



KANTAR

BRÄDSPELENS

sociala betydelse

Asmodee x Kantar International Barometer 2026
Hur människor spelar, knyter kontakter och samlas över fem marknader

En enkel, robust och repeterbar metodik

Nationellt representativa undersökningar
i Frankrike, Tyskland, Sverige, Storbritannien och USA

5 länder · 5 000 respondenter · 15 frågor · Årlig uppföljning



Exempel

1 000 respondenter
per marknad
(18+ år)



Metod

Online-undersökning representativ
vad gäller ålder, kön, region och
socioekonomisk kategori.

Utformad för att **jämföra** vanor, motivation
och uppfattningar kring brädspel mellan olika marknader och att **följa** deras utveckling över tid.



Alltid uppkopplade. Mindre tillsammans.

24 %

av människor
världen över säger
de känner sig
**mycket eller
ganska ensamma**

66 %

av de vuxna
önskar att de
spenderade
**mindre tid på
sina enheter**

82 %

av vuxna säger att
mobilanvändning vid
sociala
sammankomster
**försämrar
samtalet**

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

Källa: Deloitte digitala konsumenttrender, 2024

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

Vilken roll spelar brädspel i dagens samhälle?

Från familjestunder till vänskapsritualer, från skärmpauser till delade känslor, brädspel visar på en växande längtan efter *meningsfulla upplevelser*.

Brädspel erbjuder mer än bara underhållning. De skapar möjligheter att mötas, känna gemenskap och tillhöra något större – och att ta med sig något värdefullt från tiden vi spenderar tillsammans.



Brädspel befinner sig i korsningen mellan fem stora skiften

Brädspel är inte längre bara en kategori inom fritid:

det speglar djupgående förändringar i hur människor *umgås, kopplar av, leker och känner samhörighet*



