



**KANTAR**

# Die soziale Kraft von **BRETTSPIELEN**

**Asmodee x Kantar International Barometer 2026**

Wie Menschen in 5 Märkten spielen, sich verbinden und zusammenkommen

# Eine einfache, robuste und wiederholbare Methodik

National repräsentative Befragungen  
in **Frankreich, Deutschland, Schweden, Großbritannien** und den **USA**

5 Länder · 5.000 Befragte · 15 Fragen · **Jährlich** fortlaufend



## Stichprobe

1.000 Befragte  
pro Markt  
(ab 18 Jahren)



## Methode

Online-Befragung, repräsentativ  
nach Alter, Geschlecht, Region  
und sozioökonomischer Gruppe

Konzipiert, um zu **vergleichen**: Brettspielpraktiken, Motivationen und Wahrnehmungen über Märkte hinweg – und um ihre Entwicklung im Zeitverlauf zu **verfolgen**.



# Immer online. Seltener zusammen.

**24%**

der Menschen weltweit sagen, sie fühlen sich **sehr oder ziemlich einsam**

Quelle: Meta-Gallup, Global State of Social Connections, 2023

**66%**

der Erwachsenen würden gern **weniger Zeit an ihren Geräten verbringen**

Quelle: Deloitte Digital Consumer Trends, 2024

**82%**

der Erwachsenen sagen, dass Handynutzung bei Treffen **das Gespräch stört**

Quelle: Pew Research Center, Americans' Views on Mobile Etiquette

# Welche Rolle spielen Brettspiele in der Gesellschaft von heute?

Von Familienmomenten bis zu Freundschaftsritualen, von Bildschirmpausen bis zu gemeinsamen Emotionen: Brettspiele zeigen einen neuen Appetit auf **bedeutungsvolle Erlebnisse**.

Sie bieten mehr als Unterhaltung: eine Möglichkeit, sich zu verbinden, zu fühlen, dazuzugehören und *etwas* aus der gemeinsam verbrachten Zeit *mitzunehmen*.



# Brettspiele befinden sich am Schnittpunkt von 5 großen Veränderungen

Brettspiele sind längst keine reine Freizeitkategorie mehr:

sie spiegeln tiefere Veränderungen darin wider, wie Menschen *sich verbinden, abschalten, spielen und dazugehören*



