



CONGRESO DEL ESTADO DE TAMAULIPAS

LEGISLATURA 66 2024-2027

DIP. SILVIA ISABEL CHÁVEZ GARAY

HONRABLE ASAMBLEA LEGISLATIVA

Quien suscribe, la **diputada Silvia Isabel Chávez Garay**, miembro del Grupo Parlamentario de MORENA de la LXVI Legislatura del Congreso del Estado de Tamaulipas, con fundamento en lo dispuesto en el artículo 64, fracción I, de la Constitución Política del Estado de Tamaulipas; 67, numeral 1, inciso e), y 93, numerales 1, 2 y 3 inciso c), de la Ley sobre la Organización y Funcionamiento Internos del Congreso del Estado Libre y Soberano de Tamaulipas, comparezco ante este Pleno Legislativo con el fin de presentar iniciativa con proyecto de decreto por el que **se adiciona la fracción VI Bis al artículo 5, así como se reforma la fracción XL y se adiciona la fracción XLII al artículo 12 de la Ley de Cultura Física y Deporte para el Estado de Tamaulipas**, en materia de promoción de la práctica responsable de los deportes electrónicos.

OBJETIVO

La presente iniciativa tiene por objeto incorporar los deportes electrónicos al marco jurídico estatal en materia de cultura física y deporte, mediante su reconocimiento como una modalidad de actividad deportiva y el establecimiento de atribuciones para promover su práctica y desarrollo de manera responsable, procurando la inclusión, el respeto, el juego limpio y la adopción de hábitos saludables, particularmente entre niñas, niños, adolescentes y jóvenes.

EXPOSICIÓN DE MOTIVOS

La transformación tecnológica ha generado nuevas formas de participación, recreación y competencia, particularmente entre las generaciones más jóvenes. Dentro de este proceso han cobrado relevancia los deportes electrónicos, conocidos como eSports, que se desarrollan mediante competencias organizadas a través de videojuegos y plataformas digitales. Esta realidad plantea la necesidad de que el marco deportivo estatal evolucione de manera gradual para reconocer

nuevas formas de participación, procurando que su desarrollo se encuentre acompañado de principios de responsabilidad, inclusión y convivencia.¹

El crecimiento de estas actividades también ha comenzado a reflejarse en el ámbito legislativo. En el Congreso de la Unión se han presentado iniciativas encaminadas a incorporar expresamente los deportes electrónicos dentro del marco jurídico deportivo, incluyendo propuestas para definir los deportes electrónicos, reconocer sus características como modalidad de actividad deportiva y establecer acciones para su promoción y fomento. Lo anterior evidencia que los cambios tecnológicos están generando nuevas expresiones de competencia que requieren ser consideradas progresivamente por las instituciones públicas.²

En este contexto, resulta conveniente que Tamaulipas analice esta nueva realidad desde una perspectiva preventiva y responsable. La práctica de actividades digitales puede ofrecer oportunidades de interacción, colaboración y desarrollo de determinadas habilidades; sin embargo, también requiere condiciones que favorezcan el bienestar de las personas participantes, particularmente cuando se trata de niñas, niños y adolescentes. UNICEF ha señalado la importancia de promover entornos digitales inclusivos y seguros, así como de considerar aspectos relacionados con el tiempo saludable de juego y la prevención de ambientes perjudiciales.³

La Ley de Cultura Física y Deporte para el Estado de Tamaulipas establece las bases para la organización y promoción de la cultura física y el deporte en la entidad. Dentro de este marco, el artículo 5 establece las definiciones aplicables para efectos de la Ley, mientras que el artículo 12 contempla diversas atribuciones del Gobierno del Estado, por conducto del Instituto Tamaulipeco del Deporte, entre ellas formular y evaluar la política estatal en la materia, diseñar programas,

¹ UNICEF. (2020). Recommendations for the online gaming industry on assessing impact on children. UNICEF, <https://www.unicef.org/childrightsandbusiness/reports/recommendations-online-gaming-industry-assessing-impact-children>

² Cámara de Diputados del H. Congreso de la Unión. (2025). Iniciativas en materia de reconocimiento de eSports. Sistema de Información Legislativa, Sistema de Información Legislativa de la Cámara de Diputados

³ UNICEF. (2023). Children's rights and online gaming. UNICEF Child Rights and Business.
UNICEF – Children's rights and online gaming

celebrar convenios y promover el desarrollo de la cultura física y el deporte.⁴ Estas disposiciones constituyen una base jurídica adecuada para reconocer expresamente a los deportes electrónicos y promover su práctica y desarrollo dentro de las atribuciones e instituciones existentes, sin necesidad de crear una estructura administrativa adicional.

