



Lic. Beatriz Milland Pérez  
Diputada Federal Distrito V  
TABASCO



## **INICIATIVA CON PROYECTO DE DECRETO POR EL QUE SE REFORMAN Y ADICIONAN DIVERSAS DISPOSICIONES DE LA LEY FEDERAL DEL TRABAJO, EN MATERIA DE DEPORTE ELECTRÓNICO Y CREADORES DE CONTENIDO.**

La suscrita, **BEATRIZ MILLAND PÉREZ**, diputada integrante del Grupo Parlamentario de MORENA en esta LXVI Legislatura del Congreso de la Unión, con fundamento en lo dispuesto por los artículos 71, fracción II; y 73 de la Constitución Política de los Estados Unidos Mexicanos y por los artículos 6, numeral 1, fracción I y 77 del Reglamento de la Cámara de Diputados, someto a consideración de esta soberanía la presente **INICIATIVA CON PROYECTO DE DECRETO POR EL QUE SE REFORMAN Y ADICIONAN DIVERSAS DISPOSICIONES DE LA LEY FEDERAL DEL TRABAJO**, en materia de deporte electrónico, y creadores o iniciadores de contenido al tenor de la siguiente:

### **EXPOSICIÓN DE MOTIVOS**

#### **I. ¿QUÉ ES UN DEPORTE?**

El deporte, en sus múltiples formas, ha sido un compañero constante de la humanidad promoviendo la salud, la disciplina y la convivencia. A lo largo de la historia, su significado ha evolucionado integrando nuevas modalidades de competencia y expresión que reflejan los cambios sociales, culturales y tecnológicos de cada época. En México, la **Ley General de Cultura Física y Deporte**, define de manera explícita el término *deporte* en su Artículo 5, estableciendo lo siguiente:

*“Actividad física, organizada y reglamentada, que tiene por finalidad preservar y mejorar la salud física y mental, el desarrollo social, ético e intelectual, con el logro de resultados en competiciones”.<sup>1</sup>*

Aunque esta definición se originó en un contexto predominantemente físico, nos invita a reflexionar cómo las prácticas contemporáneas como los deportes electrónicos o eSports, comparten y cumplen éstos mismos fines adaptándose a un entorno digital y globalizado.

Según la Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo:

*“El deporte es toda aquella actividad física que involucra una serie de reglas o normas a desempeñar dentro de un espacio o área determinada (campo de juego, cancha, pista, etc) a menudo asociada a la competitividad deportiva. Por lo general debe estar institucionalizado (federaciones, clubes), requiere competición con uno mismo o con los demás...también se reconocen como deportes actividades competitivas que combinen tanto físico como intelecto, y no sólo una de ellas”<sup>2</sup>*

## II. ¿QUÉ SON LOS VIDEOJUEGOS?

Un videojuego es un software que permite la interacción del espectador con un conjunto de video y audio para entretener o satisfacer el ocio. La interacción con el videojuego se realiza a través de una pantalla y, dependiendo del caso, mediante un control.<sup>3</sup>

---

<sup>1</sup> Cámara de Diputados del H. Congreso de la Unión. (2023). *Ley General de Cultura Física y Deporte*. Recuperado de: <https://www.diputados.gob.mx/LeyesBiblio/pdf/LGCFD.pdf>

<sup>2</sup> Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo. (s.f.). *El deporte*. Recuperado de: <https://www.uaeh.edu.mx/scige/boletin/prepa4/n5/m15.html#:~:text=El%20deporte%20es%20toda%20aquella,asociada%20a%20la%20competitividad%20deportiva>

<sup>3</sup> Clínica Universidad de Navarra. (2024). *Los videojuegos y los niños*. Recuperado de: <https://www.cun.es/chequeos-salud/infancia/videojuegos-ninos>

De la mano del avance tecnológico, los videojuegos han evolucionado de manera significativa en su diseño, con el objetivo de ofrecer experiencias cada vez más únicas y atractivas para los jugadores. Este desarrollo en las dinámicas internas de los videojuegos ha dado lugar a la interacción competitiva entre usuarios, lo que ha derivado en competencias conocidas como deportes electrónicos o *eSports*.<sup>4</sup>

### III. ¿QUÉ SON LOS DEPORTES ELECTRÓNICOS Y POR QUÉ SON CONSIDERADOS UN DEPORTE?

Los deportes electrónicos, también conocidos como *eSports* son competencias entre jugadores de videojuegos llevadas a un nivel profesional y reglamentado con normas tanto dentro de cada videojuego, como en cada competencia en particular. Los participantes en dichas competencias son conocidos como atletas virtuales ya que, al igual que los deportistas tradicionales, demuestran una gran destreza y capacidad para desarrollar una actividad específica. Estos atletas cumplen con características propias del ámbito deportivo como la preparación constante acompañada de un equipo de especialistas, entrenadores, analistas y psicólogos que buscan potenciar sus habilidades y mejorar sus resultados de manera progresiva.<sup>5</sup>

A nivel internacional existen federaciones, clubes y competencias reconocidas que se dedican a organizar eventos en los cuales, participan los mejores atletas virtuales del mundo. Además, esta actividad se desarrolla en un espacio determinado que debe contar con ciertas características, al igual que los deportes, en la mayoría de

---

<sup>4</sup> Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM). (2023). *Los deportistas electrónicos. Prácticas comunicativas, identidades y capital social*. Recuperado de: <https://ciid.politicas.unam.mx/www/libros/9786073083041.pdf>

<sup>5</sup> Comité Olímpico de Colombia. (2023). *¿Qué son los Esports?*. Recuperado de: <https://olimpicocol.co/web/tecnologia-los-esports-un-vistazo-a-la-revolucion-digital/>

los casos son conexión a Internet y un dispositivo electrónico ya sea una consola, un teléfono celular o una computadora.

