

## **INICIATIVA QUE REFORMA Y ADICIONA DIVERSAS DISPOSICIONES A LA LEY GENERAL DE CULTURA FÍSICA Y DEPORTE, A CARGO DE LA DIPUTADA ALEJANDRA CHEDRAUI PERALTA, DEL GRUPO PARLAMENTARIO DE MORENA**

Quien suscribe, Alejandra Chedraui Peralta, integrante del Grupo Parlamentario de Morena en la LXVI Legislatura del Congreso de la Unión, con fundamento en lo dispuesto en los artículos 71, fracción II, y 72 de la Constitución Política de los Estados Unidos Mexicanos, así como 6, numeral 1, fracción I, 77 y 78 del Reglamento de la Cámara de Diputados, somete a consideración de esta soberanía **iniciativa con proyecto de decreto por el que se reforman y adicionan diversas disposiciones a la Ley General de Cultura Física y Deporte**, al tenor de la siguiente.

### **Exposición de Motivos**

En el siglo XXI, la revolución digital ha modificado de manera profunda los ámbitos; económico, social, educativo y cultural en todo el mundo. Uno de los fenómenos más relevantes dentro de esta transformación es el crecimiento de los deportes electrónicos, conocidos como *eSports*, que han pasado de ser una actividad recreativa para convertirse en un sector estructurado con gran impacto económico, social y cultural.

De acuerdo con la consultora Newzoo,<sup>1</sup> en 2024 el mercado global de los *eSports* superó mil 400 millones de dólares en valor y alcanzó más de 600 millones de espectadores a escala internacional.

Bajo esta perspectiva, México se ha consolidado como el primer mercado de videojuegos en América Latina y uno de los 10 más importantes a nivel mundial, con más de 66 millones de personas participando de manera activa en esta industria, lo que representa alrededor de 51 por ciento de la población.<sup>2</sup>

Ese crecimiento no solo se refleja en la práctica de los videojuegos competitivos, sino también en la generación de empleos, en la atracción de inversiones, en el desarrollo de comunidades digitales y en la consolidación de un ecosistema que vincula a jugadores, equipos profesionales, empresas tecnológicas, organizadores de torneos y patrocinadores.

Pese a este auge, los deportes electrónicos en nuestro país aún carecen de un reconocimiento jurídico específico que les otorgue certeza, impulse su desarrollo ordenado y permita la implementación de políticas públicas que los fortalezcan de manera integral. La ausencia de un marco regulatorio limita la protección de los derechos de los jugadores, restringe su profesionalización y reduce las oportunidades de inversión y crecimiento para este sector que, en otras latitudes, ya cuenta con un reconocimiento legal e institucional.

La experiencia internacional demuestra que el reconocimiento formal de los *eSports* genera beneficios tangibles. En Corea del Sur, desde el año 2000 la Korean e-Sports Association regula la industria de los deportes electrónicos, mientras que, en China, los *eSports* fueron reconocidos como deporte oficial desde 2003 y como profesión desde 2019. En Estados Unidos, desde 1997 existen ligas profesionales como la Cyberathlete Professional League (CPL), y en 2024 el Comité Olímpico Internacional dio un paso histórico al crear los Juegos Olímpicos de *eSports*, consolidando a esta disciplina como parte del ecosistema deportivo internacional.

Este panorama evidencia que México no puede permanecer rezagado frente a un fenómeno que no solo transforma el entretenimiento, sino que también impacta en la economía, la educación y la construcción de comunidades juveniles digitales. Reconocer a los *eSports* como parte de la Ley General de Cultura Física y Deporte permitirá fortalecer la innovación tecnológica, la investigación, el desarrollo de habilidades digitales y la formación de nuevas generaciones preparadas para los retos de la era digital, al mismo tiempo que se impulsan prácticas responsables en equilibrio con la salud física y mental.

En las últimas décadas, la práctica de los deportes electrónicos ha experimentado un crecimiento exponencial en el mundo y en México. Este fenómeno, ha generado comunidades activas de jugadores, equipos profesionales, torneos internacionales y un importante estímulo en la economía y en la cultura de los videojuegos. Sin embargo, actualmente carece de un reconocimiento jurídico en nuestra legislación, lo cual limita su desarrollo ordenado, su acceso a apoyos institucionales y la protección de los derechos de quienes participan en esta disciplina.