**GEGENMITTEL GEGEN  
DIGITALE  
REIZÜBERFLUTUNG**



**EIN RITUAL DER  
PRÄSENZ**



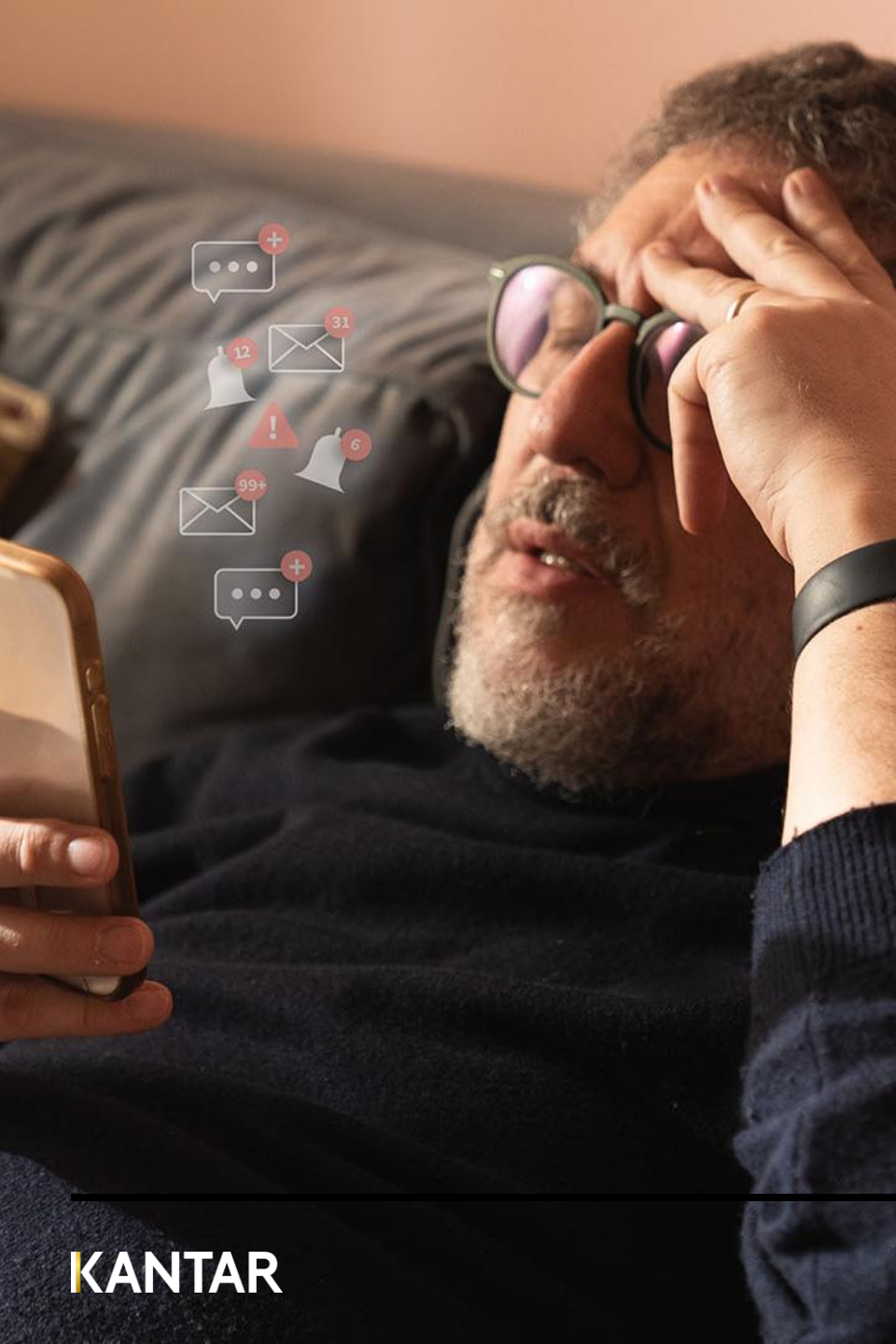
**EIN SOZIALER  
(WIEDER-)VERBINDER**



**EINE FORM  
KULTURELLEN  
AUSDRUCKS**



**EINE VERBREITETERE  
FORM GEMEINSAMER  
UNTERHALTUNG**



**WANDEL 1:**

**BRETTSPIELE**

**werden zu einem  
Gegenmittel gegen  
digitale Reizüberflutung**



# Gemeinsam am Tisch

Über die Hälfte der Bevölkerung  
spielt monatlich Brettspiele



6:38h

verbringt der  
durchschnittliche  
Internetnutzer  
weltweit täglich  
online

Quelle: DataReportal, Digital 2025 Global Overview Report

**In einer Welt voller Bildschirme, Benachrichtigungen und ständiger digitaler Interaktion bieten Brettspiele eine seltene Form der bewussten Abkopplung.**

Während das digitale Leben immer fragmentierter wird: zwischen Apps scrollen, über mehrere Geräte hinweg parallel arbeiten, in Echtzeit auf Nachrichten reagieren ... Brettspiele schaffen eine andere Art von Moment: langsamer, fokussierter und bewusst gemeinsam.

Sie laden dazu ein, das Handy beiseitezulegen, sich um denselben Tisch zu versammeln und die Aufmerksamkeit auf etwas Greifbares zu lenken: Karten, Figuren, Regeln, Gesten, Reaktionen, Blickkontakt. Ob eine schnelle Familienrunde nach dem Essen, eine Wochenend-Session mit Freunden oder ein Partyspiel bei einem Treffen: Brettspiele schaffen einen Raum, in dem Menschen nicht nur verbunden, sondern wirklich präsent sind.

**Das bedeutet nicht, das digitale Leben abzulehnen.** Im Gegenteil, Brettspiele können ein wertvolles Gegengewicht dazu sein. Sie bieten ein analoges Erlebnis, das gerade deshalb zunehmend bedeutungsvoll wirkt, weil es zurückbringt, was digitale Interaktion oft verwässert: Fokus, Geduld, gemeinsame Aufmerksamkeit und die Freude daran, eine Sache zusammen zu tun.

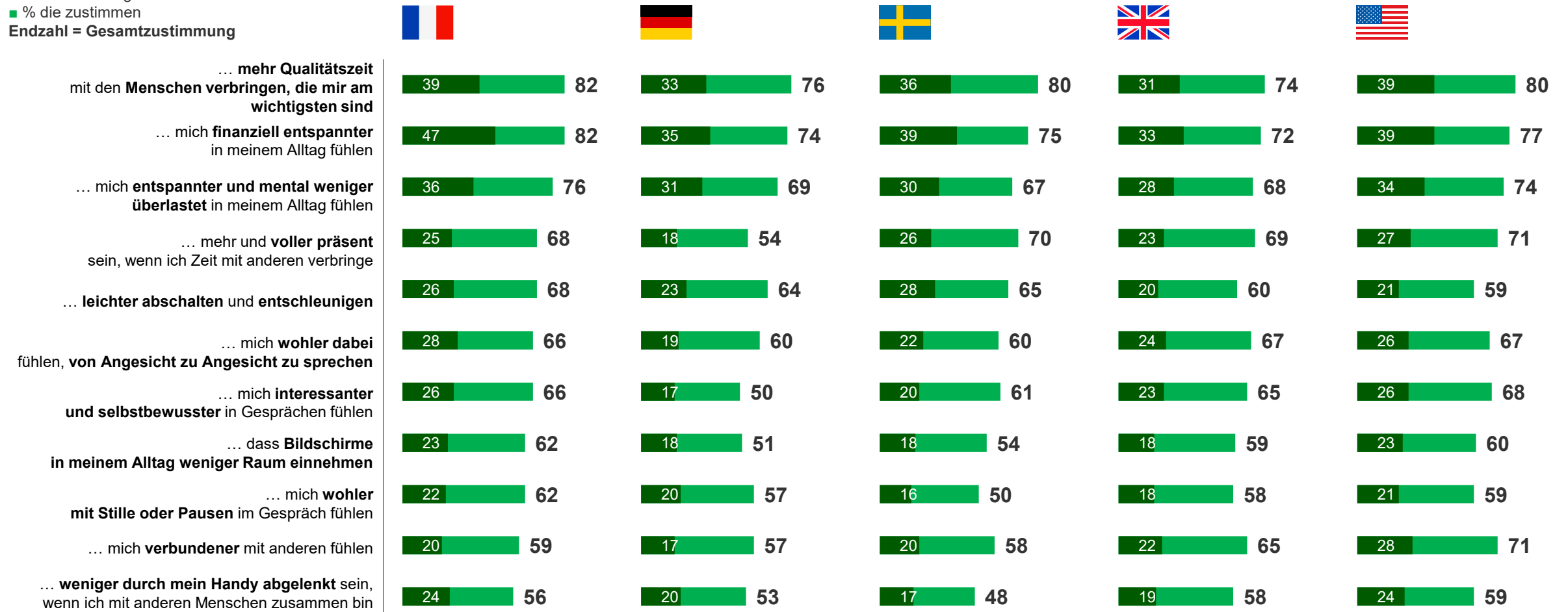
**Was das für Brettspiele bedeutet:**

Brettspiele können wachsen, indem sie sich als dringend nötige Pause in einer Always-on-Welt positionieren: nicht anti-digital, sondern zutiefst ergänzend zu digitalen Lebensweisen. Ihre Stärke liegt darin, einen einfachen, zugänglichen und emotional lohnenden Weg zu bieten, im Zeitalter der Ablenkung wieder Qualitätszeit, Präsenz und menschliche Verbindung zu gewinnen.