**MOTGIFT MOT DIGITAL
ÖVERBELASTNING**



**EN RITUAL
FÖR NÄRVARO**



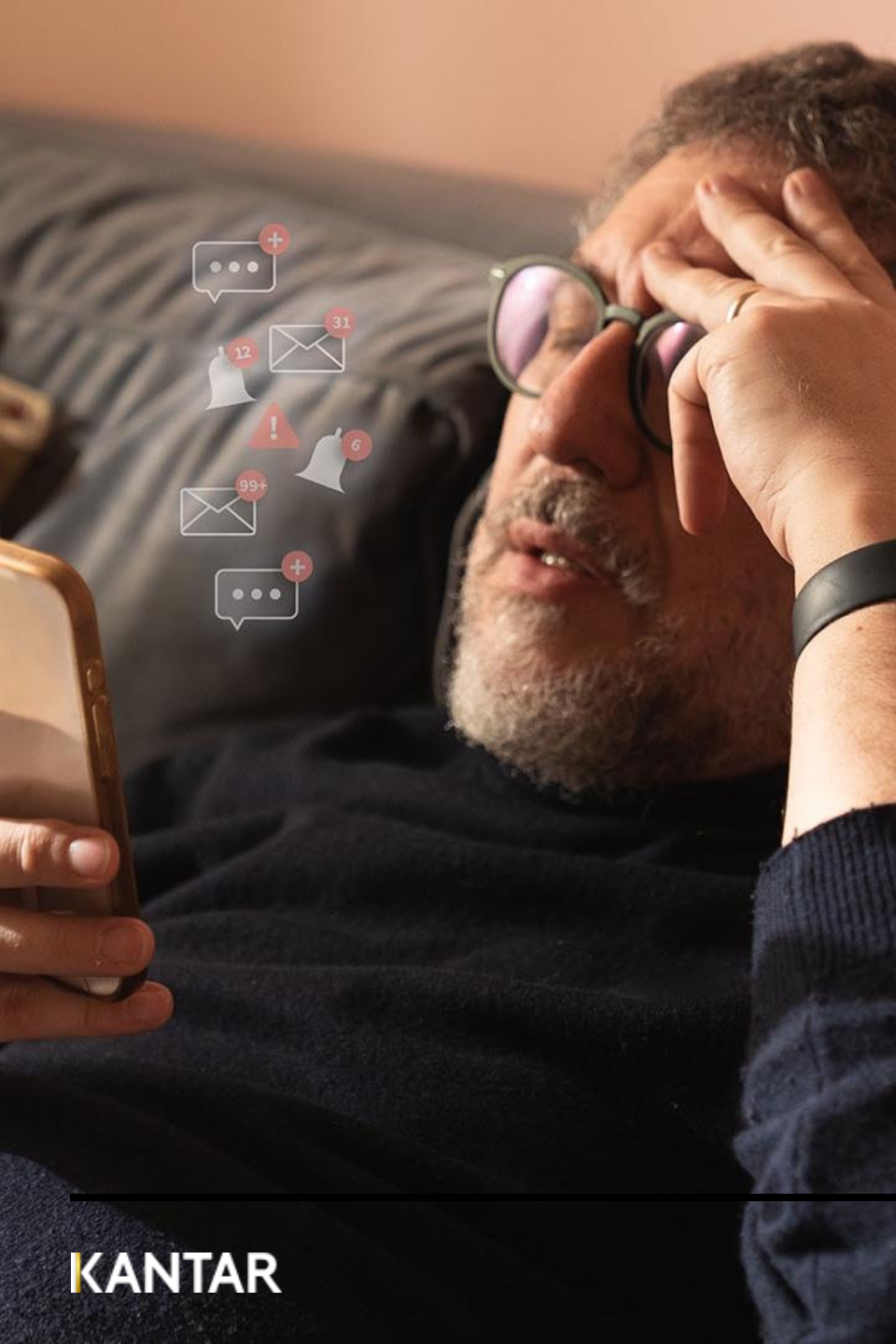
**EN SOCIAL (ÅTER)
KOPPLINGSPUNKT**



**EN FORM AV
KULTURELLT UTTRYCK**



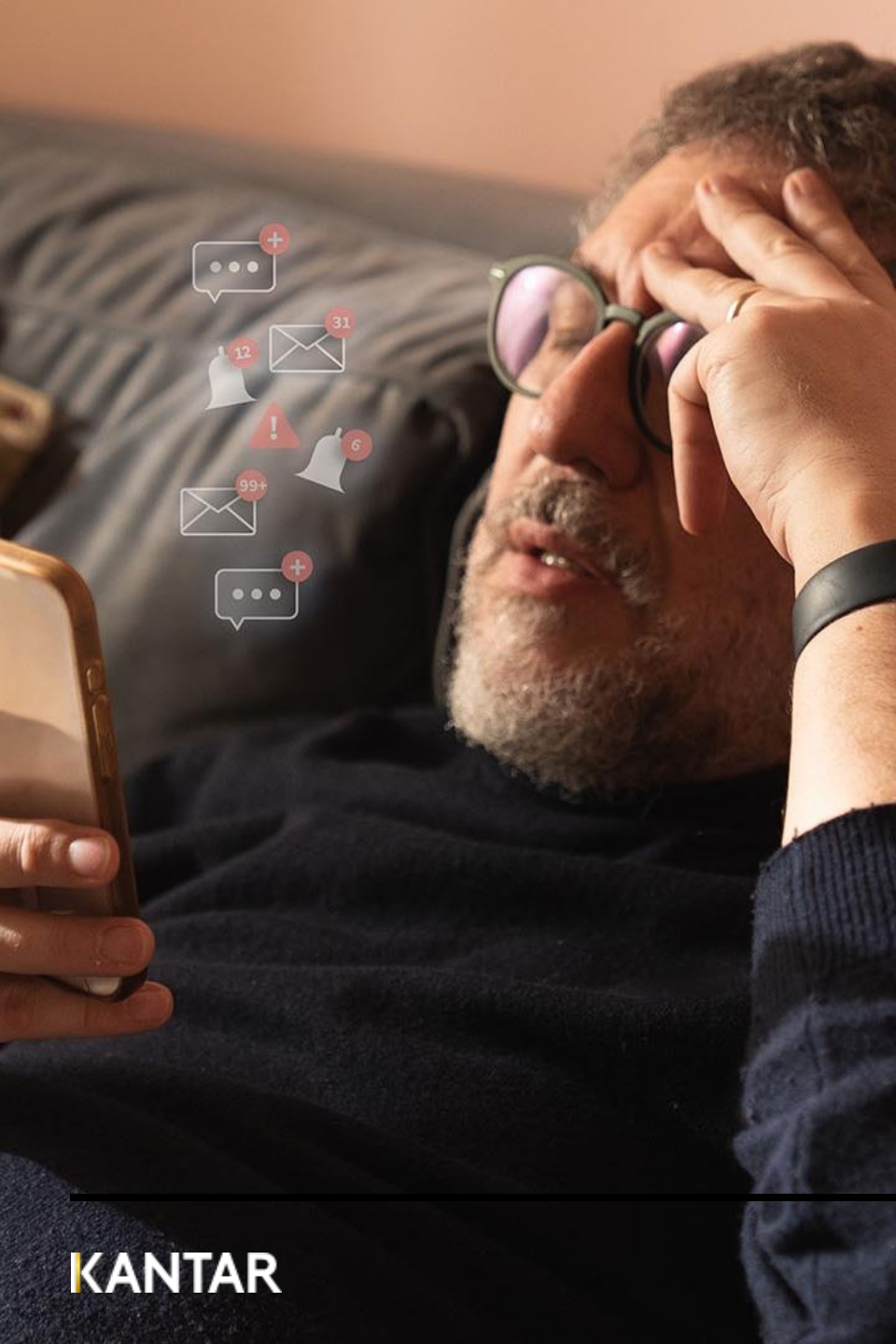
**EN MER ETABLERAD
FORM AV GEMENSAM
UNDERHÅLLNING**



SKIFTE 1:

BRÄDSPEL

**håller på att bli en motgift
mot digital överbelastning**



Tillsammans vid bordet

Över hälften av befolkningen spelar
brädspel varje månad



6h38

tillbringas online
varje dag
av den
genomsnittliga
globala
internetanvändaren

Källa: DataReportal, Digital 2025 Global Overview Report

I en värld fylld av skärmar, notiser och ständigt påslagna digitala interaktioner erbjuder brädspel en sällsynt form av medveten frånkoppling.

När det digitala livet blir alltmer fragmenterat – vi bläddrar mellan appar, arbeta i flera enheter samtidigt, svarar på meddelanden i realtid – skapar brädspel ett annat slags ögonblick: långsammare, mer fokuserat och medvetet delat.

De bjuder in folk att lägga ifrån sig telefonerna, samlas runt samma bord och investera sin uppmärksamhet i något konkret: kort, spelpjäser, regler, gester, reaktioner, ögonkontakt. Oavsett om det är ett snabbt familjespel efter middagen, en helgsession med vänner eller ett partyspel i sociala sammanhang, skapar brädspel en plats där människor inte bara är sammanlänkade utan också genuint närvarande.

Detta betyder inte att man ska avvisa det digitala livet. Tvärtom kan brädspel fungera som en värdefull motvikt till detta. De erbjuder en analog upplevelse som känns allt mer meningsfull just för att den återställer det som digitala interaktioner ofta urvattnar: fokus, tålamod, delad uppmärksamhet och glädjen i att göra något tillsammans.

Vad det betyder för brädspel:

Brädspel kan växa genom att positionera sig som en välbehövlig paus i en ständigt uppkopplad värld: inte anti-digitala, utan djupt komplementära till digitala livsstilar. Deras styrka ligger i att erbjuda ett enkelt, tillgängligt och känslomässigt givande sätt att återta kvalitetstid, närvaro och mänsklig kontakt i distractionens tid.

Ett sätt att sakta ner, koppla bort skärmarna och återta fler medvetna ögonblick.