Las competencias se llevan a cabo de manera simultánea y en vivo, a través de la plataforma *Twitch*, esta red social brinda la oportunidad de ver y emitir transmisiones en vivo e interactuar con la audiencia a través de un chat. Hoy, *Twitch* ha logrado superar a *Mixer* y *Youtube*, transmitiendo el 76%, 14.4% y 6.7% de las competencias respectivamente.<sup>6</sup> A diferencia de otras plataformas, *Twitch* da la oportunidad de interactuar con las transmisiones sin importar la localización de sus usuarios; cabe destacar que la plataforma pertenece a *Amazon* y es considerada en el mundo la más grande de *streaming*.<sup>7</sup>

#### IV. INCREMENTO DEL USO DE VIDEOJUEGOS:

En 2023, la industria de los videojuegos generó aproximadamente 396 mil millones de dólares a nivel mundial. Debido a su desarrollo constante, se estima que para el año 2027 superará los 532 mil millones de dólares (Statista, 2023).<sup>8</sup> Es fundamental incluir y revisar las repercusiones de la pandemia por COVID-19 en el aumento tan importante en el uso de éstos en los últimos años. En 2020, se presentó una de las crisis sanitarias más significativas que forzó a la población mundial a adoptar medidas de distanciamiento social y a limitar la movilidad por razones de seguridad. Debido a esto, la mayoría de las interacciones tuvieron que migrar al ámbito digital:

---

<sup>6</sup> The Power MBA. (s.f.). *Descubre ahora qué es y cómo funciona Twitch*. Recuperado de: <https://www.thepowermba.com/es/blog/descubre-ahora-que-es-y-como-funciona-twitch>

<sup>7</sup> Agencia especializada en estrategia digital. Recuperado de: <https://www.arimetrics.com/glosario-digital/twitch>

<sup>8</sup> The Competitive Intelligence Unit (CIU). (2017). *Gaming en México: Panorama y perspectiva de mercado*. Recuperado de: <https://www.theciu.com/>

la comunicación, el entretenimiento, el abastecimiento de bienes, la educación, el trabajo y más continuaron de manera virtual.

El panorama anterior dejó en evidencia el avanzado nivel tecnológico y la dependencia hacia éste, pero también mostró la falta de accesibilidad a dispositivos y al internet, lo que provocó la exclusión de millones de personas. Ante ello, los gobiernos optaron por implementar políticas públicas con la finalidad de impulsar la digitalización y la conectividad de la mayoría, como el programa impulsado en México “Internet para Todos”, que buscó reducir la brecha digital llevando internet a zonas rurales.

El confinamiento logró transformar una de las actividades básicas humanas, la socialización, es así cómo en la pandemia los videojuegos se convirtieron en mucho más que una actividad de ocio, se transformaron en una forma de conectar e interactuar con el entorno; es así como los *eSports* ganaron tanta popularidad. A diferencia de la mayoría de las ligas deportivas tradicionales, que tuvieron que suspender o reestructurar sus actividades, la naturaleza en línea de los *eSports* facilitó una rápida transición a un entorno competitivo completamente virtual. (PubMed Central).<sup>9</sup>

Según el INEGI, en su encuesta anual “Encuesta Nacional sobre Disponibilidad y Uso de Tecnologías de la Información en los Hogares” (ENDUTIH), en 2019 (antes de la pandemia) el 69.6% de la población urbana y rural tenía acceso a internet; para 2021 la cifra había aumentado a 75.6% y, para 2024 el 83.1% de la población tenía este acceso. Por otro lado, el porcentaje de personas con celular era de 74.9% en 2019; en 2021 la cifra había subido a 78.3% y, para 2024 el 81.7% de la población urbana y rural contaba con un teléfono móvil. Finalmente en 2024 se registró que el

---

<sup>9</sup> PubMed Central. (2025). *Gaming in pandemic times: An international survey assessing the effects of COVID-19 lockdowns on young video gamers' health*. Recuperado de: <https://pmc.ncbi.nlm.nih.gov/articles/PMC10572799/>

36.6% de la población urbana y rural tenía computadora, la cual era usada principalmente para acceder a internet y para actividades de entretenimiento.<sup>10</sup>

De acuerdo con “*Game On: el auge del gaming en México*”, estudio de *Endeavor México* y Santander México, en 2025 hay más de 3,000 millones de jugadores a nivel mundial. México es el mercado más grande de videojuegos de América Latina y el décimo mayor consumidor a nivel mundial; actualmente hay más de 76 millones de jugadores en México.

La explosión del uso de videojuegos provocó el aumento de la inversión en el desarrollo de softwares, la cuál siempre ha sido una industria en constante crecimiento y actualización. Los desarrolladores tienen el objetivo de enganchar a los jugadores, buscando que el entorno online sea más cómodo, inclusivo y seguro, agregando servicios como el emparejamiento, vestíbulos, tablas de clasificación y torneos.

De acuerdo con datos de la Encuesta Nacional de Consumo de Contenidos Audiovisuales (ENCCA), el 22% de los encuestados refieren jugar videojuegos, con un promedio de 2.2 horas al día; además, 74% de éstos utiliza un teléfono celular y el 37% consolas para jugar videojuegos.

Mientras tanto, *Ampere Analysis*, empresa de análisis y datos especializada en los sectores de medios, juegos y deportes, informó que el *PlayStation 5* fue la consola más vendida durante el 2023 con 22.5 millones de unidades, mientras que *Nintendo Switch* vendió 16.4 millones de unidades y *Xbox Series X Microsoft* 7.6 millones.

De igual manera, las estadísticas en la edad de los gamers se registraron como: 55 a 60 años cuenta con el 5.3%, 45 a 54 cuenta con el 14.6%, 33 a 44 años cuenta con el 24.0%, 25 a 34 años cuenta con el 30.6% y por último 18 a 24 años cuentan

---

<sup>10</sup> INEGI. (2024). *Encuesta Nacional sobre Disponibilidad y Uso de Tecnologías de la Información en los Hogares (ENDUTIH) 2024*. Recuperado de: <https://www.inegi.org.mx/programas/endutih/2024/>

con el 25.5%. Los dispositivos que más se usan son: móviles con el 82%, consolas con el 57% y PC en el 52.7%.<sup>11</sup>

## V. FEDERACIÓN NACIONAL DE VIDEOJUEGOS Y DEPORTES ELECTRÓNICOS (FENAVIDE)

El World Esports Consortium (WESCO), conformado por una sociedad anónima y un instituto sin fines de lucro, es una organización global de negocios deportivos digitales, dedicada a la creación de políticas públicas para el desarrollo y el reconocimiento gubernamental de los deportes digitales en diferentes niveles y comunidades. La organización está dividida por continentes: americano, africano y asiático y a su vez tiene organizaciones por país. En el Continente Americano se encuentra la *Pan American Electronic Sports Confederation* (PAMESCO), este órgano desarrolla un entorno responsable para todos los miembros afiliados y crea reglamentos en materia de deportes electrónicos para que los atletas y equipos sean reconocidos como jugadores deportivos profesionales y oficiales. La PAMESCO tiene sus propias leyes internas como lo son el reglamento, código ético, el estatuto, entre otros.

