

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

---

PERTANYAAN : LISAN

DARIPADA : DATUK WIRA HAJAH MAS ERMIEYATI  
BINTI SAMSUDIN  
[MASJID TANAH, MELAKA]

DAN

TUAN AKMAL NASRULLAH BIN  
MOHD. NASIR  
[JOHOR BAHRU, JOHOR]

TARIKH : 19 MAC 2019 ( SELASA ) - SOALAN 1  
4 APRIL 2019 ( KHAMIS ) - SOALAN 23

**SOALAN NO. 1**

Minta **MENTERI BELIA DAN SUKAN** menyatakan apakah program-program terbaru yang dirangka oleh pihak Kementerian untuk tahun 2019 dalam usaha menarik lebih ramai golongan belia bagi menceburi bidang Esport agar selari memenuhi kehendak Revolusi Industri 4.0.

**SOALAN NO. 23**

Minta **MENTERI BELIA DAN SUKAN** menyatakan:-

- (a) usaha-usaha untuk merancakkan lagi industri sukan elektronik di Malaysia; dan
- (b) strategi pembangunan dalam usaha melahirkan lebih ramai pemain profesional dalam bidang sukan elektronik.

**JAWAPAN**

Tuan Yang di-Pertua,

1. Izinkan saya untuk menjawab pertanyaan **YB MASJID TANAH** bersekali dengan pertanyaan **YB JOHOR BAHRU** bertarikh 4 April 2019.
2. Untuk makluman Ahli Yang Berhormat, bagi memastikan lebih ramai golongan belia bergiat aktif dalam bidang “*Esports*”, satu inisiatif awal telah dirangka oleh Persatuan Sukan Elektronik Malaysia (ESM), di mana kejohanan akan dianjurkan dari peringkat negeri ke peringkat kebangsaan dan seterusnya peringkat antarabangsa
3. Buat pertama kali pada tahun ini dalam tahun 2019, sukan “*Esports*” akan dimasukkan ke dalam Temasya Sukan SEA di Manila, Filipina di mana terdapat lima (5) acara pingat “*Esports*” akan dipertandingkan.
4. Kementerian melalui Majlis Sukan Negara (MSN) juga sedang merangka satu “*Blueprint Sukan Elektronik Malaysia*” yang pertama bagi membolehkan program “*Esports*” dirancang dan diselaraskan secara berstruktur untuk pembangunan yang holistik dari peringkat akar umbi sehinggalah ke peringkat antarabangsa. Task force ini diwakili oleh penggiat sukan “*Esports*”, oleh tokoh-tokoh industri “*Esports*” dan dijangka siap pada bulan April 2019.
5. Fokus diberikan kepada lima (5) keutamaan strategik iaitu:
  - a. Pembangunan atlet “*Esports*”;
  - b. Sokongan perkembangan industri “*Esports*”;
  - c. Peningkatan taraf infrastruktur “*Esports*” negara;
  - d. Kesedaran awam terhadap tanggungjawab sukan “*Esports*”;  
dan
  - e. Undang-undang dan tadbir urus “*Esports*”.

## SOALAN NO : 1

6. Persatuan Sukan Elektronik Malaysia (ESM) juga akan menganjurkan Liga Sukan Elektronik Malaysia untuk mengenal pasti ranking pemain mengikut acara masing-masing. ESM dengan kerjasama Kementerian kini dalam perancangan mewujudkan ranking atlet yang masih belum wujud lagi dalam arena sukan "*Esports*".
7. Bidang "*Esports*" juga akan turut membuka peluang-peluang kerjaya dan memberi kesan positif serta meningkatkan ekonomi negara dalam aspek teknologi dan pelancongan. Berdasarkan kedudukan semasa, Malaysia berada di tangga ke-21 dalam pasaran dunia "*Esports*" di mana pendapatan yang dijana adalah sebanyak USD586 juta (RM2.3 billion) dan pada bulan yang lepas, syarikat Razer iaitu syarikat terbesar dalam "*Esports*" telah menggajikan lebih 280 orang anak muda di Ibu Pejabat Razer Malaysia yang baru dilancarkan.
8. Pihak Kementerian sedang menggariskan banyak lagi inisiatif yang akan dijalankan dalam tempoh terdekat untuk memastikan landskap "*Esports*" berkembang dengan rancak dan limpah baiknya dirasakan oleh anak muda daripada segi penjanaaan peluang pekerjaan serta "*upskilling*" dan "*reskilling*" dalam bidang yang baharu ini.

Sekian, terima kasih.