Distractionens tidsålder driver ett behov av samhörighet

■ % som helt håller med

■ % som håller med

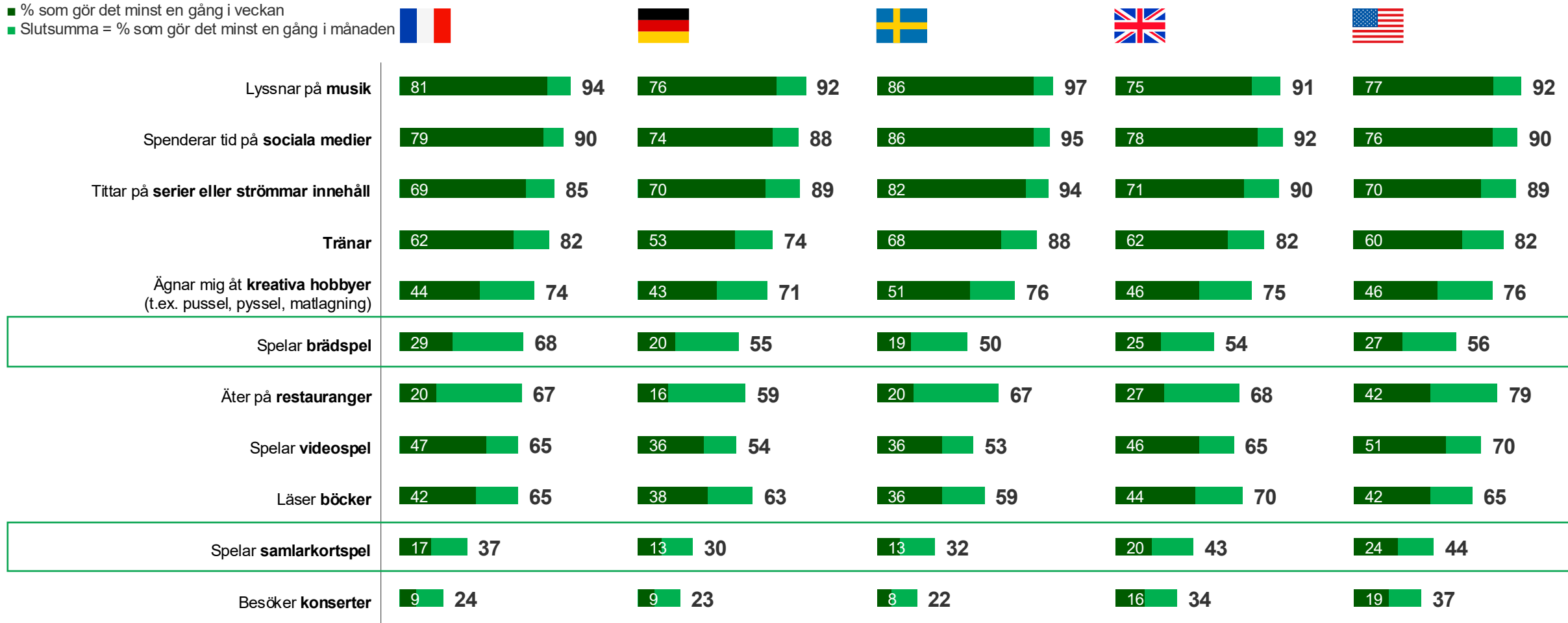
Slutsumma = fullständig överensstämmelse



Fråga: I vilken utsträckning håller du med om följande påståenden om dagens värld och din vardag? Jag skulle vilja ...

Det finns många sätt att koppla av ... och brädspel är tydligt en del av mixen!

■ % som gör det minst en gång i veckan
 ■ Slutsumma = % som gör det minst en gång i månaden



Fråga: Hur ofta deltar du i följande aktiviteter?

Brädspel håller på att bli det bästa svaret på många olika behov.

Att vara tillsammans, på riktigt

De hjälper folk att **STÄNGA UTE BRUSET.**

Ett hälsosamt alternativ till skärmar, de skapar stunder då människor kan varva ner, känna sig närvarande och fly från stressen i vardagen.

De hjälper människor att hitta **VÄGEN TILLBAKA TILL VARANDRA.**

De för samman generationer, väcker glada minnen och återställer en känsla av genuin mänsklig kontakt.

De gör **DET ENKLARE ATT UMGÅS.**

Genom att skapa ett gemensamt fokus minskar de pressen i sociala situationer och öppnar för mer naturliga och meningsfulla samtal.





SKIFTE 2:

BRÄDSPEL

håller på att bli en ritual
för närvaro



Spelkvällen är den nya utekvällen

Över hälften av människorna föredrar att spela ett brädspel framför att gå ut en lördagskväll.



74%

av Gen Z
anser att
upplevelser i
verkliga livet är
viktigare
än digitala

Källa: Deloitte digitala konsumenttrender, 2024

I en värld som präglas av ett allt högre tempo, fjärrinteraktioner och fragmenterad uppmärksamhet söker människor allt oftare upplevelser som hjälper dem att bli fullt närvarande igen.

Brädspel svarar på detta behov på ett enkelt men kraftfullt sätt: de skapar en gemensam ritual med en tydlig början, ett gemensamt regelverk och ett ögonblick där alla är överens om att dela samma upplevelse.

Till skillnad från många former av underhållning som kan konsumeras ensamma, parallellt eller halvt distraherat, kräver brädspel att människor samlas, lyssnar, reagerar, väntar på sin tur, tolkar varandras ansiktsuttryck och engagerar sig i gruppen. Runt bordet är närvaro inte abstrakt: den blir synlig genom gester, skratt, ögonkontakt, spänning, samarbete, överraskning och gemensamma känslor.

