

H. Congreso del Estado de Nuevo León



LXXVII Legislatura

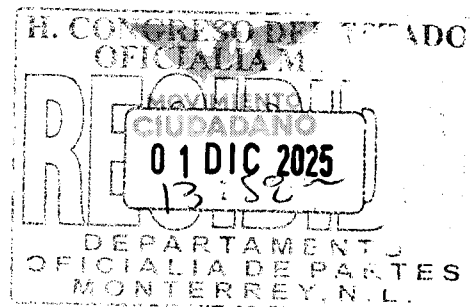
PROMOVENTE: DIP. BALTAZAR MARTÍNEZ Y DEMÁS INTEGRANTES DEL GLMC DE LA LXXVII LEGISLATURALOS, CC. IRAÍS VIRGINIA REYES DE LA TORRE, MIGUEL ÁNGEL SÁNCHEZ RIVERA Y PAOLA MICHELL LONGORIA LÓPEZ, DIPUTADOS FEDERALES; ASÍ COMO LOS C. MARIANA ELIZONDO ALANÍS, COORDINADORA JURÍDICA DEL INSTITUTO ESTATAL DE CULTURA FÍSICA Y DEPORTE , AARÓN URDIALES GONZÁLEZ, REGIDOR DEL AYUNTAMIENTO DE GUADALUPE, NUEVO LEÓN Y RAMÓN GARCÍA ZÚÑIGA,

ASUNTO RELACIONADO: MEDIANTE EL CUAL PRESENTAN INICIATIVA DE REFORMA A LOS ARTÍCULOS 2 BIS Y 37 DE LA LEY ESTATAL DEL DEPORTE, EN MATERIA DE DEPORTES ELECTRÓNICOS

INICIADO EN SESIÓN: Martes 02 de Diciembre de 2025

SE TURNÓ A LA (S) COMISIÓN (ES): COMISIÓN DE EDUCACIÓN, CULTURA Y DEPORTE.

Mtro. Joel Treviño Chavira
Oficial Mayor



**PRESIDENCIA DE LA MESA DIRECTIVA
DEL H. CONGRESO DEL ESTADO DE NUEVO LEÓN
PRESENTE.**

Quienes suscriben, los **C. C. Diputadas y Diputados, integrantes del Grupo Legislativo de Movimiento Ciudadano de la Septuagésima Séptima Legislatura del H. Congreso del Estado y del Grupo Parlamentario de Movimiento Ciudadano de la Sexagésima Sexta Legislatura de la Cámara de Diputados del H. Congreso de la Unión; Aarón Urdiales González, Regidor del R. Ayuntamiento del Municipio de Guadalupe, Nuevo León, Mariana Elizondo Alanís y Ramón García Zúniga**, en ejercicio de las atribuciones establecidas en la Constitución Política del Estado Libre y Soberano de Nuevo León, en sus artículos 86 y 87, así como los diversos 102, 103 y 104 del Reglamento para el Gobierno Interior del Congreso del Estado, presentamos ante esta Soberanía, **iniciativa con proyecto de Decreto por el que se reforma el artículo 2 Bis, el inciso b de la fracción V y la fracción VI del artículo 37; se adiciona una fracción VII al artículo 37, todos de la Ley Estatal del Deporte**, conforme a la siguiente:

EXPOSICIÓN DE MOTIVOS

El derecho a la cultura física y a la práctica del deporte, se encuentra consagrado en el artículo 4 de la Constitución Política de los Estados Unidos Mexicanos.

Secundariamente, nuestra legislación nacional, define sus conceptos en las fracciones II y V del artículo 5 de la Ley General de Cultura Física y Deporte, a saber:

“II. Cultura Física: Conjunto de bienes, conocimientos, ideas, valores y elementos materiales que el hombre ha producido con relación al movimiento y uso de su cuerpo;”

“V. Deporte: 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 competencias;”

Por su parte, los numerales 2 Bis y 43 Bis de la Ley Estatal del Deporte, disponen lo siguiente:

“Artículo 2 Bis.- Se entiende por Deporte, la práctica de actividades físicas e intelectuales que los habitantes del Estado de Nuevo León, de manera individual o en conjunto, organizada o no, profesional o no, realizadas en instalaciones públicas o privadas, o en el medio natural, realizan con propósitos competitivos o de esparcimiento en apego a su reglamentación, con la finalidad de desarrollar en el individuo.”