En México existe la Federación Nacional de Videojuegos y Deportes Electrónicos (FENAVIDE) que es una Asociación civil donde se desarrollan, regulan y promueven deportes electrónicos. Su objetivo general es fomentar y profesionalizar la industria de los videojuegos en México. Esta organización está reconocida por la Comisión Nacional de Cultura Física y Deporte (CONADE) con la finalidad de supervisar y desarrollar los *eSports* en México. Como única entidad autorizada, tiene la responsabilidad exclusiva de organizar los procesos de selección nacional para

---

<sup>11</sup> Epam. (2023). *The state of the gaming industry 2025*. Recuperado de:  
[https://somosaudiencias.ift.org.mx/archivos/6\\_INFORME\\_Videojuegos\\_2023.pdf](https://somosaudiencias.ift.org.mx/archivos/6_INFORME_Videojuegos_2023.pdf)



formar los equipos que representarán a México en competencias internacionales de deportes electrónicos.

## VII. CREADORES DE CONTENIDO

Actualmente las plataformas digitales deben tener un estudio profundo por la cantidad de elementos que lo integran. En nuestro país, 81.3 % de la población mexicana cuentan con una conexión a la Internet por lo que es importante reconocer la gran complejidad que representa la dinámica social en el entorno digital, ya que, en ella, las personas se comunican y realizan una gran diversidad de actividades en infinitas formas y para distintos propósitos.

Las plataformas digitales en México se han convertido en un espacio para la difusión de información y contenidos, así como en un lugar para la interacción social y la construcción de comunidad.<sup>12</sup>

Actualmente, existen diversas plataformas electrónicas como *YouTube* y *Twitch*, entre otras, desde donde usuarios difunden contenido de deporte electrónico incluyendo horas de juego, torneos y concursos; así como contenido diverso. Las personas que se dedican a difundir estos contenidos de manera profesional atraen a miles e incluso a millones de personas que observan sus canales generando ganancias económicas tanto a los creadores de contenido como a las plataformas de difusión.

Algunos de los creadores de contenido son a su vez deportistas electrónicos profesionales, sin embargo, otros solo se dedican a difundir el contenido por lo que resulta necesario regular de forma especial a estos participantes de la actividad con

---

<sup>12</sup> Instituto de Investigaciones Jurídicas (UNAM). (s.f.). *Cuadernillo de análisis sobre: Discursos, redes y pluralidad*. Recuperado de:  
<https://archivos.juridicas.unam.mx/www/bjv/libros/15/7403/1b.pdf>



la finalidad de regular tanto las actividades de los deportistas como la de aquellos que lucran de ella mediante su exhibición.

La creación de contenido en plataformas digitales está emergiendo de manera acelerada, compañías como Facebook, Google, X, o YouTube crean ecosistemas digitales que permiten ampliar de manera única una gama de actividades humanas, lo que ha abierto cambiado la forma en que trabajamos, socializamos, creamos y distribuimos el contenido audiovisual. Los creadores de contenido son responsables de entretener, educar o influir en una región o en un grupo de personas.<sup>13</sup>

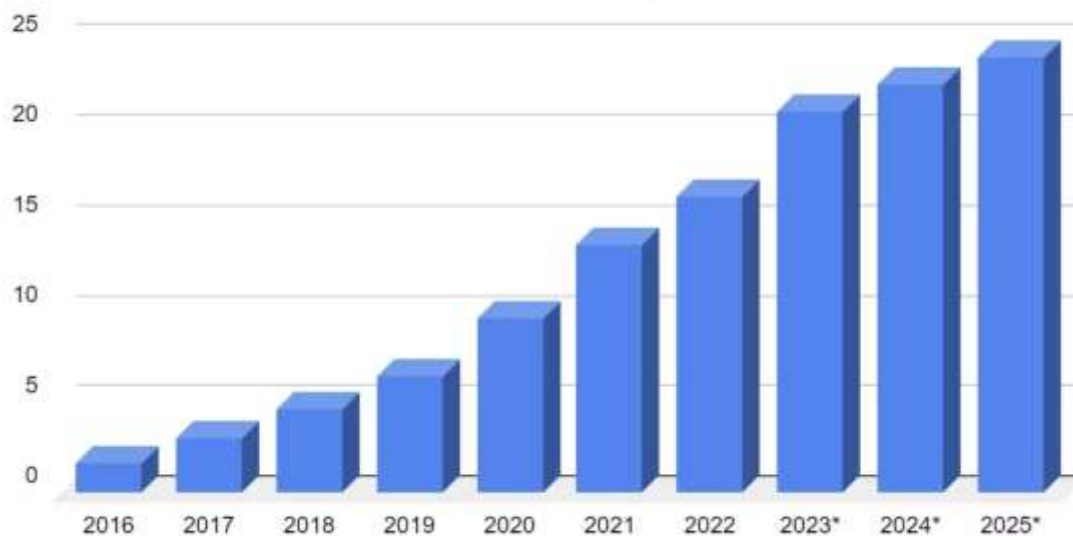
Actualmente existen más de 200 millones de creadores de contenido independientes. El mercado global de contenido digital alcanzó los 21.100 millones de dólares en el año 2023 en contraste con los 1.700 millones de dólares en 2016, por lo que la tendencia del aumento de su consumo va a la alza. En 2025 se espera que alcance 24,100 millones de dólares.<sup>14</sup>

---

<sup>13</sup> State of Digital Publishing. (2024). *¿Qué es un creador de contenido?* Recuperado de: <https://www.stateofdigitalpublishing.com/es/estrategia-de-contenido/que-es-un-creador-de-contenido/>

<sup>14</sup> State of Digital Publishing. (2024). *¿Qué es un creador de contenido?* Recuperado de: <https://www.stateofdigitalpublishing.com/es/estrategia-de-contenido/que-es-un-creador-de-contenido/>

## Influencer Market Growth Projections



*\* indicates projected figures. Data from Statista, Markets and Markets*

Sin duda un tema de creciente importancia es la regulación de los creadores de contenido y de los jugadores profesionales electrónicos que busca un marco normativo para profesionalizar su actividad y proteger tanto su audiencia como la competencia leal del mercado sin poner en riesgo la libertad de expresión, pero buscando los principios de veracidad, legalidad e identificación publicitaria.

