

[Mahjong 4](https://softomic.org/juegosflash/mahjong4.html)

<https://softomic.org/juegosflash/mahjong4.html>

Fecha:19-4-2026 1:40:15

El Mahjong ha tenido tres grandes momentos de auge, dependiendo de si hablamos del juego de mesa tradicional o del rompecabezas digital:

1. La "Fiebre del Mahjong" (Años 1920)

Fue el primer gran auge internacional.

En Estados Unidos:

Entre 1922 y 1924, el juego explotó en popularidad gracias a Joseph Babcock, quien lo comercializó como algo exótico y sofisticado. Las tiendas no daban abasto con la demanda de sets importados de China.

En China:

En esta misma época, se consolidó como el "juego nacional", superando al ajedrez en popularidad.

2. El auge en comunidades específicas (Años 1950 y 1960)

Tras la Segunda Guerra Mundial, el juego tradicional (especialmente la variante estadounidense) vivió una época dorada en círculos sociales cerrados:

Comunidad judía en EE. UU.:

Se convirtió en un pilar cultural y social para las mujeres en los suburbios, utilizándolo para crear redes de apoyo y entretenimiento.

En España:

Aunque en menor medida, ciudades como Valencia y Barcelona tuvieron un periodo de gran actividad entre los años 50 y 60.

3. La explosión del Mahjong Solitario (Años 80 y Era Digital)

Aquí es cuando el Mahjong pasó de ser un juego social de cuatro personas a un fenómeno masivo e individual en pantallas:

1986:

El lanzamiento de Shanghai por Activision vendió más de 10 millones de copias, popularizando la versión de "emparejar fichas" en ordenadores.

Años 2000:

Con el auge de Windows (que incluyó el juego Mahjong Titans) y las webs de juegos en Flash, el Mahjong se convirtió en uno de los pasatiempos digitales más jugados del mundo.

Hoy en día vive un nuevo renacimiento, especialmente entre generaciones jóvenes que lo han

redescubierto a través de aplicaciones móviles y redes sociales.