La propuesta parte de una premisa de actualización legislativa: incorporar expresamente los deportes electrónicos al marco jurídico estatal, mediante su definición y el establecimiento de atribuciones para promover su práctica y desarrollo de manera responsable. De esta manera, la reforma aprovecha las instituciones existentes y permite que la autoridad deportiva atienda progresivamente esta manifestación de participación y competencia, sin crear un sistema independiente ni una estructura administrativa específica.

Asimismo, la incorporación de criterios de inclusión, respeto y juego limpio busca que las actividades deportivas electrónicas se desarrollen bajo principios compatibles con los valores que deben orientar la práctica deportiva. La Ley General de Cultura Física y Deporte reconoce la importancia de la colaboración institucional para promover y fomentar la cultura física y la práctica del deporte, así como la diversidad de sus manifestaciones y modalidades, lo que permite considerar nuevas formas de participación deportiva dentro del marco jurídico.⁵

La necesidad de esta reforma deriva de la conveniencia de que el marco jurídico estatal pueda acompañar los cambios tecnológicos y sociales que generan nuevas formas de participación y competencia. Por ello, la propuesta no se limita a establecer una atribución administrativa, sino que plantea incorporar expresamente los deportes electrónicos al marco jurídico estatal mediante su definición y, de manera complementaria, establecer dentro de las atribuciones del Instituto Tamaulipeco del Deporte la promoción de su práctica y desarrollo

⁴ Congreso del Estado de Tamaulipas. (2026). Ley de Cultura Física y Deporte para el Estado de Tamaulipas. H. Congreso del Estado de Tamaulipas. Legislación vigente del Congreso del Estado de Tamaulipas

⁵ Cámara de Diputados del H. Congreso de la Unión. (2025). Ley General de Cultura Física y Deporte. Secretaría General. Ley General de Cultura Física y Deporte – Cámara de Diputados

responsable, permitiendo que la autoridad estatal pueda participar en su desarrollo desde una perspectiva de inclusión, respeto y bienestar.

Esta orientación resulta especialmente pertinente frente a la creciente presencia de los entornos digitales en la vida cotidiana de niñas, niños y adolescentes. UNICEF ha documentado que los videojuegos y las plataformas digitales pueden ofrecer oportunidades de aprendizaje, colaboración, interacción y bienestar, pero también ha señalado la importancia de atender riesgos relacionados con ambientes tóxicos, discriminación, seguridad y uso saludable del tiempo. Por ello, el reconocimiento de los deportes electrónicos dentro del marco jurídico estatal debe acompañarse de criterios que favorezcan su práctica responsable y el bienestar de quienes participan.

La presente iniciativa se vincula con los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS), particularmente con el ODS 3, Salud y Bienestar, al promover hábitos saludables y una práctica responsable de los deportes electrónicos; con el ODS 4, Educación de Calidad, al favorecer el desarrollo de habilidades y competencias; y con el ODS 10, Reducción de las Desigualdades, al impulsar el reconocimiento, la inclusión y la participación para las personas interesadas en estas actividades.

MARCO NORMATIVO VIGENTE

La Ley de Cultura Física y Deporte para el Estado de Tamaulipas establece las bases jurídicas para la promoción, organización y desarrollo de la cultura física y el deporte en la entidad. El artículo 5 establece las definiciones aplicables para efectos de la Ley, mientras que el artículo 12 determina las atribuciones del Instituto Tamaulipeco del Deporte para formular y ejecutar acciones relacionadas con la cultura física y el deporte. Asimismo, el marco jurídico nacional en materia deportiva reconoce la diversidad de manifestaciones y modalidades deportivas, por lo que la incorporación de los deportes electrónicos al ordenamiento estatal permite actualizar sus disposiciones conforme a las nuevas formas de

participación deportiva, bajo principios de inclusión, respeto, juego limpio y bienestar.

