

**PEMBERITAHUAN PERTANYAAN DEWAN RAKYAT
MESYUARAT KEDUA, PENGGAL KEDUA,
PARLIMEN KEEMPAT BELAS**

PERTANYAAN : BERTULIS

**DARIPADA : DATO' SRI MUSTAPA BIN MOHAMED
[JELI – PPBM]**

SOALAN

Minta **MENTERI BELIA DAN SUKAN** menyatakan langkah-langkah yang diambil kerajaan untuk membangunkan satu ekosistem yang menyeluruh bagi memacu perkembangan *e-sports* dalam negara ini dan serantau.

JAWAPAN

1. Ekosistem yang kukuh memerlukan transformasi digital yang menyeluruh supaya keperluan pembangunan sukan elektronik ini dapat dipenuhi. Di samping itu, penglibatan pelbagai pihak yang berkepentingan dalam industri ini adalah perlu bagi mewujudkan persekitaran digital yang kompetitif.

2. Pihak Kementerian dengan kerjasama *Malaysia Digital Economy Corporation* (MDEC) telah bersetuju untuk memberi tumpuan kepada beberapa aspek utama dalam membangunkan *Esports* seperti :

- (a) Promosi *Esports* Dalam Bidang Industri
- (b) Kefahaman Umum Tentang Industri '*E-gaming*'
- (c) Kefahaman Umum Tentang Faedah *Esports* Kepada Golongan Remaja
- (d) Penganjuran Liga *Esports* Kebangsaan

- (e) Persediaan Atlet Ke Arah Sukan SEA 2019
- (f) Usahasama Pembangunan *Esports* Bersama Pemegang Taruh Berkaitan

3. Pembangunan sukan ini tidak dapat direalisasikan sekiranya kefahaman umum tentang kebaikan dan faedah *Esports* oleh golongan ibu bapa, penjawat awam, media dan pihak yang berkaitan disalah ertikan.

4. Untuk makluman yang Ahli Yang Berhormat, Kementerian Belia dan Sukan akan memuktamadkan *Blueprint Esports* Kebangsaan yang pertama di mana ia akan menjadi rangka pembangunan *Esports* di Malaysia. *Blueprint* ini merangkumi semua aspek asas termasuk hala tuju, pembangunan atlet, pengurusan persatuan, penganjuran pertandingan dan kemudahan infrastuktur yang akan menjadi panduan pelaksanaan program ini di pelbagai peringkat.

Sekian, terima kasih.