En materia de salud y ciencia, tecnología e innovación, los *eSports* fomentan la actualización digital de competencia que, al igual que los deportes tradicionales, requieren habilidades cognitivas, coordinación motriz, disciplina, trabajo en equipo, estrategia y preparación constante. Su práctica ha impulsado valores como la inclusión, la cooperación, la competitividad sana y el desarrollo de comunidades juveniles. En un contexto donde la juventud dedica cada vez más tiempo a entornos digitales y la tecnología, resulta indispensable que el Estado reconozca estas prácticas, evitando que se desarrollen en la informalidad y sin garantías para los participantes. Además, permitirá vincularlos con programas de educación, investigación, innovación tecnológica y desarrollo de habilidades digitales, fortaleciendo así la preparación de las nuevas generaciones en el ámbito digital. Conjuntamente, el entretenimiento digital en la industria de los videojuegos permitirá fomentar prácticas responsables que atiendan temas como la salud física, mental, el equilibrio con la actividad deportiva tradicional y la prevención de adicciones.

Los *eSports* generan empleos directos e indirectos, impulsa sectores como la tecnología, el entretenimiento, el turismo y atrae inversión nacional e internacional por parte de las empresas patrocinadoras. Reconocerlos como deporte permitirá generar políticas públicas que fortalezcan este ambiente y lo hagan competitivo a escala internacional.

Como se mencionó, con anterioridad, en el ámbito internacional, los avances en materia de regulación de los deportes electrónicos o *eSports* son significativos.

Corea del Sur, es principal nación que ha impulsado esta cultura, creó en el año 2000 la Korean e-Sports Association,<sup>3</sup> encargada de regular, profesionalizar y promover el sector, gestionando los derechos audiovisuales y las condiciones laborales de los jugadores profesionales.

En China, los *eSports* fueron reconocidos como deporte oficial en 2003 y como profesión formal en 2019, integrando este sector a sus programas de desarrollo económico y educativo.

En países europeos, aun no existe una regulación general de los *eSports*. Sin embargo, en España diversas normas del orden civil, mercantil, laboral y tecnológico han servido como instrumentos indirectos para enfrentar algunos de los retos legales del sector.

El Código Civil Español regula obligaciones y contratos, lo que permite sostener los acuerdos entre jugadores y clubes o empresas; el derecho mercantil aplica a las sociedades que funcionan como clubes para los deportes electrónicos, muchas veces bajo la figura de sociedades limitadas; el Estatuto de los Trabajadores interviene en las relaciones laborales que se formalizan entre jugadores y organizaciones, aunque no siempre cabe la figura del deportista profesional; y el Derecho Tecnológico resulta clave en la protección de derechos de imagen, acuerdos con programas de publicidad y propiedad intelectual.

En Estados Unidos, la CPL,<sup>4</sup> fundada en 1997, sentó las bases de las competencias profesionales internacionales y dio pie a una estructura que hoy genera miles de millones de dólares en ingresos cada año.

El Comité Olímpico Internacional<sup>5</sup> dio un paso histórico en julio de 2024 al anunciar la creación de los Juegos Olímpicos de *eSports*, reconociendo la relevancia de las competencias digitales y su impacto para atraer nuevas audiencias y fomentar la participación juvenil en el deporte global. Este reconocimiento por parte del máximo órgano deportivo del mundo es una señal inequívoca de que los *eSports* forman parte del futuro del deporte y la cultura física mundial.

Desde la perspectiva constitucional mexicana, la presente iniciativa se sustenta en el artículo 4o. de la Constitución Política de los Estados Unidos Mexicanos, que reconoce el derecho de toda persona al acceso a la cultura y la práctica del deporte. El fomento de los deportes electrónicos se enmarca en este principio constitucional, al constituir un espacio donde convergen la cultura, la tecnología y la educación, generando oportunidades de desarrollo para las juventudes.

De igual manera, se armoniza con los compromisos internacionales asumidos por México en la Agenda 2030 para el Desarrollo Sostenible,<sup>6</sup> particularmente con el impulso al trabajo decente y el crecimiento económico; el objetivo sobre innovación e infraestructura; y el objetivo relativo a la reducción de desigualdades.

Éstos dicen a la letra lo siguiente:

ODS 8: Promover el crecimiento económico sostenido, inclusivo y sostenible, el empleo pleno y productivo y el trabajo decente para todos.<sup>7</sup>

ODS 9: Construir infraestructuras resilientes, promover la industrialización inclusiva y sostenible y fomentar la innovación.<sup>8</sup>

ODS 10: Reducir la desigualdad en los países y entre ellos.<sup>9</sup>

De manera particular, en nuestro país el desarrollo de los deportes electrónicos ha comenzado a abrirse camino a través de la colaboración entre instituciones públicas, asociaciones civiles y actores privados. Uno de los organismos más relevantes en este ámbito es la Federación Nacional de Videojuegos y Deportes Electrónicos (Fonavide),<sup>10</sup> la cual (aprobada por la Conade) ha desempeñado un papel fundamental en la promoción, profesionalización y representación del ecosistema *gamer* mexicano ante instancias nacionales e internacionales. Fonavide ha impulsado torneos, programas de capacitación y actividades formativas que buscan establecer bases sólidas para la práctica competitiva y responsable de los *eSports* en el país, al mismo tiempo que promueve la inclusión, la igualdad de género en el mundo digital y electrónico y el desarrollo juvenil en entornos digitales seguros. No obstante, el reconocimiento jurídico formal de los *eSports* en la Ley General de Cultura Física y Deporte permitiría fortalecer la vinculación de Fonavide con las instituciones gubernamentales del deporte, particularmente con la Comisión Nacional de Cultura Física y Deporte (Conade).