***Eine Möglichkeit, zu entschleunigen, sich von Bildschirmen zu lösen und sich bewusstere Momente zurückzuholen.***

# Das Zeitalter der Ablenkung verstärkt das Bedürfnis nach Gemeinsamkeit

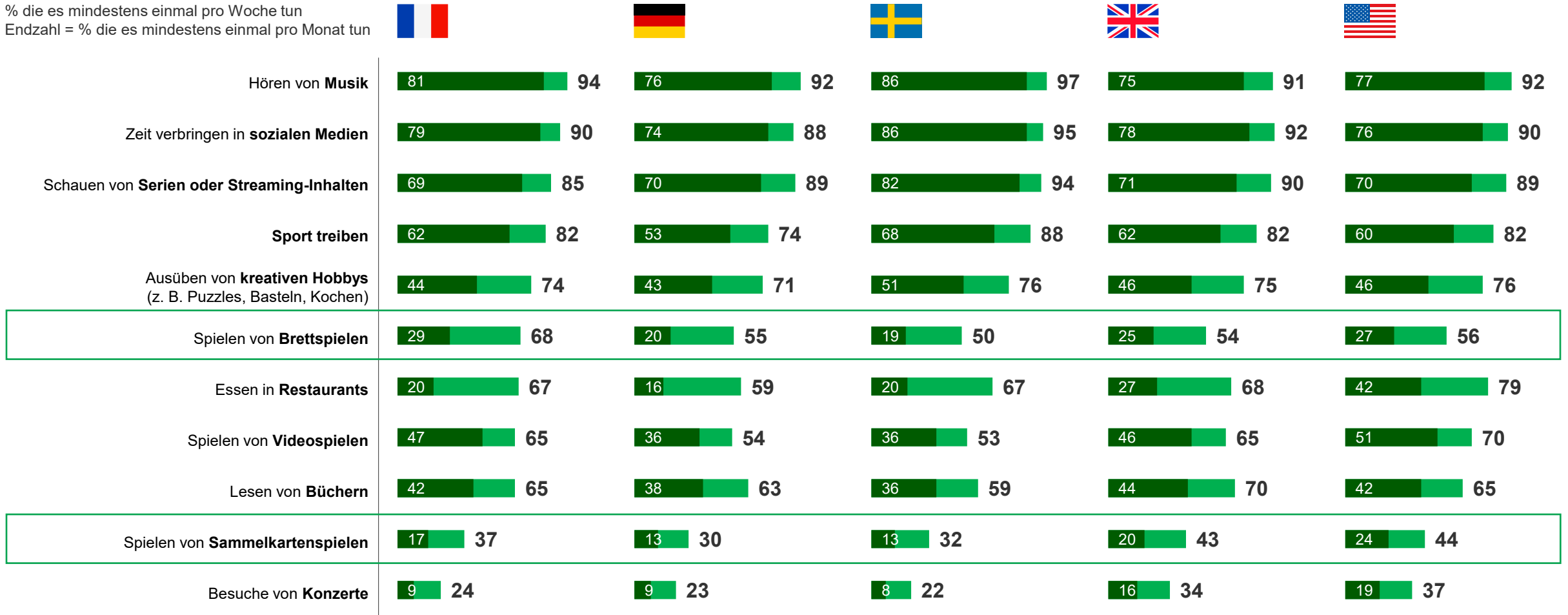
■ % die voll und ganz zustimmen  
 ■ % die zustimmen  
 Endzahl = Gesamtzustimmung



Frage: Inwieweit stimmen Sie den folgenden Aussagen über die heutige Welt und Ihren Alltag zu? Ich möchte ...

# Es gibt viele Wege zum Abschalten ... und Brettspiele gehören eindeutig dazu!

■ % die es mindestens einmal pro Woche tun  
 ■ Endzahl = % die es mindestens einmal pro Monat tun



Frage: Wie oft gehen Sie den folgenden Aktivitäten nach?

# Brettspiele werden zur besten Antwort auf viele verschiedene Bedürfnisse

Echt zusammen sein

## Sie helfen Menschen, DEN LÄRM AUSZUBLENDEN.

Als gesunde Alternative zu Bildschirmen schaffen sie Momente, in denen Menschen entschleunigen, präsent sein und dem Alltagsstress entkommen können.

## Sie helfen Menschen, DEN WEG ZUEINANDER ZURÜCKZUFINDEN.

Sie bringen Generationen zusammen, wecken schöne Erinnerungen und stellen wieder ein Gefühl echter menschlicher Verbindung her.

## Sie lassen GEMEINSAME ZEIT LEICHTER WIRKEN.

Indem sie einen gemeinsamen Fokus schaffen, nehmen sie sozialen Momenten den Druck und öffnen die Tür zu natürlicheren, bedeutungsvolleren Gesprächen.





**WANDEL 2:**

**BRETTSPIELE**

werden zu einem Ritual der  
Präsenz



# Spieleabend ist das neue Ausgehen

Über die Hälfte der Menschen spielt am Samstagabend lieber ein Brettspiel, als auszugehen.



74%

der Gen Z  
halten persönliche  
Erfahrungen für  
wichtiger als  
digitale

Quelle: Deloitte Digital Consumer Trends, 2024

**In einer Welt aus ständiger Beschleunigung, Interaktionen auf Distanz und fragmentierter Aufmerksamkeit suchen Menschen zunehmend nach Erlebnissen, die ihnen helfen, sich wieder ganz präsent zu fühlen.**

Brettspiele beantworten dieses Bedürfnis auf einfache, aber kraftvolle Weise: Sie schaffen ein gemeinsames Ritual, mit einem klaren Anfang, einem gemeinsamen Regelwerk und einem Moment, in dem alle einwilligen, Teil derselben Erfahrung zu sein.

Anders als viele Unterhaltungsformen, die sich allein, nebenbei oder halb abgelenkt konsumieren lassen, verlangen Brettspiele, dass Menschen zusammenkommen, zuhören, reagieren, warten, bis sie an der Reihe sind, die Mimik der anderen lesen und sich auf die Gruppe einlassen. Am Tisch ist Präsenz nicht abstrakt: Sie wird sichtbar durch Gesten, Lachen, Blickkontakt, Spannung, Kooperation, Überraschung und gemeinsame Emotion.

