

H. Congreso del Estado de Nuevo León



LXXVI Legislatura

PROMOVENTE: C. DIP. EDUARDO GAONA DOMÍNGUEZ, INTEGRANTE DEL GRUPO LEGISLATIVO MOVIMIENTO CIUDADANO DE LA LXXVI LEGISLATURA,

ASUNTO RELACIONADO: MEDIANTE EL CUAL PRESENTA INICIATIVA DE REFORMA A DIVERSOS ARTÍCULOS DE LA LEY ESTATAL DEL DEPORTE. SE TURNA CON CARÁCTER DE URGENTE

INICIADO EN SESIÓN: 30 DE ABRIL DEL 2024

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

Mtra. Armida Serrato Flores

Oficial Mayor

**PRESIDENCIA DE LA MESA DIRECTIVA DEL
H. CONGRESO DEL ESTADO DE NUEVO LEÓN
P R E S E N T E.-**



→ Sin anexos

Quienes suscriben, **Diputado Eduardo Gaona Domínguez** e integrantes del Grupo Legislativo de Movimiento Ciudadano de la LXXVI Legislatura del H. Congreso del Estado de Nuevo León, Diputadas Sandra Elizabeth Pámanes Ortiz, Norma Edith Benítez Rivera, Iraís Virginia Reyes de la Torre, Tabita Ortiz Hernández, Denisse Daniela Puente Montemayor, María Guadalupe Guidi Kawas y María del Consuelo Gálvez Contreras, y Diputados Roberto Carlos Farías García, Raúl Lozano Caballero, José Alfredo Pérez Bernal, Perfecto Agustín Reyes González, José Juan Tovar Hernández y Raymundo Treviño Cavazos, con fundamento en lo establecido por los artículos 87 y 88 de la Constitución Política del Estado Libre y Soberano de Nuevo León; 102, 103 y 104 del Reglamento para el Gobierno Interior del Congreso del Estado, someto a la consideración de esta Honorable Asamblea, la siguiente **INICIATIVA CON PROYECTO DE DECRETO POR EL QUE SE REFORMAN DIVERSAS DISPOSICIONES A LA LEY ESTATAL DEL DEPORTE**, lo que se expresa en la siguiente:

EXPOSICIÓN DE MOTIVOS

Nuestra sociedad está viviendo cambios muy acelerados como consecuencia de la era digital y electrónica; la manera en como interactuamos y conectamos con los demás a través de la tecnología a dado lugar a nuevas formas de socializar y ver el mundo. El uso de las nuevas tecnologías no solamente ha cambiado los procesos en el mundo laboral, social o gubernamental, sino que además ha tenido un impacto significativo en los deportes.

La innovación tecnológica ha estado presente en los llamados e-sports que han sido reconocidos como deportes en diferentes partes del mundo.

De acuerdo con Rivera-Arteaga y Torres-Cosío (2018) definen a los videojuegos como: “Un juego electrónico en el que una o más personas interactúan. Su interfaz es por medio de una pantalla, el cual ha ido evolucionando gracias al avance de las tecnologías, alcanzando mayor complejidad y robustez. Este puede implementarse en una o más plataformas, como una computadora, una consola, un dispositivo portátil (un teléfono móvil, tableta), arcade (máquinas de videojuegos adaptadas para locales públicos), entre otros”.¹

A lo largo del tiempo, los videojuegos han sido objeto de crítica debido a los estigmas sociales; sin embargo, en un estudio presentado por Greenfield y Cocking (1996) concluyeron que no hay evidencias para confirmar efectos negativos de los videojuegos, ni para afirmar que producen aberraciones en el comportamiento infantil.² Por su parte, diversos científicos han descubierto las habilidades desarrolladas por los videojuegos siendo:

- **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

¹ Rivera Arteaga, E. & Torres Cosío, V. (2018). Videojuegos y habilidades del pensamiento. RIDE. Revista Iberoamericana para la Investigación y el Desarrollo Educativo, 8(16), 267-288.
<https://doi.org/10.23913/ride.v8i16.341>

² Greenfield, P. M., & Cocking, R. R. (Eds.) (1996). *Interacting with Video*. Ablex

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

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 lógico.⁴

- **Alfabetización digital:** Casado (2006) lo define como: “El proceso de adquisición de los conocimientos necesarios para conocer y utilizar adecuadamente las infotecnologías y poder responder críticamente a los estímulos y exigencias de un entorno informacional cada vez más complejo, con variedad y multiplicidad de fuentes, medios de comunicación y servicios”.⁵
- **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 Universidad Estatal de Michigan, 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 *et al.*, 2012).⁶

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

⁵ Casado, R. (2006). Alfabetización digital: ¿qué es y cómo debemos entenderla? En R. Casado (Coord.), Claves de la alfabetización digital (pp. 51-56). Fundación Telefónica/Ariel.

⁶ 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.

- **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 desarrollando (Revuelta-Domínguez, 2004).⁷

En un panorama actual, la industria de los videojuegos se ha convertido en una de las más dinámicas en el mundo en términos de negocios, al posicionarse como un elemento básico de entretenimiento de todas las generaciones. Por su parte, en México, se ha constituido como uno de los sectores creativos y culturales que lidera en innovación, preferencia y generación de valor para desarrolladores y jugadores.⁸

De acuerdo con estudio realizado por The Competitive Intelligence Unit (2023), para el tercer trimestre de 2023, en México se registró una cifra histórica, alcanzando una contabilidad de 67.8 millones de videojugadores de 6 años o más, esta cifra representa una adición de 1.3 millones de nuevos usuarios con respecto a 2022. A partir de ello, 57.4% de la población se considera 'gamer' en el rango de edad referido anteriormente.⁸

En materia económica, la generación de ingresos de los videojuegos se previó un alcance de \$39,099 millones de pesos durante 2023, monto 3.9% superior en su comparativo anual, resultante de la disminución de precios, el aumento en la oferta y el mayor crecimiento macroeconómico. Además, en su segmentación por componentes,

⁷ 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.