La Conade, como órgano rector de la política deportiva nacional, podría asumir un papel clave en el diseño y coordinación de programas que integren los deportes electrónicos al Sistema Nacional del Deporte, garantizando la supervisión institucional, la creación de categorías oficiales, la certificación de competencias y la promoción del talento digital mexicano en el plano internacional. La participación de la Conade permitiría además incorporar los *eSports* a los programas de becas y estímulos al alto rendimiento, reconociendo a las y los jugadores que representan a México en competencias internacionales.

Esto abriría una vía de profesionalización formal que brindaría certidumbre laboral y deportiva a quienes hoy compiten sin respaldo jurídico, a pesar de su esfuerzo y disciplina. Asimismo, la integración de la Fonavide al marco institucional facilitaría la homologación de criterios para la organización de torneos, la validación de asociaciones estatales y la consolidación de una estructura nacional regulada bajo estándares deportivos y éticos.

El trabajo coordinado entre la Conade y la Fonavide también serviría para impulsar políticas públicas orientadas a la salud digital, la educación tecnológica y la prevención de adicciones, abordando de manera integral los desafíos que acompañan al crecimiento del sector. Al reconocer los *eSports* como una disciplina legítima dentro de ley, el Estado no sólo fomenta la innovación, sino que también garantiza que esta nueva forma de competencia se desarrolle bajo principios de bienestar, equidad y responsabilidad social. De esta manera, la articulación entre ambas instituciones sentaría las bases para un ecosistema nacional de deportes electrónicos que combine el impulso tecnológico con la política deportiva, promoviendo la participación de niñas, niños y jóvenes en actividades digitales sanas, competitivas y formativas.

La presente iniciativa busca incorporar de manera integral, progresiva y estructurada el reconocimiento del deporte digital o electrónico dentro del marco normativo mexicano.

Para ello, se establecen reformas a diversos artículos siguiendo una secuencia lógica que inicia con las definiciones básicas, continúa con los mecanismos de integración institucional, avanza hacia la gobernanza y regulación operativa, y culmina con la protección de la salud de las y los deportistas digitales.

En primer lugar, la propuesta de reforma al artículo 5 actualiza y fortalece las definiciones fundamentales de la ley, ampliando de manera sustantiva el concepto de cultura física. Esta deja de entenderse únicamente como un conjunto de prácticas tradicionales vinculadas al deporte convencional y se transforma en una noción mucho más amplia, dinámica y vinculada al contexto tecnológico contemporáneo. La nueva redacción reconoce explícitamente aquellas actividades que se realizan a través de tecnologías digitales, plataformas electrónicas, dispositivos interactivos y entornos virtuales inmersivos, incorporando así prácticas emergentes que forman parte del estilo de vida de millones de personas, particularmente de niñas, niños, adolescentes y jóvenes.

Desde esta perspectiva, la cultura física se redefine como el conjunto de bienes, conocimientos, ideas, valores, habilidades y actividades que contribuyen al desarrollo integral de las capacidades físicas, motrices, cognitivas, emocionales y sociales de las personas, integrando en ese concepto tanto las prácticas deportivas y recreativas tradicionales como aquellas mediadas por recursos digitales. Ello permite reconocer la evolución natural del deporte hacia modalidades híbridas o completamente virtuales, donde la interacción, la competencia, el aprendizaje y la actividad física pueden darse mediante simuladores, plataformas interactivas, juegos activos o ecosistemas virtuales que promueven la coordinación, la estrategia, la movilidad y la convivencia.

Con esta actualización conceptual, el ordenamiento jurídico se dota de una definición moderna, incluyente y acorde con las transformaciones tecnológicas que influyen en la forma en que las nuevas generaciones acceden y se relacionan con el deporte, la recreación y la actividad física. Este reconocimiento no solo tiene un valor teórico, sino que representa un punto de partida indispensable para que las instituciones públicas, educativas y deportivas puedan diseñar, adaptar e implementar programas, políticas y estrategias de promoción de la cultura física que respondan a esta nueva realidad digital. Asimismo, permite generar criterios claros para la regulación, fomento y evaluación de estas nuevas modalidades, asegurando su integración en el sistema deportivo nacional con un enfoque de innovación, accesibilidad y desarrollo humano integral.