Deshalb werden Brettspiele nicht mehr nur als „Unterhaltung“ wahrgenommen. Sie treffen zunehmend ein breiteres gesellschaftliches Bedürfnis nach Balance, Wohlbefinden und echter Verbindung. Eine kurze Partie nach dem Essen, ein sonntägliches Familienritual, ein Spieleabend mit Freunden oder eine tiefere, immersive Session beantworten alle dasselbe Bedürfnis: einen geschützten Moment zu schaffen, in dem Menschen hier, jetzt und gemeinsam sein können.

**Was das für Brettspiele bedeutet:**

Brettspiele können sich nicht nur als Hobby positionieren, sondern als Kategorie für Wohlbefinden und soziale Wiederverbindung: ein einfacher, zugänglicher und emotional starker Weg, um Präsenz, Balance und Qualitätszeit in den Alltag zurückzubringen.

***Ein einfacher, aber kraftvoller Anlass, um ganz zusammen zu sein, hier und jetzt, um denselben Tisch.***

# Brettspiele sind ein verbreitetes soziales Ritual aber nicht überall aus denselben Gründen

**Brettspiele werden über alle Märkte hinweg zu einem verbreiteten sozialen Ritual.**

Mehr als eine Pause von Bildschirmen oder ein Zeitvertreib: Sie schaffen bewusste, erschwingliche und emotional lohnende gemeinsame Momente – Momente, in denen Menschen entschleunigen, sich wieder verbinden, lachen, reden und präsent sein können.

**Doch dieses Ritual zeigt sich nicht überall auf dieselbe Weise.**

Jedes Land offenbart seine eigene Spielkultur: von Familien- und Kindheitserinnerungen über soziale Bindung, mentales Wohlbefinden, Partyspiele und Expertenformate bis zu Sammelkarten-Communities.

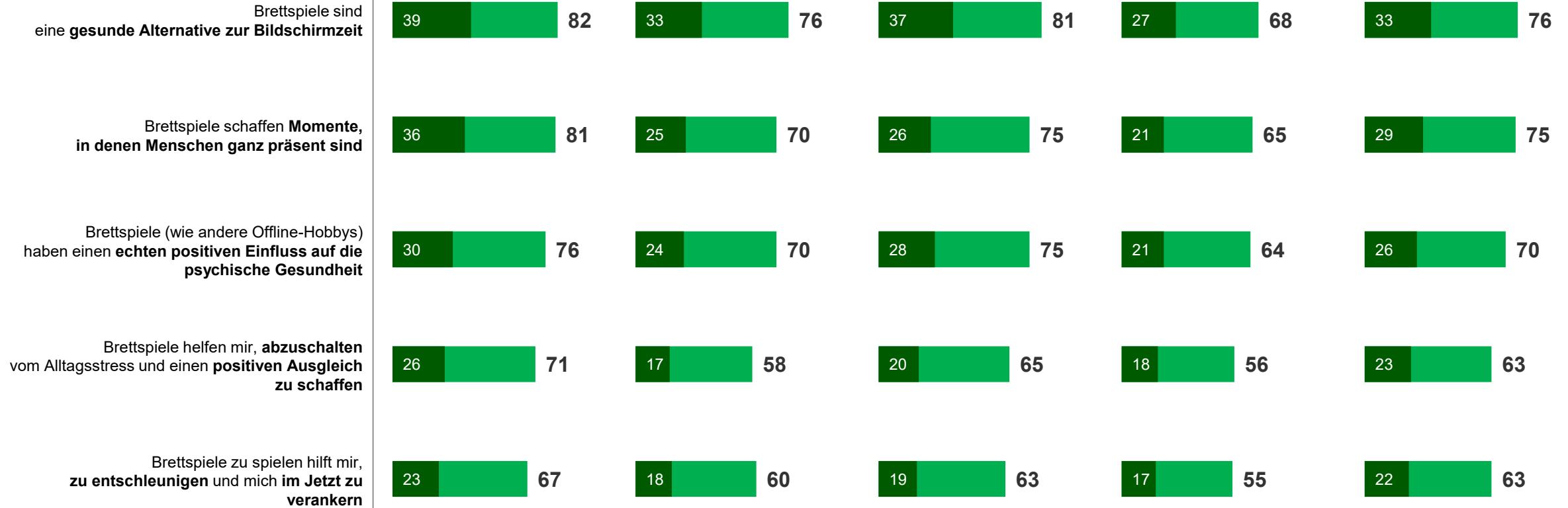
**Das bestätigt die Stärke von Brettspielen als flexibles kulturelles Terrain:**

verbreitet genug, um alle anzusprechen, aber vielfältig genug, um sich an unterschiedliche Zielgruppen, Anlässe und lokale Kulturen anzupassen.