## VIII. PROBLEMÁTICA

Hoy en día, la creciente demanda de contenido generada por los deportes electrónicos genera un vacío legal debido a la falta de regulación en la materia. Esta situación genera incertidumbre jurídica tanto para los deportistas electrónicos profesionales como para los creadores de contenido que difunden este tipo de eventos a través de diversas plataformas jurídicas. Los retos más significativos son: la falta de reconocimiento de los deportistas electrónicos, la exposición sin controles para los menores de edad y la falta de un sistema de fiscalización eficaz.

Dichas problemáticas ocasionan que la industria del deporte electrónico no pueda crecer sin obstáculos, generando pérdidas económicas y travas para la actividad.

## IX. LA REGULACIÓN DE LOS *ESPORTS* EN EL MUNDO.

Al ser un deporte en creciente tendencia, pero de reciente creación si se toma en cuenta el surgimiento de los deportes tradicionales, la regulación en el orbe se encuentra en desarrollo. Sin embargo, es posible encontrar referentes en distintos países, tal y como se presenta a continuación.

### CHINA

En el caso de China en 2019, el Ministerio de Recursos Humanos y Seguridad Social, la Administración Estatal de Supervisión del Mercado y la Oficina Nacional de Estadística agregaron 13 nuevas ocupaciones a la **Lista de Clasificación Ocupacional Nacional**, entre las cuales se incluían los operadores de deportes y los deportistas electrónicos. Estos 13 agregados están enfocados en el ámbito de la alta tecnología.

En su publicación, se argumentó que, debido al amplio uso de internet y al desarrollo tecnológico, las profesiones tradicionales habían cambiado.

Lo anterior, sumado al crecimiento acelerado de la industria de los deportes electrónicos, derivó en la necesidad de reconocer oficialmente estas ocupaciones.

### JAPÓN

En Japón, un *eSport* no se considera simplemente “alguien que juega videojuegos”, sino que el término está asociado a una actividad regulada y profesionalizada.

En términos generales, significa:

- Jugador profesional de deportes electrónicos: una persona que compite en videojuegos dentro de torneos o ligas organizadas.<sup>15</sup>
- Los *eSport gamers* están regulados principalmente a través de la *Japan Esports Union (Jesu)*, y esto involucra varios puntos clave: Licencia profesional de jugador.

Creada para cumplir con la *Act Against Unjustifiable Premiums and Misleading Representations* (que limita los premios en efectivo en concursos y promociones). En cuanto a los torneos celebrados, que repartan premios de cantidades económicas relevantes, estos deben ser avalados por la *Japan ESPORTS Unión*. Por otro lado, los organizadores deben registrar el evento y cumplir con los requisitos legales, como transparencia en las reglas y distribución de premios. Aunque Japón no tiene aún una ley específica de *eSports*, las relaciones entre jugadores y equipos se rigen por contratos civiles y comerciales, con supervisión para evitar cláusulas abusivas. La JeSU, una especie de federación japonesa de *eSports*, ha creado una definición de profesional que les permite controlar quién es o no merecedor del título de jugador profesional.<sup>16</sup>

## ESTADOS UNIDOS

Análisis de un Ecosistema Descentralizado y Dirigido por el Mercado.

En el debate global sobre cómo regular los deportes electrónicos (*eSports*), Estados Unidos presenta un modelo fascinantemente complejo y distinto al enfoque centralizado que se discute en México y otras jurisdicciones. En lugar de una ley federal única o un ministerio del deporte que dicte las reglas, el ecosistema

---

<sup>15</sup> Greenberg Traurig. (2022). *An overview of the Esports market in Japan*. Recuperado de: <https://www.gtlaw.com/en/insights/2022/2/an-overview-of-the-esports-market-in-japan>

<sup>16</sup> Millenium GG. (2020). *Los esports en Japón: un problema de estado y de licencias*. Recuperado de: <https://www.millenium.gg/noticias/11946.html>

estadounidense se caracteriza por una regulación descentralizada, de múltiples capas y fuertemente impulsada por la propia industria.<sup>17</sup>

#### 1. El Rol Limitado del Gobierno Federal: Intervención Quirúrgica, no Sistémica:

El gobierno federal de EE. UU. carece de un organismo central que gobierne los deportes electrónicos. Su intervención es específica y se limita a áreas donde ya tiene jurisdicción.

El Reconocimiento de Atletas para Visas, la acción federal más importante ocurrió en 2013, cuando el Departamento de Estado reconoció a un jugador profesional de League of Legends como atleta, otorgándole una visa P-1A. Esta categoría, reservada para "atletas reconocidos internacionalmente", fue un momento decisivo que legitimó a los jugadores de *eSports* y permitió a EE. UU. importar talento global, convirtiéndose en un centro neurálgico para competencias internacionales.<sup>18</sup>

Propiedad Intelectual y Apuestas: La ley federal protege la propiedad intelectual de los desarrolladores de videojuegos (publishers), dándoles un control casi absoluto sobre sus títulos. Además, leyes como la Unlawful Internet Gambling Enforcement Act (UIGEA) tienen implicaciones en las transacciones financieras relacionadas con las apuestas en línea, aunque la legalidad de la apuesta en sí se define a nivel estatal.

#### 2. Los Estados como Laboratorios de Regulación:

La verdadera acción gubernamental en EE. UU. ocurre a nivel estatal. Tras la derogación de la Ley de Protección de Deportes Profesionales y Aficionados

---

<sup>17</sup> Taylor & Francis Online. (2025). *Esports ecosystem in the United States*. Recuperado de: <https://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/14927713.2025.2539701?src>

<sup>18</sup> Houston Law Review. (2022). *Esports enforcement: How criminal sentencing philosophy can stop esports match-fixing*. Recuperado de: <https://houstonlawreview.org/article/35613-esports-enforcement-how-criminal-sentencing->

(PASPA) en 2018, que prohibía las apuestas deportivas, cada estado obtuvo la potestad de legislar sobre la materia. Esto ha creado un "mosaico regulatorio":

Estados como Nevada y Nueva Jersey han sido líderes. Nevada, a través de su Comisión Atlética y su Junta de Control del Juego, ha integrado las apuestas de *eSports* en sus marcos regulatorios existentes, tratándolas con la misma seriedad que los deportes tradicionales. Nueva Jersey aprobó leyes específicas que definen qué son los *eSports* y cómo se pueden realizar apuestas sobre ellos.<sup>19</sup>

Otros estados están creando comisiones o grupos de trabajo para estudiar el impacto económico de los *eSports* y proponer regulaciones locales.