Asimismo, la incorporación de una definición expresa de deporte digital en el artículo 5 de la ley en comento, constituye un avance normativo necesario para adecuar el marco jurídico a las transformaciones tecnológicas que actualmente configuran nuevas formas de práctica deportiva y recreativa. Integrar esta categoría dentro del conjunto de bienes, conocimientos, ideas, valores y actividades orientadas al desarrollo integral de las capacidades físicas, motrices, cognitivas y sociales permite dotar de certeza jurídica a autoridades, instituciones y personas usuarias respecto del alcance y reconocimiento formal de estas modalidades. Esta definición habilita la construcción de políticas públicas específicas, la homologación de criterios técnicos, la generación de estándares de seguridad y protección de datos, así como la inclusión de nuevas disciplinas en programas educativos y de activación física. En consecuencia, su incorporación no solo moderniza el marco legal, sino que fortalece la igualdad de acceso, promueve la innovación y consolida un entorno regulatorio acorde con las mejores prácticas internacionales.

En correspondencia con lo anterior, la reforma al artículo 13 profundiza en la necesidad de fortalecer los mecanismos de articulación, coordinación y corresponsabilidad institucional en materia de cultura física y deporte. La modificación a la fracción IV establece expresamente que el Estado promoverá mecanismos de integración sectorial orientados a fomentar, estimular y desarrollar la activación física, la cultura física y el deporte incluyendo de manera explícita al deporte digital y/o electrónico como una categoría emergente de interés público.

Esta precisión normativa no solo actualiza el marco jurídico frente a los nuevos paradigmas tecnológicos, sino que habilita jurídicamente la incorporación del deporte digital en el diseño, ejecución y evaluación de políticas públicas transversales, permitiendo su inclusión en estrategias educativas, programas de prevención de riesgos psicosociales, modelos de participación comunitaria, procesos de innovación social, e incluso iniciativas de desarrollo económico vinculadas a industrias creativas y tecnológicas.

Asimismo, la reforma reconoce que las actividades deportivas realizadas en entornos digitales constituyen espacios legítimos de socialización, desarrollo de habilidades cognitivas, fortalecimiento de capacidades estratégicas y promoción de la participación juvenil, elementos que se alinean con los principios constitucionales de acceso a la cultura, al esparcimiento y al desarrollo integral de las personas.

En un contexto en el que la frontera entre lo físico y lo digital se encuentra en permanente transformación, la adecuación del artículo 13 permite que el ecosistema deportivo nacional evolucione de forma ordenada, armónica y con sustento jurídico, facilitando la colaboración interinstitucional con sectores que tradicionalmente no se vinculaban con el ámbito deportivo, tales como los sectores de ciencia y tecnología, innovación, educación superior, economía digital, desarrollo de software y protección de datos.

Con ello, la reforma dota al Estado de una base normativa clara para promover un modelo de gobernanza deportiva moderno y multidimensional, capaz de responder a las exigencias actuales y futuras de la sociedad, garantizando que el deporte digital sea reconocido, regulado y potenciado como parte integral de la política deportiva nacional.



En una tercera etapa, se propone adicionar una fracción XXX al artículo 30, recorriéndose las subsecuentes, con el objeto de dotar a la Conade de atribuciones específicas orientadas a la promoción, impulso y coordinación de acciones interinstitucionales con las autoridades competentes en materia de propiedad intelectual, a fin de contribuir al desarrollo ordenado del deporte digital.

Esta atribución no genera obligaciones vinculantes para el Estado, sino que fortalece la capacidad institucional para atender un ecosistema caracterizado por el uso de plataformas, software, licencias, derechos de autor y contenidos digitales que, en su mayoría, son de titularidad privada. El deporte digital exige no solo competencias deportivas, sino también protocolos de integridad, seguridad jurídica y claridad en los acuerdos de uso para torneos y actividades formativas.

La coordinación entre Conade y las autoridades de propiedad intelectual permitirá impulsar buenas prácticas, fomentar la protección de derechos y promover lineamientos técnicos que favorezcan un entorno competitivo confiable, seguro y alineado con estándares internacionales. Con ello, se propician condiciones más claras y estables para que niñas, niños, adolescentes y jóvenes participen en actividades digitales de manera segura, formativa y con pleno respeto al marco jurídico vigente.