# Mehr als eine Pause von Bildschirmen

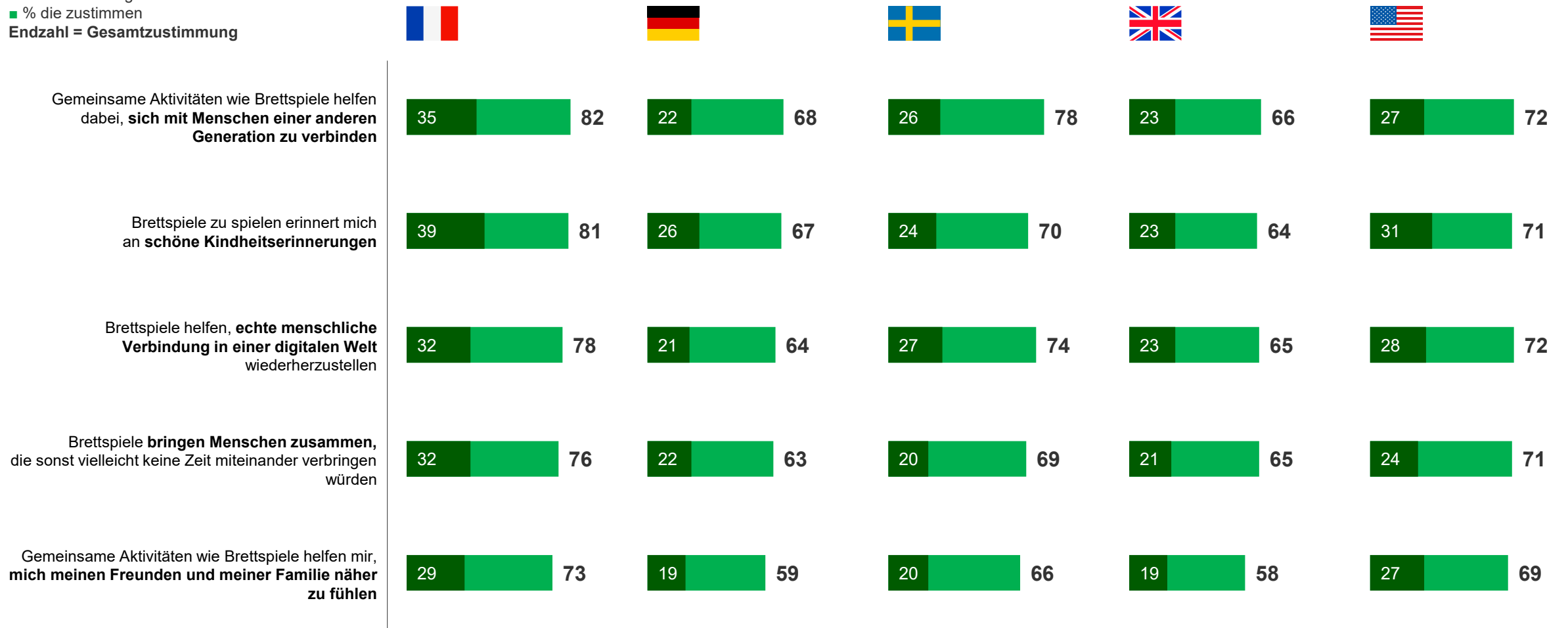
■ % die voll und ganz zustimmen  
 ■ % die zustimmen  
 Endzahl = Gesamtzustimmung



Frage: Inwieweit stimmen Sie den folgenden Aussagen über Brettspiele zu?

# Mehr als ein Weg, zusammenzukommen

■ % die voll und ganz zustimmen  
 ■ % die zustimmen  
 Endzahl = Gesamtzustimmung



Frage: Inwieweit stimmen Sie den folgenden Aussagen über Brettspiele zu?

# Mehr als ein Zeitvertreib

■ % die voll und ganz zustimmen  
 ■ % die zustimmen  
 Endzahl = Gesamtzustimmung



Ich finde, man **versteht den Charakter und die Persönlichkeit eines Menschen schneller**, wenn man zusammen ein Brettspiel spielt



Ich fühle mich **wohler in Gesellschaft**, wenn ein Brettspiel im Spiel ist – das nimmt den Druck raus



Es fällt mir leichter, **bedeutungsvollere oder heiklere Gespräche zu führen**, wenn wir zusammen ein Brettspiel spielen



Ich verbringe einen **Samstagabend lieber zu Hause mit einem Brettspiel**, als auszugehen



Ich nehme regelmäßig ein **Brettspiel mit, wenn ich in Gesellschaft** mit Freunden oder Familie bin



Frage: Inwieweit stimmen Sie den folgenden Aussagen über Brettspiele zu?



**WANDEL 3:**

**BRETTSPIELE**

werden zu einem sozialen  
(Wieder-)Verbinder



# Brettspiele gegen Einsamkeit

73 % der Brettspielenden sagen, dass ihnen das Spielen hilft, neue Menschen kennenzulernen



64%

der Menschen  
nutzen Brettspiele,  
um ihre  
Familien  
zusammen-  
zubringen

Quelle: Asmodee / Censuswide, globale Studie, 2025

**Während das soziale Leben fragmentierter wird, bieten Brettspiele einen einfachen und starken Weg, Menschen wieder zusammenzubringen.**

Sie schaffen nicht nur Unterhaltung; sie schaffen eine gemeinsame Sprache, ein gemeinsames Regelwerk, Gesten, Reaktionen und Emotionen, die es Menschen erlauben, sich wieder zu verbinden, ohne zu viel erklären, sich beweisen oder planen zu müssen.

Rund um ein Brettspiel entsteht Verbindung von selbst. Menschen lachen, messen sich, kooperieren, verhandeln, bluffen, necken, helfen einander, verlieren gemeinsam oder feiern einen geteilten Sieg. Ein Partyspiel kann das Eis zwischen Freunden von Freunden brechen; ein kooperatives Spiel kann Spielende zu einem Team machen; ein Familienklassiker kann Generationen über etwas verbinden, das alle verstehen; ein Strategiespiel kann Spannung, Komplizenschaft und Geschichten schaffen, an die sich Menschen noch lange nach dem Spiel erinnern.

Das macht Brettspiele zu einem so kraftvollen sozialen Verbinder: Sie liefern zugleich einen Anlass und eine Struktur für Gemeinsamkeit. Hinter dem Spiel selbst passiert oft etwas Tieferes: Menschen schaffen Erinnerungen, stärken Bindungen und erleben die Freude, Teil desselben Moments zu sein.

**Was das für Brettspiele bedeutet:**

Die Relevanz von Brettspielen geht über Spaß hinaus: Ihr Wert liegt in der Fähigkeit, Spiel in sozialen Kitt zu verwandeln – einen einfachen, wiederholbaren und emotional lohnenden Weg, Menschen wieder zu verbinden, gemeinsame Erinnerungen zu schaffen und alltägliche Beziehungen zu stärken.

