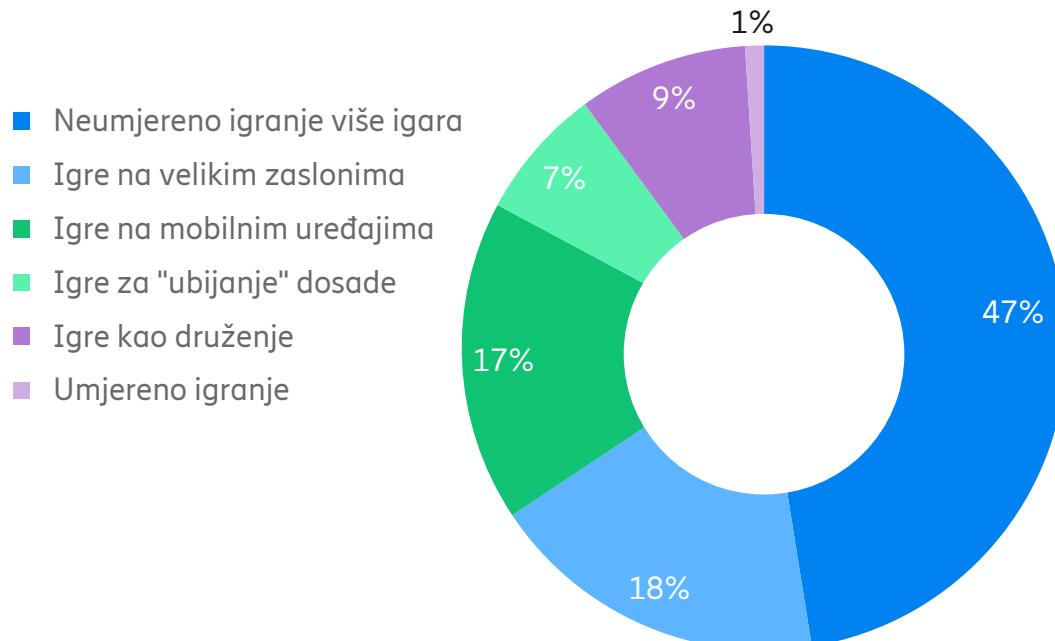
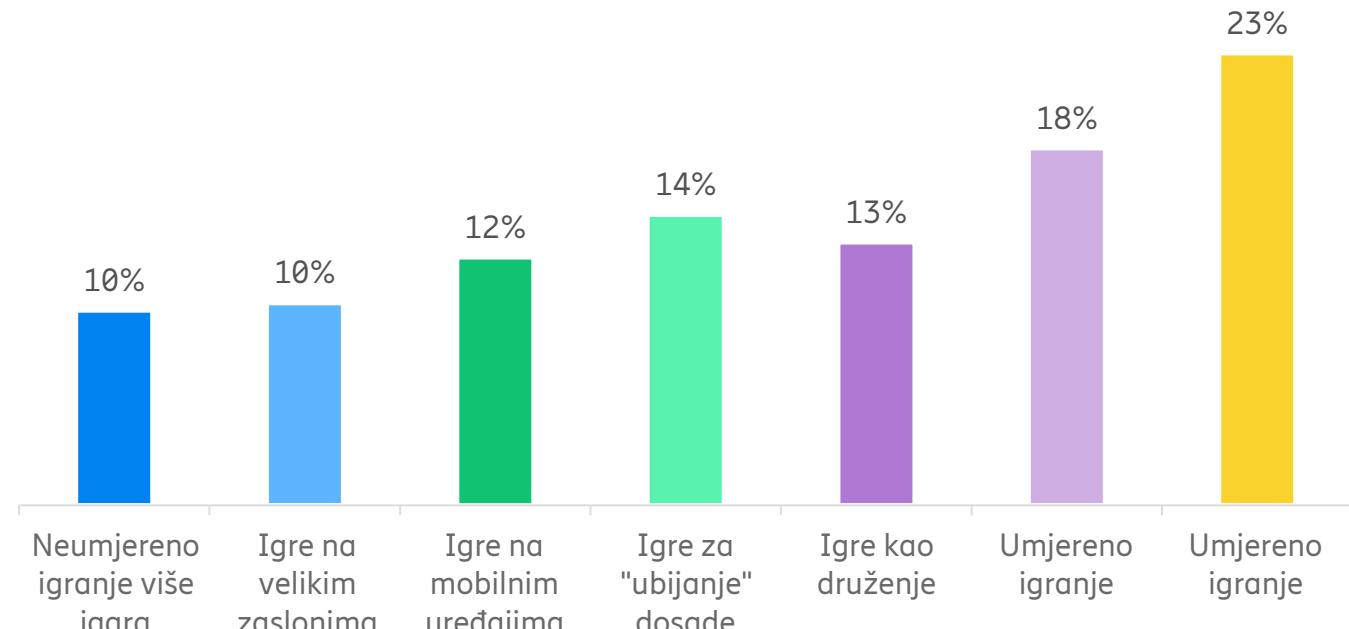


# 10 posto igrača troši polovinu ukupnog vremena igranja

Udio raznih kategorija igrača u ukupnom vremenu igranja



Postotak stanovništva u kategorijama igrača



Baza: Korisnici interneta u dobi od 15-69 u Brazilu, Kini, Francuskoj, Japanu, Južnoj Koreji, Ujedinjenom Kraljevstvu i SAD

Izvor: Ericssonovo ConsumerLab izvješće "Priprema, pozor, igraj!" (eng. Ready, steady, game!), ožujak 2019.

