

**PEMBERITAHUAN PERTANYAAN LISAN DEWAN RAKYAT
MESYUARAT PERTAMA, PENGGAL KEEMPAT,
PARLIMEN KEEMPAT BELAS**

PERTANYAAN : JAWAB LISAN

**DARIPADA : TUAN JUGAH ANAK MUYANG @ TAMBAT
(LUBUK ANTU)**

TARIKH : 22 SEPTEMBER 2021 (RABU)

SOALAN

Minta **MENTERI BELIA DAN SUKAN** menyatakan apakah inisiatif yang boleh diambil oleh Kementerian berkenaan sukan E-sport yang dilihat mampu menjana pendapatan dalam kalangan belia luar bandar.

JAWAPAN

Tuan Yang di-Pertua,

Kementerian Belia dan Sukan (KBS) telah melancarkan Esports Integrated (ESI), inisiatif untuk memangkin sebuah ekosistem esukan yang rancak, mapan, dan inklusif di Malaysia pada Oktober 2020.

ESI merupakan usaha dalam mengembangkan Program Skim Perantisan Nasional yang telah dilancarkan oleh Kementerian ke sektor esukan. Menerusi usaha yang sedang digerakkan ESI ini, perantis belia termasuklah belia luar bandar akan melalui latihan *soft-skills* dan *on-the-job training* bersama syarikat yang berkaitan dengan esukan, dan seterusnya berpeluang untuk diserap terus bekerja dengan majikan berkenaan.

NO. SOALAN : 13

Di samping itu, ESI juga sedang merangka program pembangunan kapasiti belia bagi membolehkan mereka menjana pendapatan sendiri bukan sahaja sebagai pemain profesional dan menerusi penyertaan dalam kejohanan esukan kompetitif, bahkan juga menerusi penganjuran acara dan penstriman langsung. Latihan secara maya diberikan oleh pelatih-pelatih profesional untuk membantu para belia, tidak kira di bandar atau luar bandar, untuk menceburi bidang esukan.

Selain itu, ESI juga telah menganjurkan Liga Esukan Malaysia 2021 atau MEL21 pada 9 Julai hingga 31 Ogos 2021, yang menawarkan hadiah keseluruhan berjumlah RM200,000. Tujuan utama MEL21 adalah untuk mencungkil bakat-bakat akar umbi yang baru dan memberikan platform kepada pemain pelapis untuk bertanding di skala yang lebih besar dan kompetitif. Liga ini dilaksanakan di kesemua 13 negeri dan tiga (3) Wilayah Persekutuan dengan penyertaan hampir 30,000 orang para pemain dari kawasan bandar dan luar bandar, sebagai peluang dan pendedahan kepada mereka sebelum menjadi seorang pemain profesional suatu hari nanti.

Memandangkan esukan merupakan trend minat semasa golongan belia yang mempunyai impak besar dalam membantu penjaan pendapatan golongan belia, Kementerian melalui Jabatan Belia dan Sukan Negara (JBSN) telah melaksanakan beberapa inisiatif seperti kursus/ bengkel dan pertandingan kepada golongan belia terutamanya di peringkat akar umbi.

Sebagai contoh, pelaksanaan Bengkel E-sports *Skill* sejak tahun 2019 merupakan program ikonik tahunan JBSN. Bengkel yang berteraskan pendidikan dan pendedahan ini menawarkan 12 modul kerjaya industri sukan elektronik antaranya berkaitan penstriman, pengurusan pasukan esukan dan *healthy esports*. Sehingga kini seramai 2,197 orang peserta dari komuniti esukan negara yang turut meliputi penyertaan belia luar bandar telah mengikuti bengkel ini.

NO. SOALAN : 13

Manakala bagi inisiatif pertandingan pula, insentif hadiah kemenangan juga mampu menjana pendapatan golongan belia. Sepanjang tahun 2019 hingga 2020 sebanyak RM 195,000 hadiah wang kemenangan telah disediakan oleh pihak Kerajaan kepada para belia yang memenangi pertandingan di peringkat akar umbi sehinggalah di peringkat kebangsaan antaranya seperti MyStay@HomeChallenge, MyBorneo E-Force dan KBS MyLadies PUBG. Secara keseluruhannya, seramai 76,707 orang belia telah turut serta dalam pelbagai kejohanan esukan.

Untuk makluman Tuan Yang di-Pertua juga, dengan adanya ekosistem sukan elektronik yang lebih kukuh dan transformasi digital yang menyeluruh, pendekatan tentang esukan kepada kalangan belia luar bandar dapat diperkukuhkan. Persatuan-persatuan Sukan Elektronik Negeri dengan bantuan Kementerian Belia dan Sukan melalui Majlis Sukan Negara (MSN) dalam proses menaiktaraf Esports Studio di setiap negeri. Dengan adanya Esports Studio di negeri, ianya akan dijadikan tempat untuk penganjuran kejohanan esports dan juga sebagai *production studio* untuk penganjuran kejohanan dalam talian. Dengan secara tidak langsung memberikan peluang pekerjaan bagi belia yang berminat untuk berkecimpung di dalam bidang esukan.

Dengan adanya pembangunan studio esukan ianya dapat menyatupadukan pelbagai pihak yang berkepentingan dalam industri teknologi bagi mewujudkan persekitaran digital yang lebih kompetitif di dalam dan luar bandar. Penglibatan kalangan belia juga membantu pembangunan esukan dengan lebih pesat di seluruh Negeri.

Sekian, terima kasih.