“Artículo 43 Bis.- Se entiende por Cultura del Deporte, la manifestación social producto de valores, conocimientos y recursos generados en su desarrollo, orientada a realizar acciones permanentes fundadas en la investigación, en los requerimientos y en las posibilidades sociales, para extender sus beneficios a todos los sectores de la población.”

Luego entonces, de una interpretación integral y sistemática de los ordenamientos que regulan el fomento y la práctica del deporte y su cultura, podemos deducir que obedecen a un derecho humano, entendiendo por el primero, la práctica con propósito competitivo o de sano esparcimiento de alguna actividad física e intelectual, cuya finalidad descansa en preservar la salud y el desarrollo ético, social e intelectual. Por su parte, el segundo, corresponde a la construcción y mantenimiento de espacios sociales para la difusión de ideas, valores y

conocimiento sobre el movimiento y uso del cuerpo para extender los beneficios del deporte en todos los sectores de la población.

Dicho lo anterior, en un contexto actual, resulta innegable la importancia de avanzar dentro del ámbito deportista en el reconocimiento de todo tipo de deporte, en el que irrumpen los electrónicos, popularmente conocidos como “eSports”, pues tal y como lo señala Marcano-Lárez (2012) son un área de actividades deportivas en las que las personas desarrollan y entrenan capacidades mentales o físicas en el uso de las tecnologías de la información y la comunicación, principalmente bajo el uso de videojuegos competitivos.

Por su parte, el académico Ingo Froböse, de la Universidad Alemana del Deporte de Colonia, la institución más importante y reconocida en ciencias del deporte de Alemania y Europa, considera a los eSports un deporte porque implican un alto rendimiento físico y mental, con reflejos, coordinación y concentración comparables a los de atletas tradicionales¹. Sus investigaciones demuestran además niveles de esfuerzo fisiológico equivalentes a los de disciplinas deportivas de resistencia.

Ahora bien, retomando la definición legal preceptuada en nuestro marco normativo tanto nacional como local, resulta dable aseverar que los deportes electrónicos cumplen con las características para ser considerados en su génesis como deporte y que su práctica, promoción y fomento gocen de las mismas condiciones en que lo hacen los deportes tradicionales.

Lo anterior, es así, considerando que la “actividad física” como característica del deporte, se presenta ante “los actos motores propios al ser humano, realizados como parte de sus actividades cotidianas”², situación que acontece al momento de

¹ Véase el enlace electrónico: <https://www.marca.com/videojuegos/esports/2016/03/15/56e81056ca474115778b4691.html>

² De acuerdo a la definición contenida en el artículo 5 fracción III de la Ley General de Cultura Física y Deporte.

sujetar, controlar y maniobrar el movimiento de un control remoto con las manos, los dedos e incluso cualquier otra parte del cuerpo humano.

En relación a “la finalidad de preservar la salud y el desarrollo ético, social y cultural”, tenemos que acorde a diversa evidencia científica, el ejercicio de esta práctica propicia el desarrollo pleno de distintos aspectos relevantes para el bienestar físico, psicológico y emocional de la persona, tales como:

- **Pensamiento crítico:** De acuerdo con Almeida y Franco (2011) definen al pensamiento crítico como: "Una forma lógica compleja y significativamente exigente de razonamiento de orden superior"³. El pensamiento crítico supone un repertorio de facultades: la articulación de ideas; significado de deducción; consideración de argumentos divergentes y búsqueda de pruebas para evaluar la legitimidad de cada uno; la formulación de hipótesis; justificación de los argumentos y creencias personales; la toma de decisiones; resolución de problemas; seguimiento y evaluación de las cogniciones y acciones personales. Adicionalmente, otra habilidad muy importante que se desarrolla, y que es muy útil en la solución de problemas, es el pensamiento lateral, según De Bono (1970) menciona que el pensamiento lateral es un método de pensamiento que puede ser empleado como una técnica para la resolución de problemas de manera imaginativa, es decir, el pensamiento lateral es una forma específica de organizar los procesos de pensamiento, que busca una solución mediante estrategias o algoritmos no ortodoxos que normalmente serían ignorados por el pensamiento lógico⁴.
- **Desarrollo de creatividad:** Los videojuegos hacen que tanto los niños como las niñas tiendan a ser más creativos, de acuerdo con un estudio de la

³ Almeida, L. y Franco, A. (2011). Critical thinking: Its relevance for education in a shifting society. Revista de Psicología, 29(1), 175-195.