Como siguiente paso, la creación del artículo 54 Bis constituye la pieza normativa indispensable para traducir al ámbito operativo los principios rectores previamente establecidos en la ley. Esta disposición tiene por objeto definir el marco jurídico mínimo al que deberán sujetarse las asociaciones, ligas y federaciones vinculadas al deporte digital o electrónico, a fin de asegurar su desarrollo ordenado, profesional y bajo estándares equivalentes a los del deporte convencional.

El artículo 54 Bis dota de certeza jurídica a la organización del sector al establecer necesidades específicas en materia de transparencia institucional, rendición de cuentas, gobernanza interna, mecanismos democráticos de elección y renovación de órganos directivos, lineamientos técnicos homologados, protocolos de integridad y ética deportiva, así como requisitos para su reconocimiento oficial por parte de la autoridad deportiva nacional. Con ello, se previene la discrecionalidad que históricamente ha acompañado la evolución espontánea de estas disciplinas, y se fortalece la capacidad del Estado para garantizar que la práctica competitiva del deporte digital se realice bajo criterios de legalidad, profesionalismo y protección de las y los participantes.

De igual forma, la incorporación del artículo 54 Bis opera como un eslabón normativo entre las atribuciones rectoras de la Conade y la operación cotidiana de los organismos del deporte digital. Esto permite que la autoridad cuente con una base legal clara para supervisar, coordinar y, en su caso, sancionar el incumplimiento de obligaciones, asegurando la armonización entre las políticas públicas del Sistema Nacional de Cultura Física y Deporte y las prácticas emergentes derivadas del uso de tecnologías digitales, plataformas electrónicas y entornos virtuales.

En conjunto, esta estructura jurídica abre la puerta a que México consolide un modelo deportivo moderno, competitivo y alineado con las tendencias internacionales, capaz de potenciar el crecimiento de una industria que hoy genera beneficios económicos, innovación tecnológica, empleos especializados y nuevas formas de cohesión social. Al establecer parámetros claros para el reconocimiento, operación y regulación de las entidades del deporte digital, el artículo 54 Bis contribuye a que el país avance hacia un ecosistema deportivo más robusto, incluyente y preparado para los desafíos de la economía digital.

Finalmente, la reforma al artículo 108 incorpora de manera explícita al deporte digital dentro de los programas preventivos relacionados con enfermedades y lesiones derivadas de la práctica deportiva. Encomendar a la Secretaría de Salud y la Conade la responsabilidad de incluir estos riesgos en sus programas y protocolos implica reconocer que el deporte digital, aun sin requerir esfuerzo físico intenso, genera desafíos particulares en materia de salud. Entre ellos destacan la fatiga visual, las lesiones musculoesqueléticas relacionadas con la postura prolongada, el síndrome del túnel carpiano, el estrés asociado a competencias de alto rendimiento, la exposición prolongada a pantallas y las afectaciones derivadas de hábitos sedentarios. La reforma prevé que el Estado desarrolle protocolos médicos específicos, campañas de prevención basadas en ergonomía, pausas activas y uso responsable de dispositivos electrónicos, así como la formación de profesionales de la salud capacitados en el diagnóstico y tratamiento de patologías propias del deporte digital. Con ello, la política pública cierra el círculo del reconocimiento: no basta con incorporar el deporte digital a la ley, sino que es indispensable garantizar la integridad, bienestar y salud de quienes lo practican, proporcionando los mismos estándares de cuidado y apoyo científico que se otorgan a cualquier deporte tradicional u olímpico. Esta enmienda coloca a México a la vanguardia internacional al reconocer el carácter profesional del deporte digital y asegurar que su desarrollo se lleve a cabo bajo criterios de salud, responsabilidad y protección al deportista.

En conjunto, las reformas de los artículos 5, 13, 30, 54 Bis y 108 forman un marco jurídico completo que permite transitar del simple reconocimiento del deporte digital a su regulación integral dentro del sistema deportivo nacional, sin que las mismas impliquen impacto presupuestal, que frene la operatividad de estas. Se establecen definiciones modernas, mecanismos de coordinación institucional, regulaciones operativas claras y políticas de salud especializadas, todo ello orientado a garantizar un crecimiento sostenible, ordenado y profesional del deporte digital en México. Con estas modificaciones, la ley no solo abre la puerta a un nuevo capítulo en la política deportiva del país, sino que genera las bases para que el deporte digital florezca como una actividad educativa, competitiva, económica y cultural de alto impacto para las generaciones presentes y futuras.

En consecuencia, fomentar dicho deporte como actividad regulada y reconocida promueve la formalización del talento digital, impulsa el emprendimiento tecnológico y digital y favorece la creación de comunidades más equitativas e inclusivas en los jóvenes. Aunado a esto, también generan un impacto económico en beneficio del país. La industria de los *eSports* podría crear nuevas oportunidades laborales en áreas como la organización de eventos, el marketing y la transmisión de contenido.