Det är därför brädspel inte längre bara uppfattas som "underhållning". De speglar alltmer ett bredare samhällsligt behov av balans, välbefinnande och verklig kontakt. Ett kort spel efter middagen, en familjeritual på söndagen, en spelkväll med vänner eller en längre och mer uppslukande spelstund uppfyller alla samma behov: att skapa ett skyddat ögonblick där människor kan vara här, nu, tillsammans.

Vad det betyder för brädspel:

Brädspel har potential att bli något som går bortom att vara en hobby – en kategori som hjälper människor att återknyta kontakten med varandra: ett enkelt, tillgängligt och känslomässigt rikt sätt att skapa närvaro, balans och kvalitetstid i vardagen.

Ett enkelt men kraftfullt tillfälle att vara helt närvarande tillsammans, här och nu, runt samma bord.

Brädspel är en etablerad social ritual, men inte av samma skäl överallt

Brädspel håller på att bli en etablerad social ritual på många marknader. Mer än en paus från skärmar eller ett sätt att tillbringa tid skapar de avsiktliga, prisvärda och känslomässigt givande stunder tillsammans – stunder där människor kan varva ner, återknyta kontakten, skratta, prata och vara närvarande.

Men denna ritual uttrycks inte på samma sätt överallt.

Varje land har sin egen spelkultur: från familje- och barndomsminnen till sociala samhörigheter, psykiskt välbefinnande, partyspel, expertformat eller samlarkortsgemenskaper.

Detta bekräftar brädspelens styrka som ett flexibelt kulturellt område: tillräckligt etablerad för att tala till alla, men tillräckligt mångsidig för att anpassa sig till olika målgrupper, tillfällen och lokala kulturer.



Mer än en paus från skärmar

■ % som helt håller med

■ % som håller med

Slutsumma = fullständig överensstämmelse



Sällskapsspel är ett hälsosamt alternativ till skärmtid



brädspel skapar ögonblick där människor är helt närvarande



brädspel (liksom andra offline-hobbyer) ha en verklig positiv påverkan på mental hälsa



brädspel hjälper mig att koppla bort från vardagsstressen och skapa en positiv verklighetsflykt



Att spela brädspel hjälper mig att varva ner och grunda mig i nutiden



Fråga: I vilken utsträckning håller du med om följande påståenden om brädspel?

Mer än ett sätt att samlas

■ % som helt håller med
 ■ % som håller med
 Slutsumma = fullständig överensstämmelse



Delade aktiviteter som brädspel hjälper till att knyta an till människor från en annan generation



Att spela brädspel påminner mig om lyckliga barndomsminnen



brädspel hjälper till att återställa verklig mänsklig kontakt i en digital värld



Brädspel samlar människor som annars kanske inte skulle tillbringa tid tillsammans



Delade aktiviteter som brädspel hjälper mig att känna större närhet till mina vänner och min familj



Fråga: I vilken utsträckning håller du med om följande påståenden om brädspel?

Mer än bara tidsfördriv

■ % som helt håller med

■ % som håller med

Slutsumma = fullständig överensstämmelse



Jag tror att man lär **känna någons karaktär och personlighet snabbare** genom att spela ett brädspel



Jag känner mig **mer bekväm i sociala sammanhang** när ett brädspel är inblandat – det tar bort en del av pressen



Jag upplever att det är **enklare att ha mer meningsfulla eller obekväma samtal** när vi spelar brädspel tillsammans



Jag skulle hellre spendera en **lördagskväll med att spela ett brädspel hemma** än att gå ut



Jag tar regelbundet **ett brädspel med mig när jag umgås** med vänner eller familj



Fråga: I vilken utsträckning håller du med om följande påståenden om brädspel?



SKIFTE 3:


BRÄD SPEL

håller på att bli en social
(åter)kopplingspunkt



Brädspel mot ensamhet

73 % av brädspelarna säger att spel hjälper dem att träffa nya människor



64 %

Många använder brädspel för att samla sina familjer

Källa: Asmodee / Censuswide global study, 2025

När det sociala livet blir mer fragmenterat erbjuder brädspel ett enkelt och kraftfullt sätt att samla människor igen.