⁴ De Bono, E. (1970). El pensamiento lateral. Manual de creatividad. Paidós.

Universidad Estatal de Michigan⁵, en un experimento donde participaron alrededor de 500 niñas y niños de doce años, los científicos comprobaron que aquellos que jugaban videojuegos eran más creativos al momento de desempeñar tareas como dibujar o escribir historias (Jackson 2012).

- **Habilidades de socialización:** El juego es el medio mediante el cual el sujeto aprende a desarrollarse en sociedad. Estos instrumentos tecnológicos (videojuegos) son agentes transmisores de contenidos, reforzadores de valores, actitudes y normas de control social, así mismo, el juego organizado es el que permite aprender a captar los valores y las normas en las cuales el individuo se está desarrollando⁶.

No obstante, de acuerdo a una encuesta realizada en febrero de 2024 por YouGov Surveys, la mayor parte de los consumidores en México, específicamente el 60.4%, no considera a los eSports como actividad deportiva.

Apenas 23.9% de los adultos entrevistados en el país asegura que los deportes electrónicos son comparables a disciplinas más tradicionales, como el fútbol soccer, natación, basquetbol o boxeo⁷.

⁵ Jackson, L. A., Witt, E. A., Games, A. I., Fitzgerald, H. E., Von Eye, A. y Zhao, Y. (2012). Information technology use and creativity: Findings from the Children and Technology Project. *Computers in Human Behavior*, 28(2), 370-376.

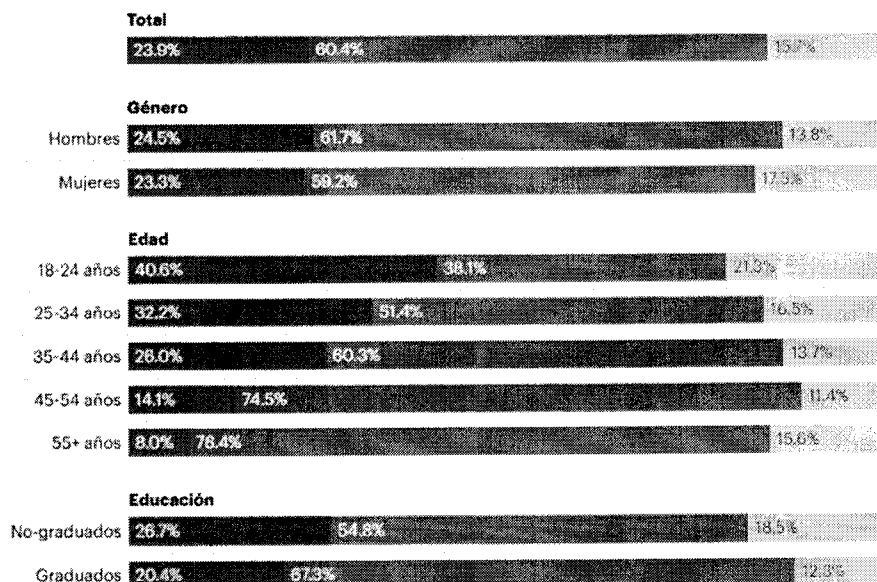
⁶ Revuelta Domínguez, F. (2004). El poder educativo de los juegos on.line y de los videojuegos, un nuevo reto para la psicopedagogía en la sociedad de la información. *Theoria*, 13, 97-102.

⁷ Véase el enlace electrónico: <https://business.yougov.com/es/content/49722-mexico-para-604-esports-no-son-deportes-de-verdad>

¿Qué mexicanos creen que los esports son deportes de verdad?

¿Usted ve o no ve a los esports (i.e., jugar videojuegos competitivamente) como un deporte real? (%)

■ Si, veo los esports como un deporte real ■ No, no veo los esports como un deporte real ■ No lo sé



Resultados solo para México.

Total se refiere al conjunto de todos los encuestados por la plataforma en el mercado.

YouGov

YouGov Surveys | febrero de 2024 • Insertar • Descargar • Imprimir

Sin embargo, un dato relevante que se destaca es que el 40.6% de las personas de un rango de edad entre los 18 y 24 años, considera a los deportes electrónicos dentro del universo conceptual del deporte.