***Eine gemeinsame Sprache, die Menschen hilft, sich wieder zu verbinden, zu lachen, sich zu messen, zu kooperieren und Erinnerungen zu schaffen.***

# Brettspiele gelten als mental bereichernd, emotional lohnend und sozial verbindend

**Über alle fünf Märkte hinweg beziehen sich die stärksten und einheitlichsten Wahrnehmungen auf mentale Stimulation.**

Brettspiele gelten weithin als etwas, das den Geist aktiv hält, strategisches Denken fördert und ein lohnendes Erlebnis bietet, das über bloßen Zeitvertreib hinausgeht.

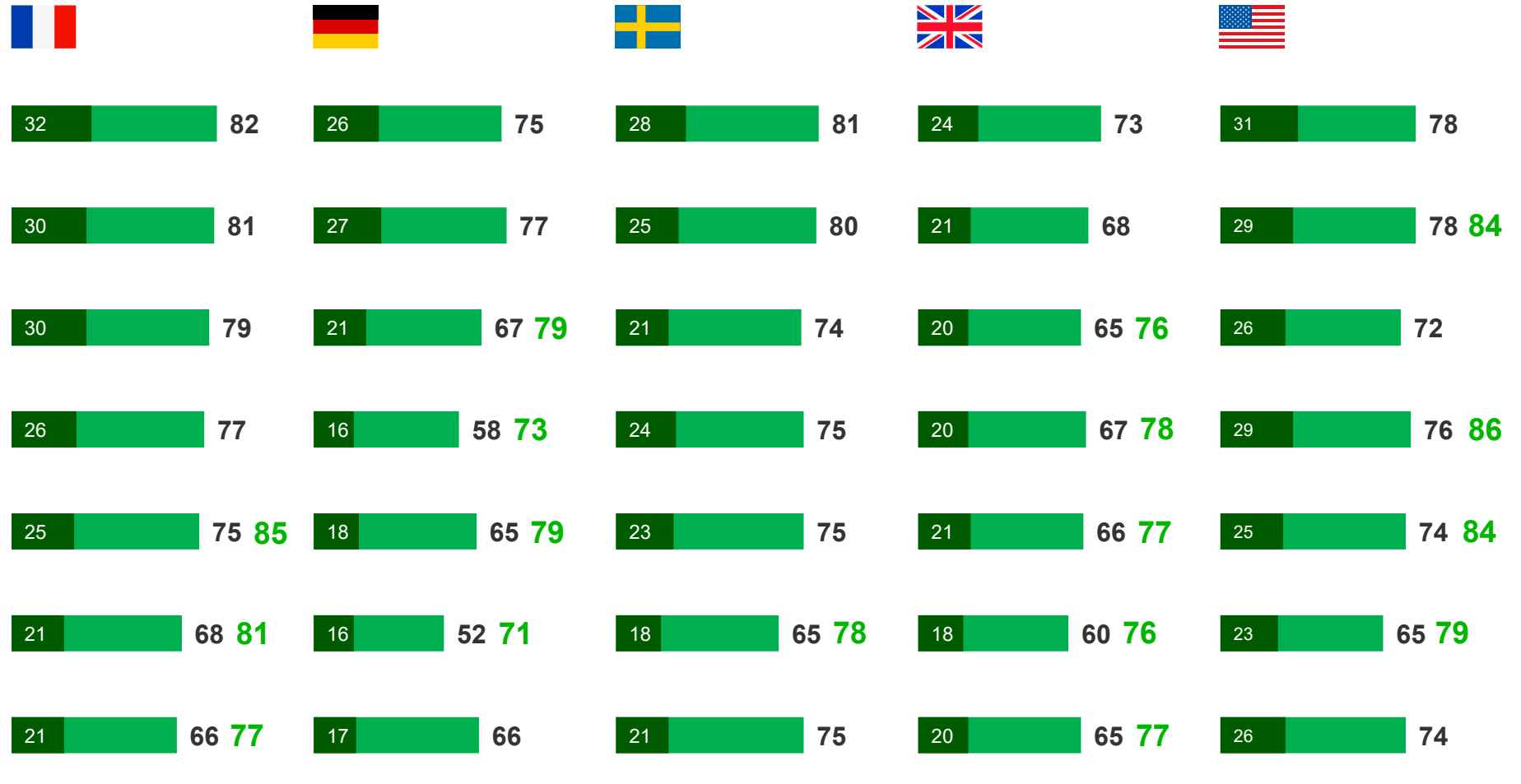
**Eine zweite Wertebene liegt in Wohlbefinden und emotionalem Ausgleich.**

Menschen verbinden Brettspiele außerdem mit Kreativität, mentalem Wohlbefinden, Präsenz und einem Gefühl von Auszeit – was nahelegt, dass Spielen nicht nur anregt, sondern auch erholsam wirkt.



# Den Geist durch Spielen schärfen

■ % die voll und ganz zustimmen  
 ■ % die zustimmen  
 Endzahl = Gesamtzustimmung

