

Längere Ersatzzyklen, stabile Nachfrage im Mobile Computing

Höheres Alter von Produkten



5,6 Jahre (2025)

vs. 4,9 Jahre (2023)

Gaming

6,3 Jahre (2025)

vs. 5,5 Jahre (2023)

Non-Gaming

Kaufauslöser

Geringere Aufschiebbarkeit: 55 %

Höhere Aufschiebbarkeit: 28 %