Este enfoque estatal permite una regulación más adaptada a las realidades locales, pero crea una falta de uniformidad que puede ser un desafío para los equipos y organizadores que operan a nivel nacional.

### 3. El Poder de la Autorregulación:

Este es el rasgo más distintivo del modelo estadounidense. En ausencia de un gobierno central fuerte, la propia industria ha creado un sofisticado sistema de gobernanza privada.<sup>20</sup>

Empresas como *Riot Games* (League of Legends) y Activision *Blizzard* (Overwatch, Call of Duty) no solo son dueñas del juego, sino que operan sus propias ligas (LCS, Overwatch League) con un control total. Establecen los reglamentos de competencia, los códigos de conducta de los jugadores, los sistemas de sanción y

---

<sup>19</sup> G&M News. (2020). *Las principales arenas de Esports en los Estados Unidos*. Recuperado de: <https://g-mnews.com/es/las-principales-arenas-de-esports-en-los-estados-unidos/>

<sup>20</sup> Thomson Reuters. (s.f.). *Gaming, esports y derecho*. Recuperado de: <https://news.es-pt.thomsonreuters.com/LP=7230>

los términos de los contratos de franquicia. Son, en efecto, el gobierno, la legislatura y el poder judicial de sus propios ecosistemas.<sup>21</sup>

Para abordar problemas transversales como el amaño de partidas y el dopaje, ha surgido la Comisión de Integridad de los Esports (ESIC). Aunque su membresía es voluntaria, los principales organizadores de torneos adoptan sus códigos, creando un estándar de facto para la integridad competitiva.

La Junta de Clasificación de Software de Entretenimiento (ESRB), que asigna clasificaciones por edad a los videojuegos, también influye en qué títulos son aptos para patrocinios y transmisiones masivas.

El modelo estadounidense de regulación de *eSports* es un reflejo de su cultura jurídica y económica: flexible, pro-mercado, innovador y fragmentado. Permite una rápida adaptación a los cambios tecnológicos y de mercado sin la lentitud de la burocracia. Fomenta la inversión privada y la competencia. Una desventaja es que puede dejar desprotegidos a los jugadores si no están en las ligas de élite, crea un entorno legal complejo y desigual entre estados, y otorga un poder casi monopolístico a los desarrolladores de videojuegos.<sup>22</sup>

La evidencia presentada muestra que los *eSports* constituyen una disciplina profesional en crecimiento, con impactos culturales, sociales y económicos fundamentales tanto a nivel mundial como en México. Los retos de la industria, el aumento acelerado del uso de videojuegos, la existencia de organizaciones nacionales e internacionales que regulan y profesionalizan la actividad, y la experiencia comparada en países como China, Japón y Estados Unidos, evidencian

---

<sup>21</sup> Esports Bureau. (2022). *Conociendo los esports como industria (Parte 3)*. Recuperado de: <https://esportsbureau.com/conociendo-los-esports-como-industria-parte-3/>

<sup>22</sup> OMPI. (2023). *Deportes electrónicos: Panorámica de una frontera (relativamente) nueva en el entretenimiento digital*. Recuperado de: <https://www.wipo.int/es/web/wipo-magazine/articles/esports-an-overview-of-a-newish-frontier-in-digital-entertainment-42756>



una carencia y la necesidad de un marco legal claro que reconozca y proteja a los jugadores.

En este sentido, resulta imprescindible incluir los *eSports* dentro del marco normativo de la Ley Federal del Trabajo, estableciendo los derechos y obligaciones de los jugadores profesionales, así como la de los equipos, clubes y organizaciones. Esta regulación permitirá fomentar la profesionalización de la disciplina, garantizar las condiciones laborales para hacerlas seguras y equitativas, y finalmente promover un entorno competitivo que contribuya al desarrollo integral de los jóvenes y al fortalecimiento de la industria de los deportes electrónicos en México.

### CONTENIDO DE LA INICIATIVA

El presente proyecto de iniciativa de ley tiene como objetivo la inclusión de los deportes electrónicos dentro del marco normativo de la Ley Federal del Trabajo. Lo anterior tiene sustento en el reconocimiento del crecimiento exponencial de los deportes electrónicos a nivel mundial en su impacto en la juventud y la cultura digital, esta propuesta busca formalizar y regular la práctica de los *eSports* como una disciplina deportiva legítima, reconocida y validada en el marco jurídico mexicano.

La inclusión de esta nueva categoría, *deportes electrónicos*; en la Ley Federal del Trabajo permitirá fomentar su desarrollo en un entorno seguro y organizado, estableciendo directrices claras que promuevan la competencia saludable, la formación de atletas y el respeto entre participantes. Asimismo, se pretende impulsar iniciativas que fortalezcan la educación, creatividad y la inclusión social a través de estos, beneficiando tanto a los jugadores como a las comunidades en las que se realice.

La regularización facilitará la creación de programas de apoyo y la creación de talentos, la producción de eventos, y la integración de los *deportes electrónicos* en

el ámbito educativo, contribuyendo así al enriquecimiento cultural y al desarrollo integral de los jóvenes y busca poner a los jóvenes de México en la vanguardia.

Como se ha mencionado anteriormente, el regular los *deportes electrónicos* en México es una necesidad urgente para proteger a sus jugadores, detonar un mercado millonario y consolidar al país como un líder en la economía digital. Más que un simple pasa tiempo, los *deportes electrónicos* son una industria global que opera en un vacío legal en nuestro país, generando riesgos y frenando su potencial.

En México, un mercado con un crecimiento exponencial y una audiencia que supera los 65 millones de jugadores, la falta de una regulación integral se presenta como el principal obstáculo para detonar su vasto potencial económico y social. Justificar la creación de un marco normativo no solo es necesario para proteger a sus participantes, sino estratégico para posicionar al país como un líder regional en este floreciente sector.