Este contraste refleja tanto el potencial de crecimiento como los desafíos de aceptación que enfrenta esta industria y modalidad deportiva emergente en nuestro país.

Más aún, considerando que este mercado ha crecido exponencialmente en la última década, pues según estimaciones, este año alcanzará una ganancia de 19.5 millones de dólares y en 2027 podrá acumular 26.45 millones, un incremento de

poco más del 35%. Así mismo, 65.9 millones de mexicanos de 6 o más años de edad se consideran videojugadores, lo que equivale al 56.5% de la población total⁸.

Por si fuese poco, a nivel global, el Comité Olímpico Internacional en su 142ª sesión decidió de manera unánime crear los Juegos Olímpicos de Deportes Electrónicos, cuya primera edición se celebrará en este 2025 en Arabia Saudita, alcanzando un acuerdo por 12 años⁹.

Dicho lo anterior, estimamos indispensable que exista una regulación clara en nuestro marco normativo estatal que disipe en principio, cualquier duda sobre los alcances formales de los deportes electrónicos, incluyéndolos como parte integral de la figura jurídica de “deporte”.

Así mismo, creando para ellos un sector particular dentro del Programa Estatal del Deporte que permita establecer los objetivos, lineamientos y acciones para ordenar su planificación, organización y desarrollo a través de su práctica en el Estado.

De tal modo, que nos permitimos ilustrar las modificaciones legislativas pretendidas, como a continuación se describe:

LEY ESTATAL DEL DEPORTE	
TEXTO VIGENTE	TEXTO PROPUESTO
Artículo 2 Bis.- Se entiende por Deporte, la práctica de actividades físicas e intelectuales que los habitantes del Estado de Nuevo León, de manera individual o en conjunto, organizada o no, profesional o no, realizadas en instalaciones públicas o	Artículo 2 Bis.- Se entiende por Deporte, la práctica de actividades físicas e intelectuales o la combinación de éstas con la aplicación de habilidades técnicas, cognitivas y de estrategia , que los habitantes del Estado de Nuevo León,

⁸ Véase el enlace electrónico: https://www.att.com.mx/noticias/Esports-profesionalizacion.html#_ftn1

⁹ Véase el enlace electrónico: <https://www.olympics.com/ioc/news/ioc-enters-a-new-era-with-the-creation-of-olympic-esports-games-first-games-in-2025-in-saudi-arabia>

<p>privadas, o en el medio natural, realizan con propósitos competitivos o de esparcimiento en apego a su reglamentación, con la finalidad de desarrollar en el individuo.</p>	<p>de manera presencial o virtual, a través de plataformas digitales, individual o en conjunto, organizada o no, profesional o no, realizadas en instalaciones públicas o privadas, o en el medio natural, realizan con propósitos competitivos o de esparcimiento en apego a su reglamentación, con la finalidad de mejorar el desarrollo social, ético e intelectual del individuo.</p>
<p>Artículo 37.- El Programa Estatal del Deporte deberá formularse de acuerdo a los siguientes sectores:</p> <p>I. ... a la IV. ...</p> <p>V. ...</p> <p>a) ...</p> <p>b) Grupo de ciudadanos que se reúnen con un motivo deportivo sin encontrarse afiliado a una Asociación Estatal del Deporte; y</p> <p>VI.- Deporte para las Personas de la Tercera Edad: Es la práctica metódica de ejercicios físicos que realizan las personas de este sector de la población-</p>	<p>Artículo 37.- ...</p> <p>I. ... a la IV. ...</p> <p>V. ...</p> <p>a) ...</p> <p>b) Grupo de ciudadanos que se reúnen con un motivo deportivo sin encontrarse afiliado a una Asociación Estatal del Deporte;</p> <p>VI.- Deporte para las Personas de la Tercera Edad: Es la práctica metódica de ejercicios físicos que realizan las personas de este sector de la población; y</p> <p>VII.- Deporte Electrónico o eSport: Se entenderá como la práctica de videojuegos a través de consolas, equipo de cómputo, plataformas digitales, simuladores virtuales o</p>

	cualquier otra manifestación o dispositivo tecnológico que lo permita con las características descritas en el artículo 2 Bis de esta Ley.
--	--

Finalmente, por lo antes vertido, sometemos ante Ustedes compañeros el siguiente proyecto de:

DECRETO

ÚNICO. Se reforma el artículo 2 Bis, el inciso b de la fracción V y la fracción VI del artículo 37; y se adiciona una fracción VII al artículo 37, todos de la Ley Estatal del Deporte, para quedar como sigue:

Artículo 2 Bis.- Se entiende por Deporte, la práctica de actividades físicas e intelectuales **o la combinación de éstas con la aplicación de habilidades técnicas, cognitivas y de estrategia**, que los habitantes del Estado de Nuevo León, **de manera presencial o virtual, a través de plataformas digitales**, individual o en conjunto, organizada o no, profesional o no, realizadas en instalaciones públicas o privadas, o en el medio natural, realizan con propósitos competitivos o de esparcimiento en apego a su reglamentación, con la finalidad de **mejorar el desarrollo social, ético e intelectual del individuo.**

Artículo 37.- ...

I. ... a la IV. ...

V. ...

a) ...

b) Grupo de ciudadanos que se reúnen con un motivo deportivo sin encontrarse afiliado a una Asociación Estatal del Deporte;

VI.- Deporte para las Personas de la Tercera Edad: Es la práctica metódica de ejercicios físicos que realizan las personas de este sector de la población; y

VII.- Deporte Electrónico o eSport: Se entenderá como la práctica de videojuegos a través de consolas, equipo de cómputo, plataformas digitales, simuladores virtuales o cualquier otra manifestación o dispositivo tecnológico que lo permita con las características descritas en el artículo 2 Bis de esta Ley.

TRANSITORIOS

PRIMERO. El presente Decreto entrará en vigor al día siguiente al de su publicación en el Periódico Oficial del Estado.

SEGUNDO. En un plazo de 180 días naturales, el Poder Ejecutivo y los Municipios del Estado deberán adecuar o en su caso, expedir los reglamentos y demás disposiciones legales y administrativas necesarias para dar cumplimiento al presente Decreto.

TERCERO. Las acciones que realicen el Poder Ejecutivo y los Municipios del Estado para dar cumplimiento al presente Decreto, estarán sujetas a la disposición presupuestaria con la que cuenten al momento de la entrada en vigor del mismo, debiéndose ajustar en su caso, a lo señalado en los artículos 10, 13 y 14, según corresponda, de la Ley de Disciplina Financiera de las Entidades Federativas y Municipios, en relación con las erogaciones y el uso de recursos excedentes.