De skapar inte bara underhållning; de skapar ett gemensamt språk, en gemensam uppsättning regler, gester, reaktioner och känslor som gör att människor kan återknyta utan att behöva överförklara, spela roller eller planera för mycket.

Runt ett brädspel uppstår kontakten naturligt. Folk skrattar, tävlar, samarbetar, förhandlar, bluffar, retas, hjälper varandra, förlorar tillsammans eller firar en gemensam seger. Ett partyspel kan bryta isen mellan vänners vänner. Ett kooperativt spel kan förvandla spelare till ett lag. En familjeklassiker kan återknyta generationer kring något som alla förstår. Ett strategispel kan skapa spänning, engagemang och berättelser som människor minns långt efter att spelet är över.

Det är detta som gör brädspel till en så stark social länk: de skapar både en anledning och en struktur för samhörighet. Bakom själva spelet uppstår ofta något djupare: människor skapar minnen, stärker banden till varandra och upplever glädjen i att dela samma ögonblick.

Vad det betyder för brädspel:

Brädspelens relevans sträcker sig bortom nöje: deras värde ligger i förmågan att förvandla spel till socialt lim – ett enkelt, återkommande och känslomässigt givande sätt att föra människor närmare varandra, skapa gemensamma minnen och stärka vardagliga relationer.

Ett gemensamt språk som hjälper människor att återknyta kontakten, skratta, tävla, samarbeta och skapa minnen.

Brädspel uppfattas som mentalt stimulerande, känslomässigt givande och sociala katalysatorer

På samtliga fem marknader är de starkaste och mest konsekventa uppfattningarna kopplade till mental stimulans.

Brädspel ses allmänt som ett sätt att hålla sinnet aktivt, uppmuntra strategiskt tänkande och erbjuda en givande upplevelse som går bortom att bara fördriva tiden.

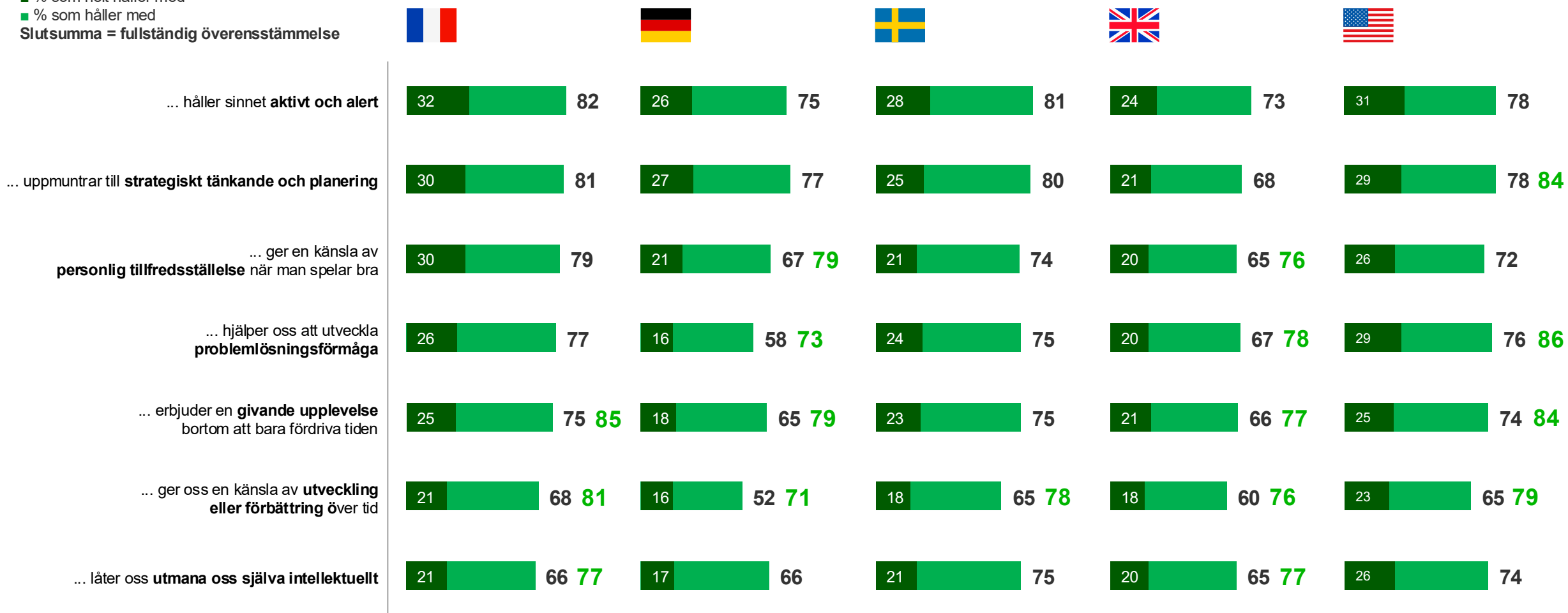
Ett andra lager av värd ligger i välbefinnande och känslomässig flykt.