⁸ Piedras, E. (2024). Gaming en México: Panorama y Prospectiva de Mercado. The CIU. <https://www.theciu.com/publicaciones-2/2024/1/10/gaming-en-mxico-panorama-y-prospectiva-de-mercado>

destaca que 64.8% de los ingresos corresponden a software, que incluye compras 'in-game' y servicios de suscripción. El restante 31.4% es atribuible a la venta de consolas en México.⁸

En lo que respecta a los deportes electrónicos, popularmente conocidos como "eSports", son el resultado de la profesionalización del mundo competitivo de los videojuegos, fenómeno con un gran empuje y desarrollo en las últimas dos décadas. De acuerdo con Marcano-Lárez (2012) define a los eSports como: "Un área de las 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".⁹

Las principales universidades en los Estados Unidos, incluyendo Harvard y UCLA, ofrecen ahora eSports como un programa de deportes universitarios. Otros están incluso comenzando a conceder becas de eSports para League of Legends (LoL) y Overwatch. En España se ha creado hace poco la primera universidad online española dedicada a los eSports (Playeek).

En cuanto a nuestro estado, debido al gran auge de los eSports, la Universidad Autónoma de Nuevo León (UANL) en el año 2022 integró al programa oficial de la Dirección de Deportes, convirtiéndose en la disciplina número 30 que oferta la UANL a su población universitaria. Actualmente, la UANL cuenta con alrededor de mil gamers que se encuentran inscritos en sus diferentes torneos.

8 Piedras, E. (2024). *Gaming en México: Panorama y Prospectiva de Mercado*. The CIU. <https://www.theciu.com/publicaciones->

9 Marcano Lárez, B. (2012). *Características sociológicas de videojugadores online y el e-sport*. Pedagogía Social. Revista Interuniversitaria, (19), pp. 113 - 124. DOI: 10.7179/PSRI_2012.19.07

La presente iniciativa tiene como propósito fundamental el reconocimiento de los eSports a nivel estatal, así como también, fomentar, impulsar e incentivar las competiciones de deportes electrónicos.

Es necesario, que nuestro marco legal se actualice con la finalidad de que se otorguen herramientas para la realización de eventos y torneos de deportes electrónicos como parte de nuestra realidad y dinámica social actual.

Por lo anteriormente expuesto y fundamentado, se somete a consideración de esta Honorable Asamblea el siguiente:

DECRETO

ÚNICO. - Se **Reforman** el Artículo 2 BIS, el Artículo 13 y las Fracciones III y IV del Artículo 16 y se **Adiciona** una Fracción V al Artículo 16, de la Ley Estatal del Deporte, para quedar como sigue:

ARTÍCULO 2 BIS.- Se entiende por Deporte, la práctica de actividades físicas, **electrónicas** e intelectuales que los habitantes del Estado de Nuevo León, de manera individual o en conjunto, realizan con propósitos competitivos o de esparcimiento en apego a su reglamentación, con la finalidad de desarrollar las aptitudes del individuo.

ARTÍCULO 13.- Corresponde a la Dependencia responsable del Deporte programar cursos de formación capacitación y actualización para Entrenadores e Instructores Deportivos y Profesores de Educación Física, **así como de Asesores y Consultores en materia de deportes electrónicos.**

ARTÍCULO 16.- ...

I.- a II.- ...

III.- Promover y apoyar a los organismos locales que desarrollen actividades deportivas e incorporarlos al Sistema Estatal del Deporte,

- IV.- La promoción de programas que desarrollen la práctica del deporte y el derecho a la cultura física que tienen todas las personas en los diferentes municipios del Estado; y
- V.- **Incentivar la realización de eventos, competiciones y torneos de deportes electrónicos.**

TRANSITORIOS

ÚNICO. - El presente decreto entrará en vigor el día siguiente al de su publicación en el Periódico Oficial del Estado.

Dado en la Ciudad de Monterrey, Nuevo León a los 29 días del mes de Abril de 2024.


Dip. Eduardo Gaona Domínguez

Dip. Sandra Elizabeth Pámanes Ortíz

Dip. Norma Edith Benítez Rivera

Dip. Iraís Virginia Reyes de la Torre

Dip. Tabita Ortiz Hernández

Dip. Denisse Daniela Puente Montemayor

Dip. María Guadalupe Guidi Kawas

Dip. Roberto Carlos Párras García



Dip. María del Consuelo Gálvez Contreras

Dip. Raúl Lozano Caballero

Dip. José Alfredo Pérez Bernal

Dip. Perfecto Agustín Reyes González

Dip. José Juan Tovar Hernández

Dip. Raymundo Treviño Cavazos

**Integrantes del Grupo Legislativo de Movimiento Ciudadano
H. Congreso del Estado de Nuevo León**

LA PRESENTE FOJA FORMA PARTE DE LA INICIATIVA CON PROYECTO DE DECRETO POR EL QUE SE REFORMAN DIVERSAS
DISPOSICIONES A LA LEY ESTATAL DEL DEPORTE.