



ABC

Nacional Sevilla



EN DIRECTO Sesión de control en el Congreso

CASTILLA Y LEÓN

[Casa Real](#)[Castilla y León](#)[Madrid](#)[Cataluña](#)[Andalucía](#)[C. Valenciana](#)[País Vasco](#)[Galicia](#)[Castilla La Mancha](#)[Portada](#)[España](#)[Castilla y León](#)

Del azar a la estrategia: cómo han cambiado los juegos de mesa en un siglo

Un estudio de la UEMC descifra la transformación de 1930 a 2025 de este entretenimiento mediante el análisis de más de 100.000 títulos



Guardar



Regala esta noticia



Añádenos en Google



El catedrático Azael Herrero en su ludoteca. (Rubén Ortega)

[Sigue la última hora de la crisis en Ceuta >](#)

Mónica S. Blanco

Valladolid

16/09/2026 a las 08:14h.

El apartamento del catedrático Azael Herrero guarda una sala secreta. Está escondida tras una puerta que aparenta ser un espejo y se inspira en 'El Señor de Los Anillos'. En las películas permite a la Comunidad del Anillo entrar a Moria, la mina de los enanos, a cambio de la contraseña «Mellon» - amigo en un idioma élfico-. Cruzar el umbral en este particular 'reino' vallisoletano otorga también una gran recompensa: poder contemplar la **colección de 404 juegos de mesa** del investigador. Equipada con una mesa profesional para jugar, la habitación está dedicada exclusivamente a la afición de Herrero, quien ha utilizado muchos de estos tesoros en sus investigaciones.

Recientemente, uno de los estudios publicados por Herrero y su grupo de investigación de la Universidad Europea Miguel de Cervantes (UEMC) ha causado sensación fuera de los círculos académicos. Titulado 'From Monopoly to Ark Nova: An Empirical and Cultural History of Modern Board Game Design (1930–2025)' -'Desde el Monopoly al Ark Nova: Una Historia Empírica y Cultural del Diseño de Juegos de Mesa Modernos (1930–2025)'-, el trabajo analiza **104.640 juegos de mesa** publicados a lo largo de casi un siglo, con la voluntad de reconstruir la evolución del diseño que se ha vivido en el sector.

El catedrático justifica el título de la investigación porque el Monopoly simboliza «la consolidación de los juegos pensados para familias, producidos industrialmente y distribuidos de forma global», mientras que Ark Nova actúa como representante de, entre otras, «las mecánicas múltiples, la planificación a largo plazo, los sistemas interconectados y la agencia substancial de los jugadores». La conclusión que ha extraído de la investigación es que «cada vez hay más maneras de experimentar los juegos, que han pasado de estar dominados por mecánicas basadas en el azar y el movimiento de fichas a ofrecer partidas crecientemente más estratégicas y narrativas».

También se nota «claramente» una evolución hacia juegos más **cooperativos** y «que permitan disfrutar **en solitario**». Aquí, la palabra clave es «permitir», pues actuar solos es una opción dentro de este tipo de juegos, de la que los consumidores pueden aprovecharse en una vida moderna en la que, en palabras del catedrático, «estamos todos estresados y es difícil quedar». Otra explicación de que «ahora nadie desarrolle un juego que no tenga un modo solitario» puede encontrarse en la pandemia. De hecho, el

estudio contempla seis periodos, correspondiendo el último a la época post-digital y pandémica (2020-2025).



Algunos de los juegos de mesa que contiene la habitación. (Rubén Ortega)

En cuanto al «auge» de las creaciones colaborativas, el científico apunta al valor «social» que presentan, específicamente como **«herramienta» en pro de la educación en «habilidades sociales»**. El propio grupo de investigación de Herrero debe su nombre a esta capacidad de los juegos: LudIA (Lúdica e Inteligencia Artificial para la Innovación Educativa). Y ha estudiado sobre ella con estudiantes universitarios mediante el programa Ludo Skills, con resultados favorables en relación con el trabajo en equipo. «Hoy en día también intentamos que los juegos eduquen y creen experiencias compartidas. Porque si entre cuatro amigos ganan, la sensación no es equiparable a la que se genera si uno solo obtiene la victoria en un juego competitivo», cuenta.

El cambio se refleja en la comunidad (y los comercios)

En cuanto a la evolución de las mecánicas en el periodo estudiado, «viene del **cambio en el público** al que se dirigen los juegos». Mientras que «hasta la década del 2010 se hacían muchos juegos para niños», actualmente 'copan' el mercado los adultos, pues se han dado cuenta del desembolso que realizan en este tipo de ocio.

Newsletter

Actualmente, los aficionados se reúnen en **bases de datos como BoardGameGeek (BGG)**, que ha servido de fuente de información para el estudio de Herrero, quien presume del 'feedback' que ha tenido en la misma los resultados de su investigación.

Otro punto de encuentro suelen ser las propias tiendas de juegos. Una de ellas en Valladolid es **Distrito Zero**. Allí trabaja Justi González. Con más de dos décadas en establecimientos parecidos, constata que el perfil del jugador ha ido cambiando. Coincide con el estudio en que **«los juegos cooperativos están de moda»** y pone de ejemplo los 'scape rooms'. **«También funcionan los juegos en solitario»**, declara la dependienta, tendencia que achaca a que cada vez hay más hijos únicos.

Da fe también de otras conclusiones de la investigación, cómo la prevalencia del estándar de cuatro jugadores en las partidas y el cambio del rol de instrumentos como los dados: «En los juegos modernos no es todo lo que digan ellos, siempre deben hacerse elecciones, que tienen consecuencias de las que aprendes tú y el resto de jugadores».

A este establecimiento vallisoletano llegan «muchas familias, adolescentes y personas de unos 50 años que hemos crecido jugando». También destaca que **«hay bastantes colegios que han recibido formaciones durante la última década** y esos niños, que han ido conociendo juegos, ahora atraen a sus familias a jugar». En los próximos años, González augura que «el sector va a crecer».

▼ **Temas** Juegos de mesa ciencia historia El Señor de los Anillos Valladolid (Provincia)

 **Comenta**

 **Reportar un error**

LO MÁS LEÍDO
