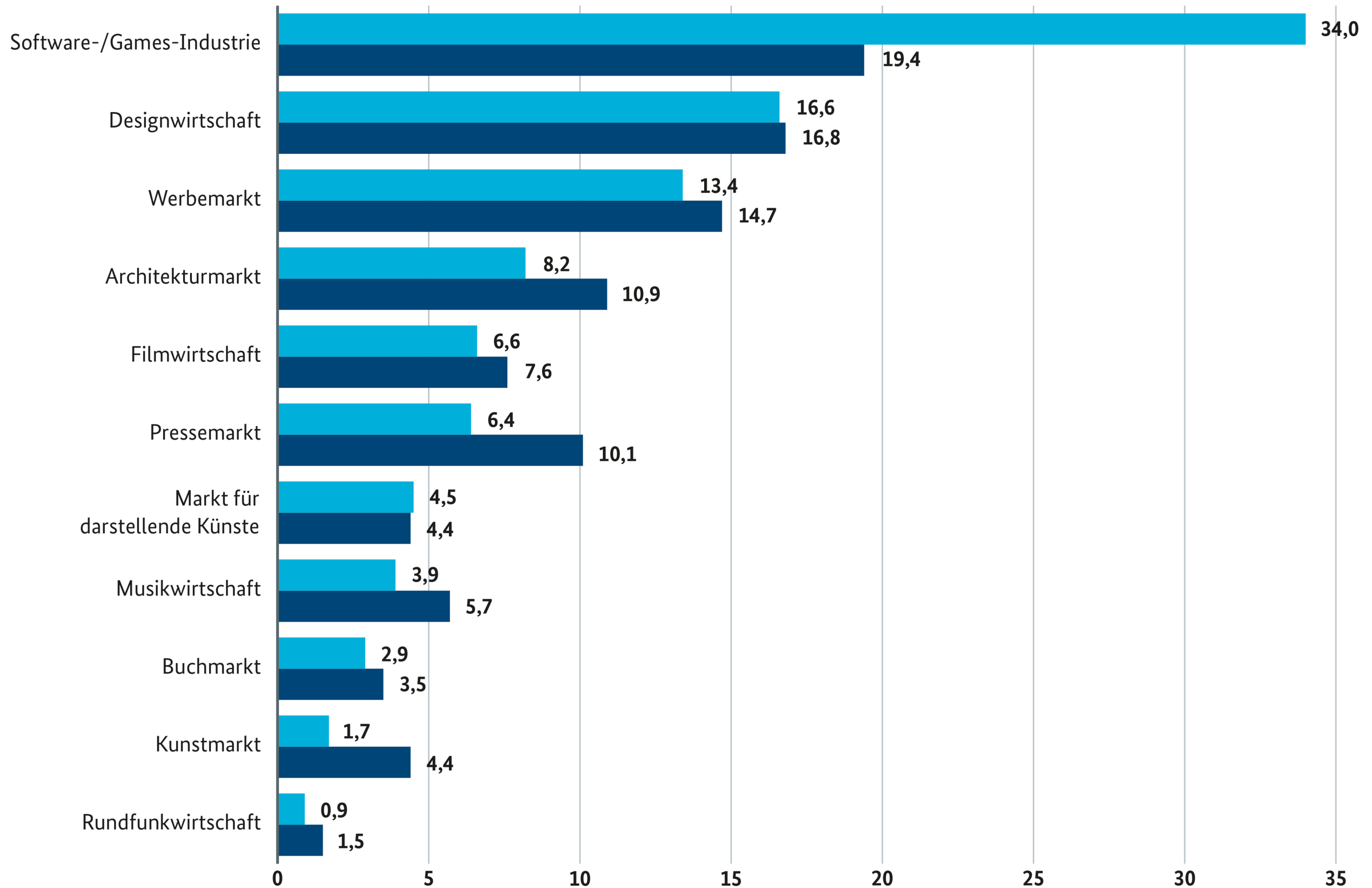


Anteil von Teilmärkten an allen Unternehmensgründungen in der Kultur- und Kreativwirtschaft in Deutschland 2002 und 2015 (in Prozent)



■ 2015 ■ 2002

Lesehilfe: In der Software- und Games-Industrie ist der Anteil an den Gründungen innerhalb der Kultur- und Kreativwirtschaft von 19,4 Prozent im Jahr 2002 auf 34 Prozent im Jahr 2015 gestiegen.

Quelle: Bundesagentur für Arbeit, 2016; eigene Berechnungen ZEW