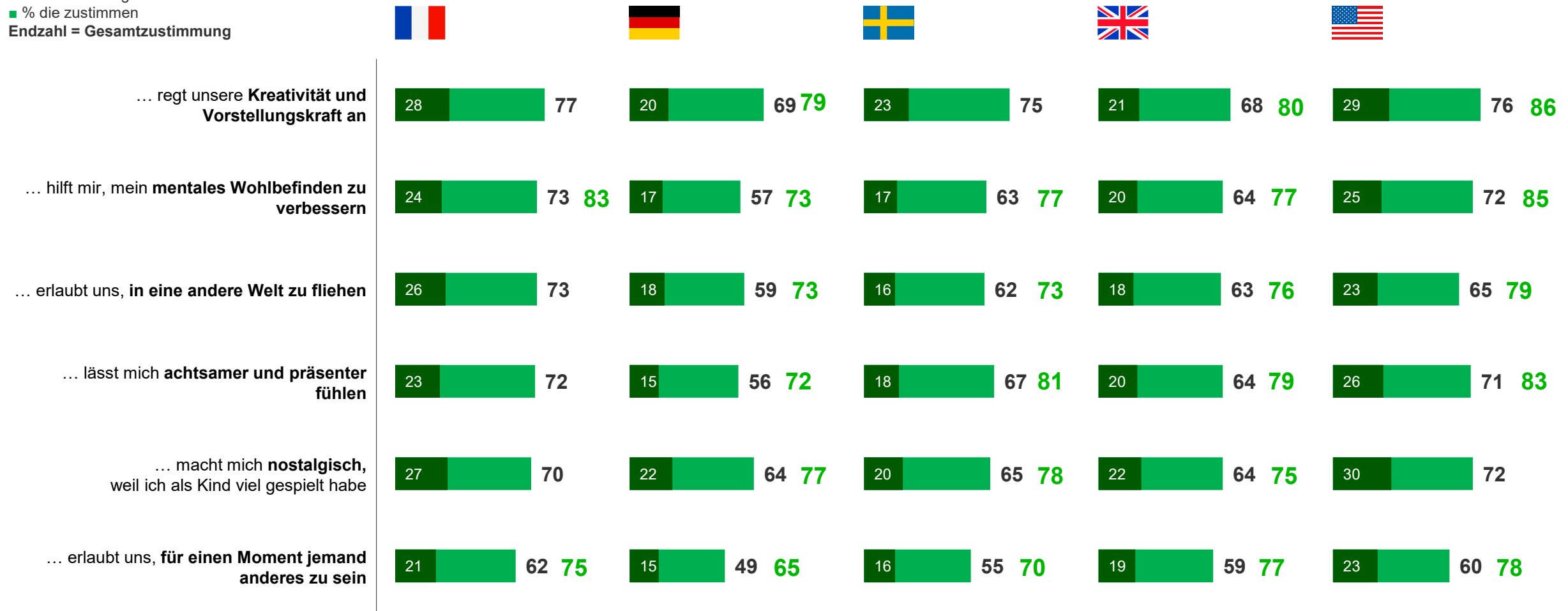


Frage: Inwieweit stimmen Sie den folgenden Aussagen zu? Brettspiele zu spielen ...



# Auszeit und Wohlbefinden durch Spielen finden

■ % die voll und ganz zustimmen  
 ■ % die zustimmen  
 Endzahl = Gesamtzustimmung



Frage: Inwieweit stimmen Sie den folgenden Aussagen zu? Brettspiele zu spielen ...

# Soziale Verbindung durch Spielen erleichtern

■ % die voll und ganz zustimmen  
 ■ % die zustimmen  
 Endzahl = Gesamtzustimmung



... lässt mich **unbeschwert neue Menschen kennenlernen**



64 78



44 63



58 73



57 74

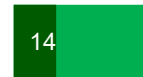


61 79

... hilft mir, mich **sozial sicherer zu fühlen**



62 76



47 64



52 68



58 77



61 79

Frage: Inwieweit stimmen Sie den folgenden Aussagen zu? Brettspiele zu spielen ...






**WANDEL 4:**  
**BRETTSPIELE**  
sind eine Form von  
kulturellem Ausdruck



# Spielen im Zentrum von Identität und Erlebnis



64%

der Fans sagen:  
Ihr Fandom ist  
ein prägender  
Teil ihrer  
Identität

Quelle: Amazon Ads, Anatomy of Hype, globale Fan-Studie

**In einer Welt aus Fandoms, Communities und kulturellen Stämmen werden Brettspiele zu einer kraftvollen Form der Selbstdarstellung.**

Menschen wählen ein Spiel nicht nur wegen seiner Regeln oder Mechaniken. Sie wählen auch eine Welt, eine Ästhetik, eine Mythologie, ein Maß an Expertise, eine Community und eine Möglichkeit, etwas darüber auszudrücken, wer sie sind und was sie lieben.

Besonders sichtbar wird das bei Sammelkartenspielen, es gilt aber für viele Formen des Brettspielens. Karten sammeln, ein Deck bauen, ein Set vervollständigen, eine Fraktion wählen, ein Universum meistern oder seltene Objekte zeigen: All das macht Spiel zu einer persönlichen und kulturellen Aussage. Wie Briefmarken, Sneaker, Schallplatten, Autos oder Uhren geben Sammlungen den Menschen etwas Greifbares, an dem sie festhalten können, einen physischen, beruhigenden und kuratierten Ausdruck von Geschmack in einer Welt, die sich oft fließend, instabil und fragmentiert anfühlt.

Sammlungen schaffen auch Zugehörigkeit. Sie helfen Menschen, andere zu finden, die dieselbe Leidenschaft teilen, dieselben Codes sprechen, erkennen dieselben Anspielungen und schätzen dieselben Objekte. Eine Karte ist daher nie nur eine Karte: Sie kann zu einer Erinnerung werden, einem Zeichen von Expertise, einem Abzeichen der Identität, einem Tor zu einer Community und einem Grund, immer wiederzukommen.

**Was das für Brettspiele und TCG bedeutet:**

Die Chance liegt darin, Welten zu bauen, die Menschen zu ihren eigenen machen wollen: nicht nur Spiele, die sie spielen, sondern Universen, die sie sammeln, zeigen, diskutieren, tauschen, verfolgen und nutzen, um auszudrücken, wer sie sind.

***Eine Möglichkeit für Menschen, auszudrücken, wer sie sind, was sie mögen, und zu welchen Welten, Geschichten oder Communities sie gehören.***

## Was hat sich für Brettspiele verändert und was kommt als Nächstes?

Brettspiele scheinen über Nostalgie hinauszuwachsen: Sie werden zunehmend als eine *lebendige, sich wandelnde Form der Unterhaltung* wahrgenommen, die sich neu erfinden kann und zugleich in gemeinsamen Momenten verwurzelt bleibt.



# Brettspiele gelten als breiter in ihrer Anziehungskraft geworden ... und sollen das Erlebnis nun weiter neu erfinden!

**In den letzten Jahren gelten Brettspiele als über ihr traditionelles Image hinausgewachsen.**

Sie wirken erwachsener, vielfältiger, inklusiver und relevanter als noch vor fünf Jahren.