Aunque la Comisión Nacional de Cultura Física y Deporte (CONADE) reconoció a los *eSports* como disciplina deportiva en 2018, otorgándoles un Registro Único del Deporte (RUD), este ha sido solo un primer paso. La realidad es que existe un vacío legal significativo que deja en la incertidumbre a jugadores, equipos, inversionistas y organizadores de torneos.

El mercado de los *deportes electrónicos* en México ya genera cientos de millones de dólares y se proyecta que supere los mil millones en los próximos años. Este dinamismo económico se traduce en la creación de empleos no solo para jugadores profesionales, sino también para una amplia gama de especialistas como entrenadores, analistas, psicólogos deportivos, creadores de contenido, y personal de producción y marketing.

El potencial social es igualmente notable. Los *deportes electrónicos* fomentan habilidades cognitivas como el pensamiento estratégico, la resolución de problemas, la toma de decisiones bajo presión y el trabajo en equipo. Además, las

plataformas de streaming han creado vibrantes comunidades en línea, ofreciendo nuevos espacios de interacción y pertenencia para millones de jóvenes.

Los jugadores profesionales a menudo carecen de contratos formales, seguridad social y prestaciones laborales. Sus condiciones de trabajo, incluyendo salarios, jornadas de entrenamiento y participación en ganancias, no están estandarizadas, dejándolos en una posición vulnerable.

Inversionistas y patrocinadores se muestran cautelosos ante la falta de un marco legal claro que proteja sus inversiones. La organización de torneos se enfrenta a la ambigüedad, especialmente en lo que respecta a la entrega de premios y la estandarización de reglas.

La creciente participación de menores de edad en competencias de alto rendimiento exige una regulación que garantice su bienestar físico y mental, así como la protección de sus derechos.

La implementación de una regulación específica para los *deportes electrónicos* en México traería consigo una cascada de beneficios, profesionalizando la industria y protegiendo a sus actores: Una regulación laboral les otorgaría certeza a través de contratos estandarizados, salarios justos, seguridad social y el reconocimiento de sus derechos como deportistas profesionales. Esto les permitiría dedicarse por completo a sus carreras con la tranquilidad de un respaldo legal. Un marco normativo claro y estable atraería mayores inversiones nacionales y extranjeras, fomentando la creación de más y mejores ligas, torneos e infraestructura. La formalización del sector también facilitaría la entrada de marcas no endémicas, diversificando las fuentes de ingreso.

La regulación posicionaría a México como un centro neurálgico para los *deportes electrónicos* en América Latina, capaz de albergar eventos de talla internacional. Además, se establecería un ecosistema propicio para el desarrollo de talento local,

permitiendo que los jugadores mexicanos compitan en igualdad de condiciones en el escenario mundial.

Por ello se propone la modificación de diversas disposiciones a la Ley Federal del Trabajo en el siguiente sentido:

- Se adiciona un artículo 22 Ter, para establecer el requerimiento de la autorización expresa de los padres o tutores de los menores que participan profesionalmente en deportes electrónicos. Se exige también una autorización previa de la autoridad laboral a fin de expresar la compatibilidad de los estudios del menor y el trabajo, armonizando los derechos que entrañan ambos aspectos.

Asimismo, se consigna la obligación de las autoridades laborales y organismos especializados para supervisar de manera periodica la compatibilidad de los estudios del menor y el trabajo. Se señala que el tiempo de trabajo del menor estará a los estándares dispuestos por la Ley Federal del Trabajo.

- Se adiciona la fracción XI al artículo 25, para incluir una regulación específica para incluir una autorización y condiciones para el uso de imagen, voz, avatar y alias de los deportistas electrónicos profesionales en el escrito donde constan las condiciones de trabajo. También se adiciona la fracción XII para hacer constar en el escrito referido las obligaciones y derechos en las transmisiones en vivo, contenido patrocinado y competencias oficiales de deportes electrónicos.
- Se adiciona un capítulo X. BIS y el artículo 303-A.- para delimitar el alcance de la ley señalando que *las disposiciones de este capítulo se aplican a los deportistas electrónicos profesionales, tales como jugadores electrónicos, creadores de contenido de videojuegos en plataformas digitales, y otros semejantes.*

- Se adiciona un artículo 303-B.- con la finalidad de definir el concepto de deportista electrónico profesional, entendiendo por este a *la persona que, de manera habitual y remunerada, participa en competencias organizadas de videojuegos en modalidad individual o por equipos, sea de forma presencial o en línea, y que se encuentra sujeta a una relación laboral con un club, liga, organización o empresa relacionada con los deportes electrónicos.*
- Se adiciona un artículo 303-C.- para establecer las obligaciones de los patrones de deportistas electrónicos profesionales, consistentes en facilitar atención médica para el cuidado de la salud mental y prevención de adicciones digitales en los deportistas electrónicos profesionales;
- Por otra parte, se prevé la obligación de proveer equipo ergonómico y seguro a los deportistas electrónicos profesionales.
- Se establece la obligación de los patrones de los deportistas electrónicos profesionales para implementar los protocolos necesarios para evitar su sobreexposición digital
- Se adiciona un artículo 303-D.-, para establecer la obligación de los equipos, ligas y organizaciones de deportes electrónicos para inscribir a los deportistas electrónicos profesionales, entrenadores y personal técnico al régimen obligatorio de la seguridad social. Todo ello con el fin de garantizar el acceso a prestaciones sociales y evitar esquemas de subcontratación o contratación simulada.
- Se adiciona el artículo Artículo 303-E.-, para establecer como derechos de los deportistas electrónicos profesionales los límites de la jornada laboral de los deportistas electrónicos profesionales la cual responderá a la naturaleza digital, estableciendo pausas obligatorias y medidas ergonómicas para el cuidado de su salud.
- Se adiciona un artículo 303-F, para establecer las obligaciones de los deportistas electrónicos profesionales señalando como obligaciones atender

los mecanismos de regulación de los torneos o concursos de los que sean parte, así como las disposiciones fiscales especiales aplicables al deporte electrónico.