Ley de Cultura Física y Deporte para el Estado de Tamaulipas	Ley de Cultura Física y Deporte para el Estado de Tamaulipas
Texto Vigente	Texto que se Adiciona
ARTÍCULO 5. Para los efectos de la presente ley se entenderá por: De la fracción I a la VI, sin modificaciones.	ARTÍCULO 5. Para los efectos de la presente ley se entenderá por: De la fracción I a la VI, sin modificaciones. VI Bis. Deporte electrónico o eSport: Modalidad de actividad deportiva basada en la participación organizada y competitiva mediante videojuegos, desarrollada a través de plataformas y medios digitales, bajo reglas determinadas y de manera individual o colectiva;
ARTÍCULO 12. Corresponde al Gobierno del Estado por conducto del Instituto, las siguientes atribuciones: De la fracción I a la XXXIX, sin	ARTÍCULO 12. Corresponde al Gobierno del Estado por conducto del Instituto, las siguientes atribuciones: De la fracción I a la XXXIX, sin

modificaciones.	modificaciones.
XL. Suscribir, en su caso, los contratos que regulen las relaciones laborales del Instituto con sus trabajadores, mismos que se regirán por lo señalado en la Ley del Trabajo de los Servidores Públicos del Estado de Tamaulipas; y	XL. Suscribir, en su caso, los contratos que regulen las relaciones laborales del Instituto con sus trabajadores, mismos que se regirán por lo señalado en la Ley del Trabajo de los Servidores Públicos del Estado de Tamaulipas;
XLI. Las demás que señale la Ley General, esta Ley, su Decreto de creación y los demás ordenamientos aplicables.	XLI. Las demás que señale la Ley General, esta Ley, su Decreto de creación y los demás ordenamientos aplicables; y
	XLII. Promover, en el ámbito de sus atribuciones, la práctica y el desarrollo de los deportes electrónicos, procurando que se realicen de manera responsable y bajo principios de inclusión, respeto, juego limpio y hábitos saludables.

Por lo anteriormente expuesto y fundado me permito someter a la consideración de esta H. Asamblea el siguiente proyecto de **Decreto**:

INICIATIVA CON PROYECTO DE DECRETO MEDIANTE EL CUAL SE ADICIONA LA FRACCIÓN VI BIS AL ARTÍCULO 5, ASÍ COMO SE REFORMA LA FRACCIÓN XL Y SE ADICIONA LA FRACCIÓN XLII AL ARTÍCULO 12 DE

**LA LEY DE CULTURA FÍSICA Y DEPORTE PARA EL ESTADO DE
TAMAULIPAS.**

PROYECTO RESOLUTIVO

ÚNICO. Se adiciona la fracción VI Bis al artículo 5, se reforma la fracción XL y se adiciona la fracción XLII al artículo 12 de la Ley de Cultura Física y Deporte para el Estado de Tamaulipas, para quedar como sigue:

ARTÍCULO 5.

Para los efectos de la presente ley se entenderá por:

De la fracción I a la VI, sin modificaciones.

VI Bis. Deporte electrónico o eSport: Modalidad de actividad deportiva basada en la participación organizada y competitiva mediante videojuegos, desarrollada a través de plataformas y medios digitales, bajo reglas determinadas y de manera individual o colectiva;

ARTÍCULO 12.

Corresponde al Gobierno del Estado por conducto del Instituto, las siguientes atribuciones:

De la fracción I a la XXXIX, sin modificaciones.

XL. Suscribir, en su caso, los contratos que regulen las relaciones laborales del Instituto con sus trabajadores, mismos que se regirán por lo señalado en la Ley del Trabajo de los Servidores Públicos del Estado de Tamaulipas;

XLI. Las demás que señale la Ley General, esta Ley, su Decreto de creación y los demás ordenamientos aplicables; y

XLII. Promover, en el ámbito de sus atribuciones, la práctica y el desarrollo de los deportes electrónicos, procurando que se realicen de manera responsable y bajo principios de inclusión, respeto, juego limpio y hábitos saludables.

TRANSITORIOS

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

Extendida en el Recinto del Honorable Congreso del Estado, en fecha veintiuno de septiembre del año dos mil veintiséis.

ATENTAMENTE



DIP. SILVIA ISABEL CHÁVEZ GARAY