



Pide MC considerar eSports como deporte

MAYOLO LÓPEZ

La diputación federal de Movimiento Ciudadano (MC) propuso que los videojuegos de deportes (eSports) sean reconocidos como una modalidad deportiva.

En la iniciativa, los diputados promotores, Laura Ballesteros, Irais Reyes, Paola Longoria y Miguel Sánchez, dejaron de manifiesto que el mercado mundial de los videojuegos crecería 3.4 por ciento en 2025, alcanzando un valor aproximado de 188 mil 900 millones de dólares.

Recordaron que en universidades mexicanas ya se promueven los torneos con calidad de reconocimiento deportivo.

La iniciativa pretende que los deportes electrónicos sean reconocidos legalmente, e incluso, se reciban becas, estímulos a universidades, e intervenga la Comisión Nacional de Cultura Física y el Deporte (Conade).

“Los deportes electrónicos (eSports) sean recono-

cidos legalmente como una modalidad deportiva dentro de la Ley General de Cultura Física y Deporte y sentar las bases para su regulación progresiva e integración plena en las políticas públicas del deporte nacional”.

Aseguran que en países como Corea del Sur, Francia y China los eSports cuentan con reconocimiento legal como actividad deportiva.

La diputada Laura Ballesteros dijo que México “se destaca por su potencial para convertirse en un referente global en la industria del gaming. El estudio con el informe Game On: el auge del gaming en México (2025), elaborado por Endeavor México y Banco Santander México, establece que el País es el mercado más grande de videojuegos en América Latina y el décimo a nivel mundial”.

Actualmente, cuenta con más de 76 millones de jugadores activos y genera ingresos superiores a los 2 mil 300 millones de dólares anuales.