Por ejemplo: Entrenadores y analistas de *eSports*, organizadores de torneos y ligas de deporte electrónico, desarrolladores y técnicos de videojuegos, managers y personal de marketing digital. Además, el efecto económico en la juventud y el desarrollo de nuevos sectores laborales tecnológicos. tales como innovación y desarrollo digital.

La inversión en infraestructura, como la construcción de estadios y centros de entrenamiento para *eSports* podría impulsar la economía local y generar ingresos para las empresas de construcción y servicios relacionados. También, los eventos de *eSports* podrían atraer a visitantes nacionales e internacionales, lo que podría beneficiar a la industria hotelera, restaurantera y de transporte, beneficiando el sector turístico del país. Las empresas podrían invertir en patrocinios y publicidad en los *eSports*, lo que podría generar ingresos para los equipos y jugadores.

Se estima que el mercado de los *eSports* en América Latina podría generar ingresos superiores a 5 mil millones de dólares para 2026, y México podría ser un país importante en este mercado.

Debido al interés sobre el deporte electrónico, baste mencionar que el Congreso de la Ciudad de México aprobó una iniciativa en la materia, con el propósito de reconocer que el deporte también puede practicarse de manera virtual o electrónica. Con esta reforma, se incorpora oficialmente dicho concepto a la normativa local, ampliando el alcance jurídico de las actividades deportivas y abriendo la puerta a nuevos modelos de participación, competencia y desarrollo tecnológico en beneficio de la comunidad.<sup>11</sup>

De igual manera en el Congreso de Nuevo León han presentado propuestas en la materia, con el propósito de que los deportes electrónicos sean reconocidos formalmente como disciplina deportiva.<sup>12</sup>

Por consiguiente, el desarrollo de la industria tecnológica y digital también tendría un efecto positivo. Los *eSports* impulsan la innovación en hardware, software y telecomunicaciones (internet de alta velocidad, equipos, plataformas de *streaming*). Se estima que los ingresos globales de los *eSports* alcanzaron 12 mil millones de dólares en 2023, según Access Creative College,<sup>13</sup> con el mercado proyectado para crecer a 48 mil 90 millones de dólares para 2034.

En México, el sector generó \$39.909 millones de pesos en la primera mitad de 2024, con 68.7 millones de *gamers*, según Infobae. Las principales fuentes de ingresos son los patrocinios, la publicidad, los derechos de transmisión y la venta de productos.

La reforma propuesta no implica gasto público adicional, sino todo lo contrario, pues se apoya en la estructura y atribuciones ya existentes de las instituciones encargadas de la cultura física y el deporte para poder implementar y aumentar el mercado económico. Lo que se busca es actualizar el marco legal para reconocer una realidad que ya existe en la práctica, fortaleciendo la coordinación entre autoridades, asociaciones civiles, instituciones educativas y el sector privado, con el fin de impulsar políticas públicas que promuevan la profesionalización y el desarrollo sostenible de los deportes electrónicos en México.

La juventud mexicana ha demostrado su potencial creativo y competitivo en los entornos digitales. Corresponde ahora al Estado reconocer, acompañar y regular esta nueva forma de práctica deportiva, brindando certeza jurídica a quienes participan en ella y asegurando que el crecimiento de esta industria se traduzca en bienestar social, innovación y desarrollo económico.

Por todo lo anterior resulta necesario e importante reformar la Ley General de Cultura Física y Deporte para incorporar a los deportes electrónicos como una disciplina formal dentro del sistema deportivo nacional. Este paso no sólo representa justicia para quienes han construido comunidades enteras en torno a esta actividad, sino también una visión moderna, incluyente y estratégica del deporte en el siglo XXI, que impulsa la transformación digital sin dejar de lado los valores del esfuerzo, la disciplina y la sana competencia.

Derivado de todo lo anterior, se somete a la consideración de esta Soberanía la presente iniciativa, ilustrada con el cuadro comparativo que se describe:



Ley General de Cultura Física y Deporte	
Texto Vigente	Texto Propuesto
<p>Artículo 5. Para efecto de la aplicación de la presente Ley, se considerarán como definiciones básicas las siguientes:</p> <p>I. ...</p> <p>II. Cultura Física: Conjunto de bienes, conocimientos, ideas, valores y <del>elementos materiales que el hombre ha producido con relación al</del> movimiento y uso de su cuerpo;</p> <p>III. a XIV. ...</p>	<p>Artículo 5. Para efecto de la aplicación de la presente Ley, se considerarán como definiciones básicas las siguientes:</p> <p>I...</p> <p>II. Cultura Física: Conjunto de bienes, conocimientos, ideas, valores y <b>actividades que permitan el desarrollo integral de las capacidades físicas, motrices, cognitivas y sociales de las personas, incluyendo aquellas que se realizan mediante el uso de tecnologías digitales, plataformas electrónicas o entornos virtuales que promuevan prácticas deportivas y recreativas;</b></p> <p>III. a IX....</p> <p><b>X. Deporte Electrónico/Digital: Conjunto de actividades físicas, mentales y digitales organizadas, orientadas al desarrollo de capacidades psicomotrices, cognitivas y sociales, realizadas individual o colectivamente, con fines recreativos, competitivos, formativos o de alto rendimiento.</b></p> <p><b>XI. a XV. ...</b></p>
<p>Artículo 13. Mediante el SINADE se llevarán a cabo las siguientes acciones:</p> <p>I. a III. ...</p> <p>IV. Promover mecanismos de integración institucional y sectorial para fomentar, promover y estimular el desarrollo de la activación física, la</p>	<p>Artículo 13. Mediante el SINADE se llevarán a cabo las siguientes acciones:</p> <p>I. a III. ...</p> <p>IV. Promover mecanismos de integración institucional y sectorial para fomentar, promover y estimular el desarrollo de la activación física, la</p>

cultura física y el deporte, y  V. ... VI. ...	cultura física, el deporte, <b>incluyendo el deporte digital</b> y  V. ... VI. ...
<b>Artículo 30.</b> La CONADE tiene las siguientes atribuciones:  I. a XXX ...	<b>Artículo 30.</b> La CONADE tiene las siguientes atribuciones:  I. a XXIX. ...  <b>XXX.</b> Promoverá y coordinará acciones con las autoridades competentes en materia de propiedad intelectual, con el fin de garantizar el desarrollo ordenado de los deportes electrónicos, sin afectar los derechos exclusivos de creadores de contenido, desarrolladores tecnológicos o plataformas digitales.  <b>XXXI.</b> ...
Sin correlativo.	<b>Artículo 54 BIS.</b> Las asociaciones o federaciones de deportes electrónicos procurarán el cumplimiento de los requisitos establecidos por la CONADE para su reconocimiento oficial, salvaguardar la integridad de los participantes y observar la normatividad en materia de derechos digitales, publicidad, propiedad intelectual, uso de plataformas y protección de menores.
<b>Artículo 108.</b> La Secretaría de Salud y la CONADE, procurarán la existencia y aplicación de programas preventivos relacionados con enfermedades y lesiones derivadas de la práctica deportiva, así como proporcionar servicios especializados y de alta calidad en medicina y demás ciencias aplicadas al deporte.	<b>Artículo 108.</b> La Secretaría de Salud y la CONADE, procurarán la existencia y aplicación de programas preventivos relacionados con enfermedades y lesiones derivadas de la práctica deportiva, <b>incluyendo el deporte digital</b> , así como proporcionar servicios especializados y de alta calidad en medicina y demás ciencias aplicadas al deporte.

Por lo expuesto y fundado se somete a consideración de esta soberanía la siguiente iniciativa con proyecto de

## **Decreto por el que reforman y adicionan diversas disposiciones de la Ley General de Cultura Física y Deporte**

**Único.** Se **reforman** los artículos 5, fracción II, y 13, fracción IV; y se **adicionan** el 5, con la fracción X, con lo cual se recorre el orden de la subsecuente, 30, con la fracción XXX, con lo que recorre el orden de la subsecuente, y 54 Bis a la Ley General de Cultura Física y Deporte, para quedar como sigue:

**Artículo 5.** Para efecto de la aplicación de la presente ley se considerarán como definiciones básicas las siguientes:

I...

**II. Cultura física:** Conjunto de bienes, conocimientos, ideas, valores **y actividades que permitan el desarrollo integral de las capacidades físicas, motrices, cognitivas y sociales de las personas, incluyendo aquellas que se realizan mediante el uso de tecnologías digitales, plataformas electrónicas o entornos virtuales que promuevan prácticas deportivas y recreativas;**

III. a IX. ...

**X. Deporte Electrónico/Digital:** Conjunto de actividades físicas, mentales y digitales organizadas, orientadas al desarrollo de capacidades psicomotrices, cognitivas y sociales, realizadas individual o colectivamente, con fines recreativos, competitivos, formativos o de alto rendimiento.