- Se adiciona un capítulo X. TER con la finalidad de regular de forma específica a los creadores de contenido que difunden, de manera profesional y generando recursos, los deportes electrónicos.
- Se adiciona un artículo 303-G, para delimitar el alcance del capítulo X Ter estableciendo que las disposiciones del capítulo se aplicaran a a los creadores de contenido que, de manera profesional, transmiten en plataformas digitales obteniendo un lucro por ello.
- Se adiciona un artículo 303-H, para definir a los creadores de contenido como personas que, de manera habitual y generando ganancias, transmiten videos en plataformas digitales y obtienen un lucro por ello.
- Se adiciona un artículo 303-I, con la finalidad de delimitar las obligaciones, de los creadores de contenido señalando como obligaciones atender los mecanismos de regulación de sus canales de difusión siempre y cuando no contravengan la ley, atender las disposiciones fiscales especiales que les sean aplicables y atender las disposiciones que les sean aplicables establecidas en el capítulo X Bis de esta ley.

Con ello se busca brindar un marco regulatorio que norme el trabajo, derechos y obligaciones de los deportistas electrónicos profesionales, entrenadores, personal técnico, creadores de contenido en la materia y patrones relacionados con los *eSports*.

En definitiva, regular los *deportes electrónicos* en México es una medida impostergable. Más allá de legitimar una actividad que ya es una realidad para millones, se trata de una decisión estratégica que impulsará una industria de alto crecimiento, protegerá a sus protagonistas y consolidará al país como un jugador clave en el panorama global de los deportes del siglo XXI.

### CUADRO COMPARATIVO

A continuación, se presenta el siguiente cuadro comparativo para clasificar sus alcances:

LEY FEDERAL DEL TRABAJO	
TEXTO VIGENTE	PROPUESTA DE REFORMA
Sin correlativo.	<p><b>Artículo 22 Ter. Para la participación profesional de menores en deportes electrónicos se requerirá autorización expresa de sus padres o tutores, siempre que exista autorización previa por parte de la autoridad laboral correspondiente donde exprese la compatibilidad entre los estudios del menor y el trabajo.</b></p> <p><b>Las autoridades laborales y organismos especializados supervisaran de manera periódica la compatibilidad entre los estudios y el trabajo.</b></p> <p><b>El tiempo que el menor destine al trabajo semanal estará a los</b></p>



	<b>dispuesto por esta ley en lo particular.</b>
<p><b>Artículo 25.-</b> El escrito en que consten las condiciones de trabajo deberá contener:</p> <p>I. a X. ...</p> <p>Sin correlativo.</p> <p>Sin correlativo.</p>	<p><b>Artículo 25.-</b> El escrito en que consten las condiciones de trabajo deberá contener:</p> <p>I. a X. ...</p> <p><b>XI. La autorización expresa y condiciones para el uso de imagen, voz, avatar y alias del deportista electrónico profesional.</b></p> <p><b>XII. Las obligaciones y derechos en transmisiones en vivo, contenido patrocinado y competencias oficiales.</b></p>
Sin correlativo.	<b>CAPITULO X. BIS. Deportistas Electrónicos Profesionales</b>
Sin correlativo.	<p><b>Artículo 303-A.- Las disposiciones de este capítulo se aplican a los deportistas electrónicos profesionales, tales como jugadores electrónicos, creadores de contenido de videojuegos en plataformas digitales, y otros semejantes.</b></p>

Por todo lo expuesto, someto a consideración de esta Asamblea la presente:

Sin correlativo.	<p><b>Artículo 303-B.- Los deportistas electrónicos profesionales son las personas que, de manera habitual y remunerada, participan en competencias organizadas de videojuegos, en modalidad individual o por equipos, de forma presencial o en línea, y que se encuentran sujetas a una relación laboral con un club, liga, organización o empresa vinculada a los deportes electrónicos.</b></p>
Sin correlativo.	<p><b>Artículo 303-C.- Son obligaciones de los patrones de deportistas electrónicos profesionales:</b></p> <p><b>I. Facilitar atención médica para el cuidado de la salud mental y prevención de adicciones digitales en los deportistas electrónicos profesionales;</b></p> <p><b>II. Proveer equipo ergonómico y seguro a los deportistas electrónicos profesionales.</b></p> <p><b>III. Implementar protocolos para evitar la sobreexposición digital de</b></p>

	<b>los deportistas electrónicos profesionales.</b>
Sin correlativo.	<b>Artículo 303-D.- Los equipos, ligas y organizaciones de deportes electrónicos deberán inscribir a los deportistas electrónicos profesionales, entrenadores, creadores de contenido de videojuegos y personal técnico al régimen obligatorio de la seguridad social. A fin de garantizar el acceso a prestaciones sociales y evitar esquemas de subcontratación o contratación simulada.</b>
Sin correlativo.	<b>Artículo 303-E.- Son derechos de los deportistas electrónicos profesionales:</b>  <b>I. Los límites de la jornada laboral de los deportistas electrónicos profesionales se ajustarán a la naturaleza digital, previendo pausas obligatorias y medidas ergonómicas para cuidado de su salud.</b>
Sin correlativo.	<b>Artículo 303-F.- Son obligaciones de los deportistas electrónicos profesionales:</b>

	<p><b>I. Atender los mecanismos de regulación de los torneos o concursos de los que sean parte.</b></p> <p><b>II. Atender las disposiciones fiscales especiales aplicables al deporte electrónico.</b></p>
Sin correlativo.	<b>CAPITULO X. TER. CREADORES DE CONTENIDO</b>
Sin correlativo.	<b>Artículo 303-G.- Las disposiciones de este capítulo se aplican a los creadores de contenido que, de manera profesional, transmiten en plataformas digitales obteniendo un lucro por ello.</b>
Sin correlativo.	<b>Artículo 303-H.- Los creadores de contenido profesionales son las personas que, de manera habitual y generando ganancias, transmiten videos en plataformas digitales y obtienen un lucro por ello.</b>
Sin correlativo.	<p><b>Artículo 303-I.- Son obligaciones de los creadores de contenido profesionales:</b></p> <p><b>I. Atender los mecanismos de regulación de sus canales de</b></p>

	<p><b>difusión siempre y cuando no contravengan la ley.</b></p> <p><b>II. Atender las disposiciones fiscales especiales que les sean aplicables.</b></p> <p><b>III. Atender las disposiciones que les sean aplicables establecidas en el capítulo X Bis de esta ley.</b></p>
--	--

**INICIATIVA CON PROYECTO DE DECRETO POR EL QUE SE REFORMAN Y ADICIONAN DIVERSAS DISPOSICIONES DE LA LEY FEDERAL DEL TRABAJO**, en materia de deporte electrónico y creadores o iniciadores de contenido.