Monterrey, Nuevo León a la fecha de presentación

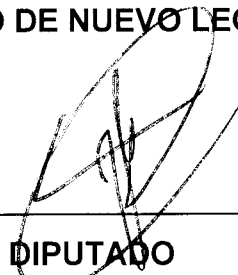
ATENTAMENTE

GRUPO LEGISLATIVO DE MOVIMIENTO CIUDADANO DE LA LXXVII
LEGISLATURA DEL H. CONGRESO DEL ESTADO DE NUEVO LEÓN



DIPUTADO

BALTAZAR GILBERTO MARTÍNEZ RÍOS



DIPUTADO

GLEN ALAN VILLARREAL ZAMBRANO



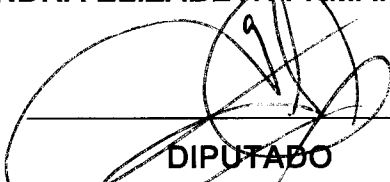
DIPUTADA

SANDRA ELIZABETH PÁMANES ORTIZ



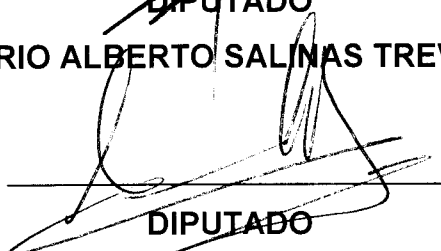
DIPUTADO

MARIO ALBERTO SALINAS TREVIÑO



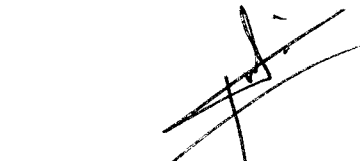
DIPUTADO

JOSÉ LUIS GARZA GARZA



DIPUTADO

ARMANDO VÍCTOR GUTIÉRREZ
CANALES



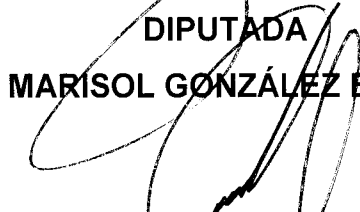
DIPUTADA

MARISOL GONZÁLEZ ELÍAS



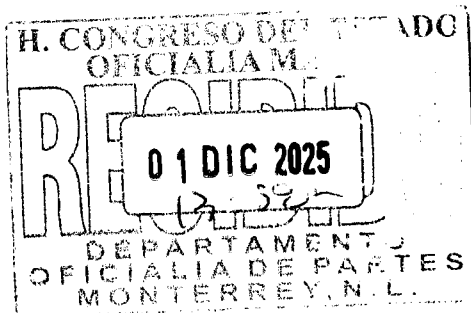
DIPUTADA

ANA MELISA PEÑA VILLAGÓMEZ




DIPUTADA

PAOLA CRISTINA LINARES LÓPEZ



**GRUPO PARLAMENTARIO DE MOVIMIENTO CIUDADANO DE LA LXVI
LEGISLATURA DE LA CÁMARA DE DIPUTADOS DEL H. CONGRESO DE LA UNIÓN**


DIPUTADA FEDERAL
IRAÍS VIRGINIA REYES DE LA TORRE



DIPUTADO FEDERAL
MIGUEL ÁNGEL SÁNCHEZ RIVERA

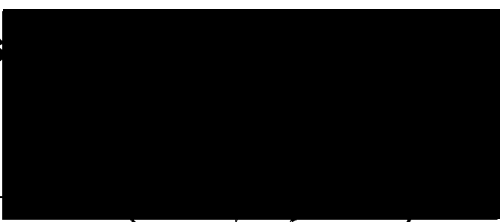
DIPUTADO FEDERAL
EDUARDO GAONA DOMÍNGUEZ


DIPUTADA FEDERAL
PAOLA MICHELL LONGORIA LÓPEZ

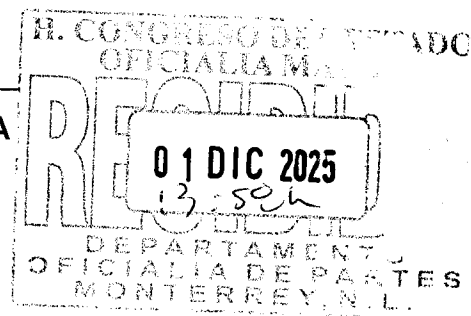
DIPUTADA FEDERAL
LAURA IRAÍS BALLESTEROS MANCILLA

CIUDADANOS


C. MARIANA ELIZONDO ALANIS
COORDINADORA JURÍDICA DEL
INSTITUTO ESTATAL DE CULTURA
FÍSICA Y DEPORTE

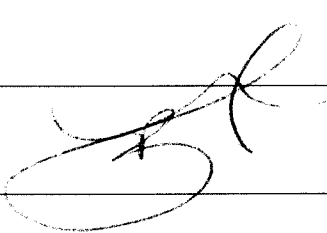

C. AARON URDIALES GONZÁLEZ
REGIDOR DEL R. AYUNTAMIENTO DE
GUADALUPE, NUEVO LEÓN


C. RAMÓN GARCÍA ZÚNIGA



SUSCRIPCIÓN DE INICIATIVA

RELACIÓN DE DIPUTADOS Y DIPUTADAS QUE SE SUSCRIBEN A LA INICIATIVA DE REFORMA A LOS ARTÍCULOS 2 BIS Y 37 DE LA LEY ESTATAL DEL DEPORTE, EN MATERIA DE DEPORTES ELECTRÓNICOS, PRESENTADA POR INTEGRANTES DEL GRUPO LEGISLATIVO DE MOVIMIENTO CIUDADANO, EN LA CARTERA DE SESIÓN DEL DÍA 02/DICIEMBRE/25.

Grupo Legislativo del Partido Movimiento de Regeneración Nacional	
DIPUTADA (O)	FIRMA
Mario Alejandro Soto Esquer	
Jesús Alberto Elizondo Salazar	
Anylú Bendición Hernández Sepúlveda	
Greta Pamela Barra Hernández	
Brenda Velázquez Valdez	
Tomás Roberto Montoya Díaz	
Grecia Benavides Flores	
Esther Berenice Martínez Díaz	
Reyna Reyes Molina	