XI. a XV....

**Artículo 13.** Mediante el Sinade se llevarán a cabo las siguientes acciones:

I. a III. ...

**IV. Promover mecanismos de integración institucional y sectorial para fomentar, promover y estimular el desarrollo de la activación física, la cultura física, el deporte, incluyendo el deporte digital;**

V. y VI. ...

**Artículo 30.** La Conade tiene las siguientes atribuciones:

I. a XXIX. ...

**XXX. Promoverá y coordinará acciones con las autoridades competentes en materia de propiedad intelectual, con el fin de garantizar el desarrollo ordenado de los deportes electrónicos, sin afectar los derechos exclusivos de creadores de contenido, desarrolladores tecnológicos o plataformas digitales.**

XX XI. ...

**Artículo 54 Bis.** Las asociaciones o federaciones de deportes electrónicos procurarán el cumplimiento de los requisitos establecidos por la Conade para su reconocimiento oficial, salvaguardar la integridad de los participantes y observar la normatividad en materia de derechos digitales, publicidad, propiedad intelectual, uso de plataformas y protección de menores.

**Artículo 108.** La Secretaría de Salud y la Conade procurarán la existencia y aplicación de programas preventivos relacionados con enfermedades y lesiones derivadas de la práctica deportiva, **incluyendo el deporte digital**, así como proporcionar servicios especializados y de alta calidad en medicina y demás ciencias aplicadas al deporte.

## Transitorio

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

## Notas

1 Newzoo. (2025). Newzoo | The global leader in PC & console games data. Newzoo International B.V. Disponible en <https://newzoo.com/>

2 Swissinfo.ch. “México es el mayor mercado de videojuegos en Latinoamérica con 2.300 millones de dólares”. Disponible en [https://www.swissinfo.ch/spa/m%C3%A9xico-es-el-mayor-mercado-de-videojuegos-en-latinoam%C3%A9rica-con-2.300-millones-de-d%C3%B3lares/89105547#:~:text=Ciudad%20de%20M%C3%A9xico%2C%202%20abr%20\(EFE\).%2D%20M%C3%A9xico,revel%C3%B3%20este%20mi%C3%A9rcoles%20un%20informe%20del%20Banco](https://www.swissinfo.ch/spa/m%C3%A9xico-es-el-mayor-mercado-de-videojuegos-en-latinoam%C3%A9rica-con-2.300-millones-de-d%C3%B3lares/89105547#:~:text=Ciudad%20de%20M%C3%A9xico%2C%202%20abr%20(EFE).%2D%20M%C3%A9xico,revel%C3%B3%20este%20mi%C3%A9rcoles%20un%20informe%20del%20Banco)

3 Esports Korea. Página principal. Disponible en <http://www.esports.or.kr/en/?ckattempt=1>

4 Cyberathlete. Cyberathlete – The Biggest Collegiate Tournament in Southeast Asia. Recuperado de <https://www.cyberathlete.com/>

5 Comité Olímpico Internacional (2025). Olympic Esports Games 2025. Disponible en <https://www.olympics.com/ioc/olympic-esports-games>

6 Secretaría de Economía. Agenda 2030. Disponible en <https://www.economia.gob.mx/secna2030/>

7 México. Objetivo 8: Trabajo decente y crecimiento económico, Sistema de Información de los Objetivos de Desarrollo Sostenible. Agenda 2030 México. Disponible en <https://agenda2030.mx/ODSGoalSelected.html?cveArb=ODS0080&goal=0&lang=es&ti=T>

8 México. Objetivo 9: Industria, innovación e infraestructura, Sistema de Información de los Objetivos de Desarrollo Sostenible. Agenda 2030 México. Disponible en <https://agenda2030.mx/ODSGoalSelected.html?ti=T&cveArb=ODS0090&goal=0&lang=es#/ind>

9 México. Objetivo 10: Reducción de las desigualdades, Sistema de Información de los Objetivos de Desarrollo Sostenible. Agenda 2030 México. Disponible en <https://agenda2030.mx/ODSGoalSelected.html?ti=T&cveArb=ODS0100&goal=0&lang=es#/ind>

10 Federación Nacional de Videojuegos y Deportes Electrónicos. Página oficial. Disponible en <https://fenavide.mx/>

11 Congreso de la Ciudad de México. Disponible en <https://www.congresocdmx.gob.mx/media/documentos/45ec8793cb922f371801a164bfdd9b975798289d.pdf>



12 ABC. "Noticias MX. MC busca que deportes electrónicos sean reconocidos como disciplina deportiva en NL". Disponible en <https://abcnoticias.mx/local/2025/12/1/mc-busca-que-deportes-electronicos-sean-reconocidos-como-disciplina-deportiva-en-nl-267316.html>

13 Esports, College course, Access Creative College (sin fecha). Access Creative College. Disponible en <https://www.accesscreative.ac.uk/courses/esports-level-3/>

Palacio Legislativo de San Lázaro, a 10 de diciembre de 2025.

Diputada Alejandra Chedraui Peralta (rúbrica)

SIL