



Buscan reconocer en la ley los deportes electrónicos

Morena impulsa reforma para **integrar eSports al Sistema Nacional del Deporte y otorgarles becas, certificaciones y apoyo oficial de Conade** a quienes lo practican

**ANTONIO LÓPEZ
Y ENRIQUE GÓMEZ**

—nacion@eluniversal.com.mx

El grupo parlamentario de Morena busca reformar la Ley General de Cultura Física y Deporte con el objetivo de reconocer e incorporar de manera formal a los deportes electrónicos o *eSports* dentro del sistema deportivo nacional.

Se trata de una iniciativa de la diputada Alejandra Chedraui Peralta, que de ser avalada daría atribuciones a la Comisión Nacional de Cultura Física y Deporte (Conade) para diseñar y coordinar programas que integren los deportes electrónicos al Sistema Nacional del Deporte, crear categorías oficiales, certificar competencias, promover el talento digital, y no sólo eso, sino además incorporar los *eSports* a los programas de becas y estímulos al alto rendimiento para reconocer a las y los ju-

gadores que representen a México en competencias internacionales.

Al exponer los alcances de la propuesta, la legisladora señaló que “la revolución digital ha modificado de manera profunda los ámbitos económico, social, educativo y cultural”, y subrayó que los deportes electrónicos “han pasado de ser una actividad recreativa para convertirse en un sector estructurado con gran impacto económico, social y cultural”.

Chedraui Peralta destacó que México se ha consolidado como el principal mercado de videojuegos en América Latina, con más de 66 millones de personas participando activamente, lo que representa alrededor de 51% de la población.

Sin embargo, advirtió que, pese a este crecimiento, “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 iniciativa plantea actualizar la definición de cultura física para incorporar prácticas mediadas por tecnologías digitales y establecer de manera expresa el concepto de deporte electrónico.

En este sentido, la diputada afirmó que “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”.

También se propone dotar a la

Conade de atribuciones para establecer un marco jurídico mínimo para asociaciones, ligas y federaciones del sector.

“Estas medidas permitirán brindar certidumbre laboral y deportiva a quienes hoy compiten sin respaldo jurídico”, indicó la legisladora.

En materia de salud, la propuesta incorpora al deporte digital dentro de los programas preventivos de la Secretaría de Salud y la Conade, reconociendo riesgos específicos como la fatiga visual, lesiones musculoesqueléticas y el estrés asociado a la competencia de alto rendimiento: “Es indispensable garantizar la integridad, bienestar y salud de quienes lo practican”, puntualizó. ●

ALEJANDRA CHEDRAUI PERALTA

Diputada por Morena

“La revolución digital ha modificado (...) los ámbitos económico, social, educativo y cultural (...), los deportes electrónicos se han convertido en un sector con gran impacto económico”



MARIO JASSO, CUARTOSCURO

México se ha consolidado como el principal mercado de videojuegos en América Latina, con más de 66 millones de personas participando activamente; representa alrededor de 51% de la población, destacó la legisladora Chedraui.