# Svaki peti korisnik igra igre na putu do posla

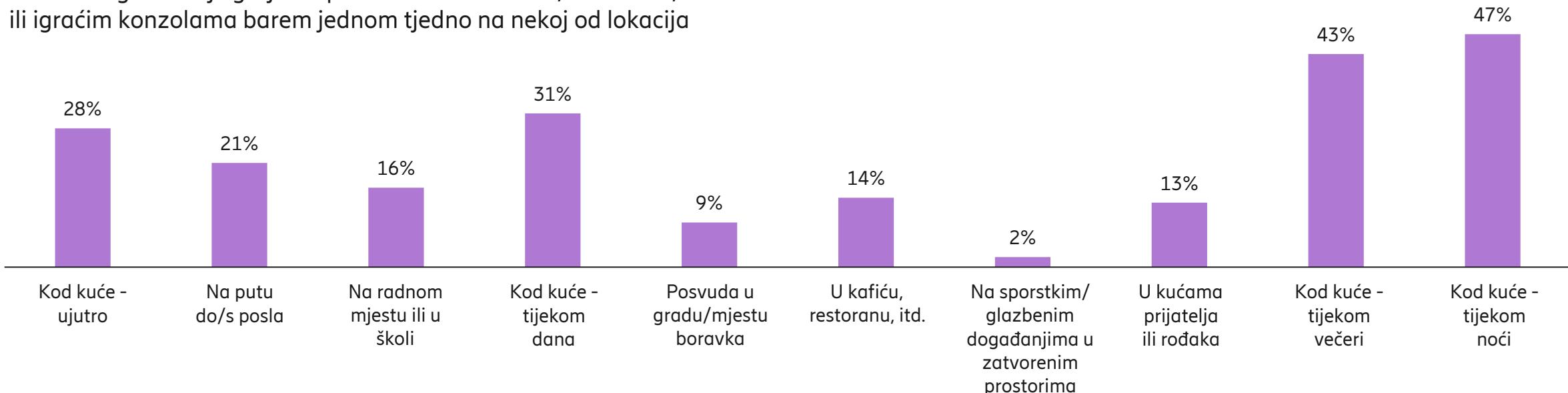


Danas se igranje odvija na različitim lokacijama.



Većina igranja je ipak kod kuće.

Postotak igrača koji igraju na pametnim telefonima, tabletima, osobnim računalima ili igračim konzolama barem jednom tjedno na nekoj od lokacija



Baza: Korisnici interneta u dobi od 15-69 u Brazilu, Kini, Francuskoj, Japanu, Južnoj Koreji, Ujedinjenom Kraljevstvu i SAD

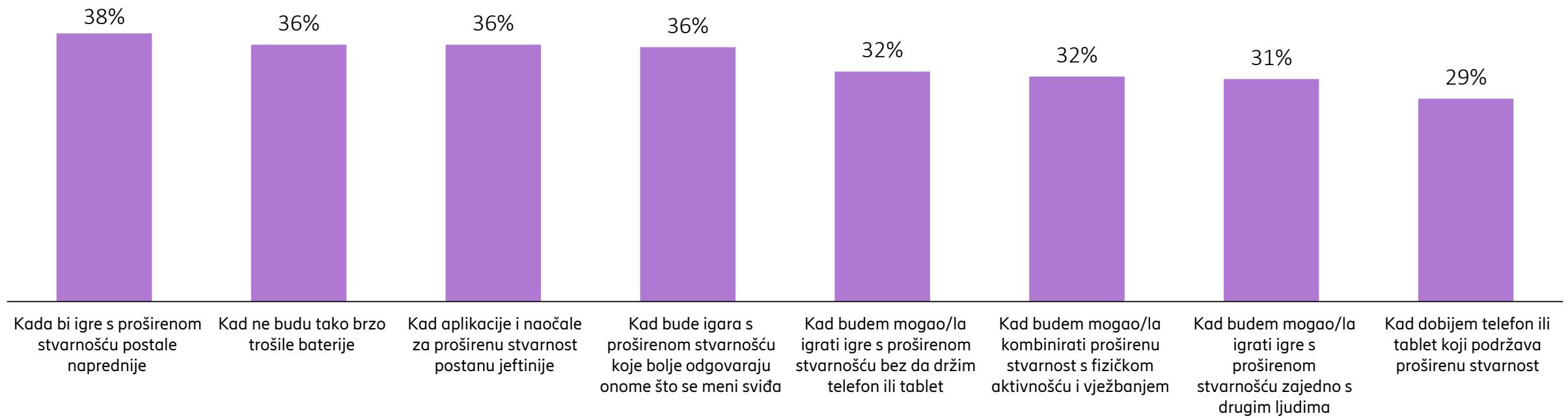
Izvor: Ericssonovo ConsumerLab izvješće "Priprema, pozor, igraj!" (eng. Ready, steady, game!), ožujak 2019.



# Promjene uz koje bi poraslo zanimanje za igre s proširenom stvarnošću

"Kad bi naočale za proširenu stvarnost izgledale približno kao normalne naočale, nosila bih ih cijelo vrijeme."

Sumiko, 27, Japan



Baza: Korisnici interneta u dobi od 15-69 u Brazilu, Kini, Francuskoj, Japanu, Južnoj Koreji, Ujedinjenom Kraljevstvu i SAD

Izvor: Ericssonovo ConsumerLab izvješće "Priprema, pozor, igraj!" (eng. Ready, steady, game!), ožujak 2019.