Människor förknippar också brädspel med kreativitet, mental hälsa, närvaro och en känsla av verklighetsflykt – vilket antyder att lek inte bara är stimulerande utan också återhämtande.



Skärpa sinnet genom spel

■ % som helt håller med
 ■ % som håller med
 Slutsumma = fullständig överensstämmelse



Fråga: I vilken utsträckning håller du med om följande påståenden? Spela brädspel ...



Att få en känsla av flykt och välbefinnande genom spel

■ % som helt håller med
 ■ % som håller med
 Slutsumma = fullständig överensstämmelse



... stimulerar vår **kreativitet och fantasi**



... hjälper mig att förbättra mitt **mentala välbefinnande**



... låter oss **fly** in i en annan värld



... får mig att känna mig mer **uppmärksam och närvarande**



... får mig att känna mig **nostalgisk** eftersom jag brukade spela mycket spel som barn



... låter oss vara **någon annan** för ett ögonblick



Fråga: I vilken utsträckning håller du med om följande påståenden? Spela brädspel ...



Att göra det enklare att skapa sociala kontakter genom spel

■ % som helt håller med
 ■ % som håller med
 Slutsumma = fullständig överensstämmelse



... får mig att känna mig **bekväm** när jag träffar nya människor



78



63



73



74



79

... hjälper mig att känna mig mer **självssäker** socialt



76



64



68



77



79

Fråga: I vilken utsträckning håller du med om följande påståenden? Spela brädspel ...





SKIFTE 4:
BRÄDSPEL
är en form av
kulturellt uttryck



Spel i centrum för identitet och upplevelse



64 %

av fans säger att deras fandom är en definierande del av deras identitet

Källa: Amazon Ads, Anatomy of Hype, global fan research

I en värld av fandom, gemenskaper och kulturella subkulturer blir brädspel alltmer en kraftfull form av självuttryck.

Människor väljer inte ett spel bara för dess regler eller mekanik. De väljer också en värld, en estetik, en mytologi, en nivå av expertis, en gemenskap och ett sätt att uttrycka vilka de är och vad de älskar.

Detta är särskilt tydligt i samlarkortspel, men det gäller också många former av brädspel. Att samla kort, bygga en kortlek, slutföra ett set, välja en fraktion, bemästra ett universum eller visa upp sällsynta föremål gör spelet till ett personligt och kulturellt uttryck. Precis som frimärken, träningskor, vinyl, bilar eller klockor ger samlingar människor något konkret att hålla fast vid – ett fysiskt, lugnande och kuraterat uttryck för smak i en värld som ofta känns flytande, instabil och fragmenterad.

Samlingar skapar också tillhörighet. De hjälper människor att hitta andra som delar samma passion, talar samma koder, känner igen samma referenser och värdesätter samma föremål. Ett kort är därför aldrig bara ett kort – det kan bli ett minne, en signal om expertis, en identitetsmarkör, en port in i en gemenskap och en anledning att återvända.

Vad det betyder för brädspel och samlarkortspel (TCG):

Möjligheten är att skapa världar som människor vill göra till sina egna: inte bara spel de spelar, utan universum de samlar, visar upp, diskuterar, byter, följer och använder för att uttrycka vilka de är.

Ett sätt för människor att uttrycka vilka de är, vad de tycker om, och de världar, berättelser eller gemenskaper de tillhör.

Vad har förändrats för brädspel, och vad händer härnäst?

Brädspel verkar röra sig bortom nostalgi: de uppfattas allt mer som en *levande, föränderlig form av underhållning*, kapabel att återuppfinna sig själv samtidigt som den förblir rotad i delade ögonblick.



Brädspel anses ha breddat sin attraktionskraft ... och förväntas nu utveckla upplevelsen ytterligare!

