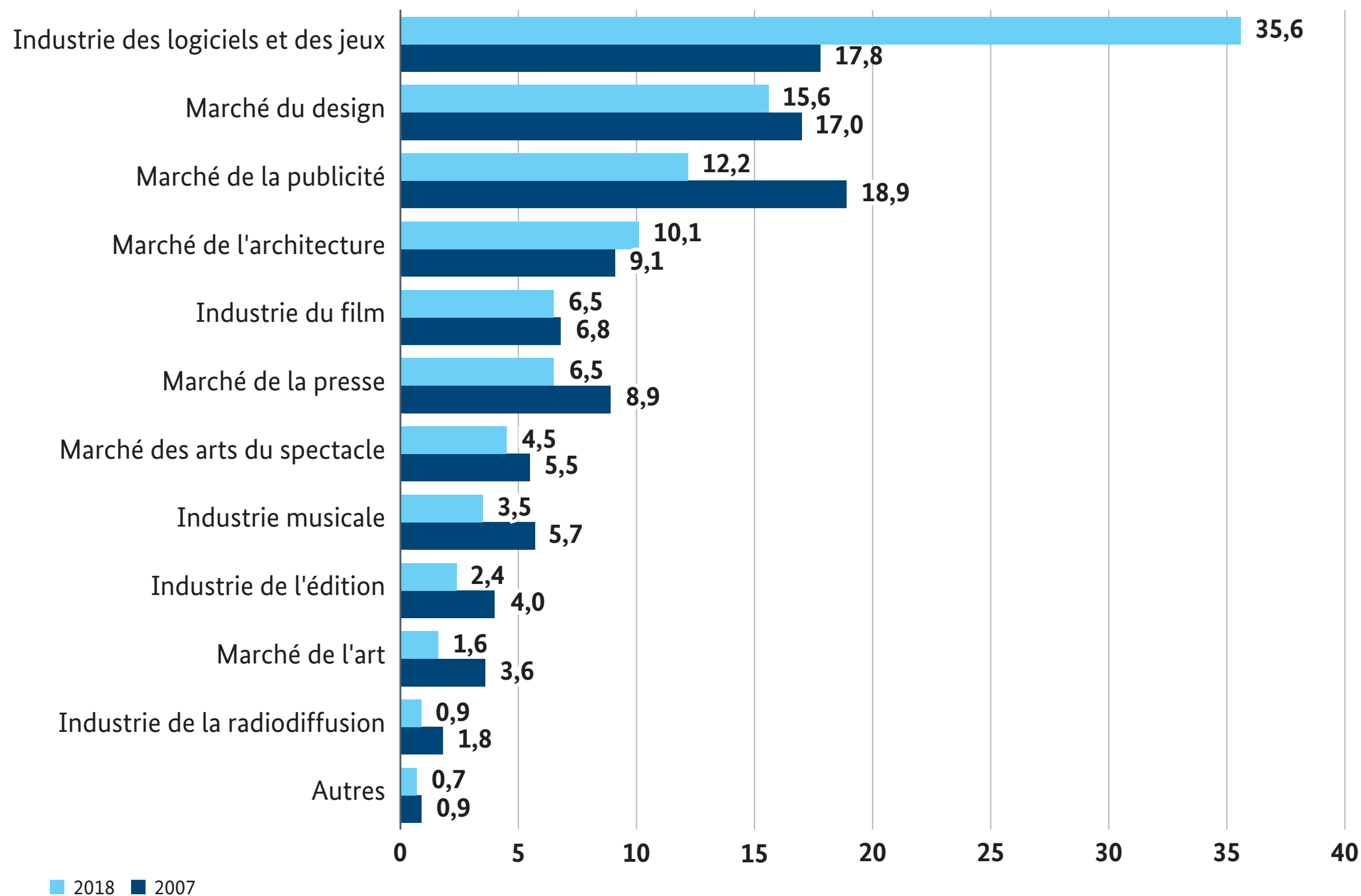


## Part des segments de marché dans toutes les créations d'entreprises dans l'industrie culturelle et créative en Allemagne en 2007 et 2018 (en %)



Aide à la lecture : la part de l'industrie des logiciels et des jeux dans les créations d'entreprises dans l'industrie culturelle et créative a progressé de 17,8 % en 2007 à 35,6 % en 2018.

Remarque : part du segment de marché respectif dans l'industrie culturelle et créative après double comptage.

Source : Mannheimer Unternehmenspanel (panel d'entreprises de Mannheim), Centre de la recherche sur l'économie européenne, 2019.