**ARTÍCULO ÚNICO:** Se adiciona un artículo 22 Ter; se adicionan las fracciones XI y XII del artículo 25; se adiciona un Capítulo X BIS que contempla los artículos 303-A, 303-B, 303-C, 303-D, 303-E y 303-F; y se adiciona un Capítulo X TER que contempla los artículos 303-G, 303-H y 303-I; a la Ley Federal del Trabajo para quedar como sigue:

**Artículo 22 Ter.**

**Para la participación profesional de menores en deportes electrónicos se requerirá autorización expresa de sus padres o tutores, siempre que exista autorización previa por parte de la autoridad laboral correspondiente donde exprese la compatibilidad entre los estudios del menor y el trabajo.**

**Las autoridades laborales y organismos especializados supervisaran de manera periódica la compatibilidad entre los estudios y el trabajo.**

**El tiempo que el menor destine al trabajo semanal estará a los dispuesto por esta ley en lo particular.**

#### **Artículo 25.**

**El escrito en que consten las condiciones de trabajo deberá contener:**

**I. a X. ...**

**XI. La autorización expresa y condiciones para el uso de imagen, voz, avatar y alias del deportista electrónico profesional.**

**XII. Las obligaciones y derechos en transmisiones en vivo, contenido patrocinado y competencias oficiales.**

#### **CAPITULO X. BIS. Deportistas Electrónicos Profesionales**

##### **Artículo 303-A.**

**Las disposiciones de este capítulo se aplican a los deportistas electrónicos profesionales, tales como jugadores electrónicos, creadores de contenido de videojuegos en plataformas digitales, y otros semejantes.**

##### **Artículo 303-B.**

**Los deportistas electrónicos profesionales son las personas que, de manera habitual y remunerada, participan en competencias organizadas de videojuegos, en modalidad individual o por equipos, de forma presencial o en línea, y que se encuentran sujetas a una relación laboral con un club, liga, organización o empresa vinculada a los deportes electrónicos.**

**Artículo 303-C.**

**Son obligaciones de los patrones de deportistas electrónicos profesionales:**

- I. Facilitar atención médica para el cuidado de la salud mental y prevención de adicciones digitales en los deportistas electrónicos profesionales;**
- II. Proveer equipo ergonómico y seguro a los deportistas electrónicos profesionales.**
- III. Implementar protocolos para evitar la sobreexposición digital de los deportistas electrónicos profesionales.**

**Artículo 303-D.**

**Los equipos, ligas y organizaciones de deportes electrónicos deberán inscribir a los deportistas electrónicos profesionales, entrenadores, creadores de contenido de videojuegos y personal técnico al régimen obligatorio de la seguridad social. A fin de garantizar el acceso a prestaciones sociales y evitar esquemas de subcontratación o contratación simulada.**

**Artículo 303-E.**

**Son derechos de los deportistas electrónicos profesionales:**

- I. Los límites de la jornada laboral de los deportistas electrónicos profesionales se ajustarán a la naturaleza digital, previendo pausas obligatorias y medidas ergonómicas para cuidado de su salud.**



**Artículo 303-F.**

**Son obligaciones de los deportistas electrónicos profesionales:**

- I. Atender los mecanismos de regulación de los torneos o concursos de los que sean parte.**
- II. Atender las disposiciones fiscales especiales aplicables al deporte electrónico.**

**CAPITULO X. TER. Creadores de Contenido**

**Artículo 303-G.**

**Las disposiciones de este capítulo se aplican a los creadores de contenido que, de manera profesional, transmiten en plataformas digitales obteniendo un lucro por ello.**

**Artículo 303-H.**

**Los creadores de contenido profesionales son las personas que, de manera habitual y generando ganancias, transmiten videos en plataformas digitales y obtienen un lucro por ello.**

**Artículo 303-I.**

**Son obligaciones de los creadores de contenido profesionales:**

- I. Atender los mecanismos de regulación de sus canales de difusión siempre y cuando no contravengan la ley.**
- II. Atender las disposiciones fiscales especiales que les sean aplicables.**



Lic. Beatriz Milland Pérez  
Diputada Federal Distrito V  
TABASCO



**III. Atender las disposiciones que les sean aplicables establecidas en el capítulo X Bis de esta ley.**

#### **DISPOSICIONES TRANSITORIAS.**

**ÚNICO.** El presente decreto entrará en vigor el día siguiente de su publicación en el Diario Oficial de la Federación.

Salón de Sesiones de la Cámara de Diputados, a los 08 días del mes de diciembre del año 2025.

**Suscribe**

---

Diputada Federal Beatriz Milland Pérez

**Cámara de Diputados del Honorable Congreso de la Unión, LXVI Legislatura****Junta de Coordinación Política**

**Diputados:** Ricardo Monreal Ávila, presidente; José Elías Lixa Abimerhi, PAN; Carlos Alberto Puente Salas, PVEM; Reginaldo Sandoval Flores, PT; Rubén Ignacio Moreira Valdez, PRI; Ivonne Aracely Ortega Pacheco, MOVIMIENTO CIUDADANO.

**Mesa Directiva**

**Diputados:** Kenia López Rabadán, presidenta; vicepresidentes, Sergio Carlos Gutiérrez Luna, MORENA; Paulina Rubio Fernández, PAN; Raúl Bolaños-Cacho Cué, PVEM; secretarios, Julieta Villalpando Riquelme, MORENA; Alan Sahir Márquez Becerra, PAN; Nayeli Arlen Fernández Cruz, PVEM; Magdalena del Socorro Núñez Monreal, PT; Fuensanta Guadalupe Guerrero Esquivel, PRI; Laura Irais Ballesteros Mancilla, MOVIMIENTO CIUDADANO.

**Secretaría General****Secretaría de Servicios Parlamentarios****Gaceta Parlamentaria de la Cámara de Diputados**

**Director:** Juan Luis Concheiro Bórquez, **Edición:** Casimiro Femat Saldívar, Ricardo Águila Sánchez, Antonio Mariscal Pioquinto.

**Apoyo Documental:** Dirección General de Proceso Legislativo. **Domicilio:** Avenida Congreso de la Unión, número 66, edificio E, cuarto nivel, Palacio Legislativo de San Lázaro, colonia El Parque, CP 15969. Teléfono: 5036 0000, extensión 54046. **Dirección electrónica:** <http://gaceta.diputados.gob.mx/>