Under de senaste åren har brädspel uppfattats som att de har utvecklats bortom sin traditionella bild.

De verkar mer vuxna, mer varierande, mer inkluderande och mer relevanta än för fem år sedan.

Under de kommande åren skiftar förväntningarna från expansion till transformation.

Folk förväntar sig att brädspel inte bara ska fortsätta bredda sin attraktionskraft, utan också förnya hur de upplevs genom nya format, större personalisering och selektiv användning av teknik.

Den framtid som målas upp för brädspel är därför en av utveckling, inte ett brott.

Kategorin förväntas moderniseras och öppnas upp ytterligare, samtidigt som den förblir rotad i det som gör den särskiljande.





SKIFTE 5:

BRÄDSPEL

är en mer etablerad typ av delad underhållning



Brädspel har vuxit upp

De flesta spelare säger att brädspel förvandlar passiva åskådare till aktiva deltagare



94 %

håller
med om att
spel är viktigt
i alla åldrar

Källa: Mattel, The Shape of Play, global study, 2025

I dagens samhällen går brädspel bortom en nischad hobby och blir en etablerad form av gemensam underhållning.

Den befinner sig nu i korsningen mellan fritid, kultur och socialt liv: lättillgänglig, allt mer mångsidig, ofta uppslukande och i stånd att samla mycket olika målgrupper kring samma upplevelse.

Det som gör brädspel kraftfulla är deras förmåga att förbli kollektiva utan att vara enhetliga. Ett snabbt kortspel, en familjeklassiker, ett partyspel, ett strategispel, ett samarbetsäventyr eller en samlarkorts-session uppfyller inte alla samma behov – men de tillhör alla samma bredare spelkultur. Denna flexibilitet gör att brädspel kan attrahera barn, tonåringar, vuxna, familjer, tillfälliga spelare, expertspelare och fangemenskaper på olika sätt.

Det är därför brädspel känns alltmer legitima i modern underhållningskultur. De erbjuder något som många andra underhållningsformat har svårt att leverera samtidigt: tillgänglighet, interaktion, inlevelse, återspelningsvärde och verklig kontakt. De kan vara lätta eller djupa, spontana eller ritualiserade, tävlingsinriktade eller samarbetsinriktade, intima eller kollektiva.

Vad det betyder för brädspel:

Möjligheten är att positionera brädspel som ett av de mest kraftfulla formaten för delad underhållning idag – inte en enda spelmodell, utan ett brett, flexibelt och kulturellt relevant ekosystem där olika generationer, livsstilar och gemenskaper kan hitta sin egen väg in.

En upplevelse som ligger mellan fritid, kultur och socialt liv, tillgängligt, uppslukande och allt mer etablerad.

BRÄDSPEL



EN RITUAL
FÖR NÄRVARO

Spelkväll är den nya utekvällen

Över hälften av människorna föredrar att spela ett brädspel framför att gå ut en lördagskväll.

74 % av generation Z tycker att personliga upplevelser är viktigare än digitala



MOTGIFT MOT DIGITAL
ÖVERBELASTNING

Tillsammans vid bordet

Över hälften av befolkningen spelar brädspel varje månad

6t38 spenderas online varje dag av den genomsnittliga globala internetanvändaren



EN SOCIAL
(ÅTER)KOPPLINGSPUNKT

Brädspel mot ensamhet

73 % av brädspelarna säger att spel hjälper dem att träffa nya människor

64 % av människorna använder brädspel för att föra samman sina familjer



EN FORM AV
KULTURELLT UTTRYCK

Spel i centrum för identitet och upplevelse

64 % av fansen säger att deras fandom är en avgörande del av deras identitet



EN MER ETABLERAD
FORM AV GEMENSAM
UNDERHÅLLNING

Brädspel har blivit vuxna

De flesta spelare säger att brädspel förvandlar passiva åskådare till aktiva deltagare

94 % av människorna håller med om att spel är viktigt i alla åldrar

När livet känns ständigt
uppkopplat samlar **BRÄDSPEL**
människor runt bordet igen

Framtiden för underhållning är
DELAD, SOCIAL OCH VERKLIG



A group of four diverse people are seated 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 positioned in the center of the table. Large windows in the background show a blurred landscape, suggesting the train is in motion. The overall atmosphere is cozy and social.

KANTAR

Tack!

Asmodee x Kantar International Barometer 2026

Hur människor spelar, knyter kontakter och samlas över fem marknader