**In den kommenden Jahren verschieben sich die Erwartungen von Ausweitung zu Transformation.**

Menschen erwarten, dass Brettspiele nicht nur ihre Anziehungskraft weiter verbreitern, sondern auch neu erfinden, wie man sie erlebt, durch neue Formate, mehr Personalisierung und ausgewählte Formen von Technologie.

**Die Zukunft, die man sich für Brettspiele vorstellt, ist daher eine der Evolution, nicht des Bruchs.**

Von der Kategorie wird erwartet, dass sie sich weiter modernisiert und öffnet und zugleich in dem verwurzelt bleibt, was sie besonders macht.





**WANDEL 5:**

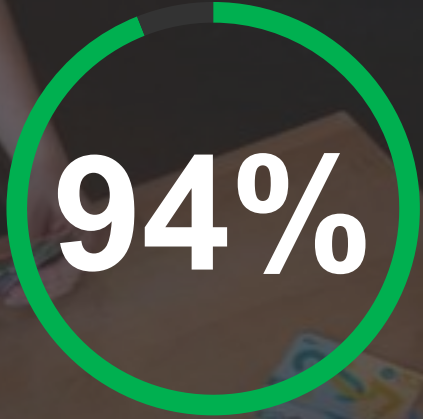
**BRETTSPIELE**

sind eine zunehmend  
verbreitete Form  
gemeinsamer  
Unterhaltung



# Brettspiele sind erwachsen geworden

Die meisten Spielenden sagen, dass Brettspiele aus bloßen Zuschauenden aktive Spielende macht



94%

der Menschen  
stimmen zu, dass  
**Spielen**  
in jedem Alter  
zählt

Quelle: Mattel, The Shape of Play, globale Studie, 2025

**In den heutigen Gesellschaften wächst Brettspielen über ein Nischen-Hobby hinaus und wird zu einer verbreiteten Form gemeinsamer Unterhaltung.**

Es steht heute am Schnittpunkt von Freizeit, Kultur und sozialem Leben: leicht zugänglich, zunehmend vielfältig, oft immersiv und in der Lage, sehr unterschiedliche Zielgruppen um dieselbe Erfahrung zu versammeln.

Was Brettspiele stark macht, ist ihre Fähigkeit, kollektiv zu bleiben, ohne uniform zu sein. Ein schnelles Kartenspiel, ein Familienklassiker, ein Partyspiel, ein Strategiespiel, ein kooperatives Abenteuer oder eine Sammelkarten-Session beantworten nicht alle dasselbe Bedürfnis – aber sie alle gehören zur selben, breiteren Spielkultur. Diese Flexibilität erlaubt es Brettspielen, Kinder, Jugendliche, Erwachsene, Familien, Gelegenheitsspieler, Expertenspieler und Fan-Communities auf unterschiedliche Weise anzusprechen.

Deshalb wirkt Brettspielen in der heutigen Unterhaltungskultur zunehmend legitim. Es bietet etwas, das viele andere Unterhaltungsformate nur schwer gleichzeitig liefern: Zugänglichkeit, Interaktion, Immersion, Wiederspielwert und echte Verbindung. Es kann leicht oder tiefgründig sein, spontan oder ritualisiert, kompetitiv oder kooperativ, intim oder kollektiv.

**Was das für Brettspiele bedeutet:**

Die Chance liegt darin, Brettspielen als eines der kraftvollsten Formate gemeinsamer Unterhaltung von heute zu positionieren: nicht ein einzelnes Spielmodell, sondern ein breites, flexibles und kulturell relevantes Ökosystem, in dem unterschiedliche Generationen, Lebensstile und Communities jeweils ihren eigenen Zugang finden.

***Ein Erlebnis zwischen Freizeit, Kultur und sozialem Leben  
zugänglich, immersiv und zunehmend verbreitet.***

# BRETTSPIELE



**EIN RITUAL DER PRÄSENZ**

**Spieleabend ist das neue Ausgehen**

Über die Hälfte der Menschen spielt am Samstagabend lieber ein Brettspiel, als auszugehen.

**74%** der Gen Z halten persönliche Erfahrungen für wichtiger als digitale



**GEGENMITTEL GEGEN DIGITALE REIZÜBERFLUTUNG**

**Gemeinsam am Tisch**

Über die Hälfte der Bevölkerung spielt monatlich Brettspiele

**6:38 h** verbringt der durchschnittliche Internetnutzer weltweit täglich online



**EIN SOZIALER (WIEDER-)VERBINDER**

**Brettspiele gegen Einsamkeit**

73 % der Brettspieler sagen, dass ihnen das Spielen hilft, neue Menschen kennenzulernen

**64%** der Menschen nutzen Brettspiele, um ihre Familien zusammenzubringen



**EINE FORM KULTURELLEN AUSDRUCKS**

**Spielen im Zentrum von Identität und Erlebnis**

**64%** der Fans sagen, dass ihr Fandom ein prägender Teil ihrer Identität ist



**EINE VERBREITETERE FORM GEMEINSAMER UNTERHALTUNG**

**Brettspiele sind erwachsen geworden**

Die meisten Spielenden sagen, dass Brettspiele aus bloßen Zuschauenden aktive Spielende macht

**94%** der Menschen stimmen zu, dass Spielen in jedem Alter zählt

Wenn sich das Leben ständig  
„online“ anfühlt – **BRETTSPIELE**  
bringen die Menschen zurück an  
den Tisch

Die Zukunft der Unterhaltung ist  
**GEMEINSAM, SOZIAL UND ECHT**



A group of four diverse people are sitting around a table in a train carriage, playing a board game. The table is covered with a map-themed board game, featuring various colored pieces and cards. A warm lamp is on the table, and a window in the background shows a blurred landscape. The overall atmosphere is cozy and social.

**KANTAR**

**Danke!**

**Asmodee x Kantar International Barometer 2026**  
Wie Menschen in 5 Märkten spielen, sich verbinden und  
zusammenkommen