

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

PERTANYAAN : JAWAB LISAN

**DARIPADA : PUAN RUSNAH BINTI ALUAI
[TANGGA BATU]**

TARIKH : 17 NOVEMBER 2021 (RABU)

SOALAN

Minta **MENTERI BELIA DAN SUKAN** menyatakan ke mana dana sebanyak **RM15 Juta** yang diperuntukkan kepada E-sport dalam belanjawan 2021 disalurkan.

JAWAPAN

Tuan Yang di-Pertua,

Untuk makluman Ahli Yang Berhormat, tahun 2020 dan 2021 merupakan tahun yang mencabar untuk Sektor Sukan dan Rekreasi di mana penganjuran kejohanan serta aktiviti sukan tidak dapat dilaksanakan secara meluas disebabkan pelaksanaan Perintah Kawalan Pergerakan (PKP) dan Pelan Pemulihan Negara (PPN) di seluruh negara akibat penularan wabak pandemik Covid-19.

Namun begitu, selari dengan **Blueprint Esport** yang telah dilancarkan pada tahun 2019, Kementerian telah memberikan penekanan kepada pembangunan atlet, pengurusan persatuan, penganjuran pertandingan dan kemudahan infrastruktur tetap diteruskan.

Beberapa **Program Sukan Esports** telahpun berjaya dilaksanakan secara atas talian untuk memastikan sukan ini terus mendapat perhatian masyarakat serta menyahut usaha kerajaan untuk mematuhi arahan Perintah Kawalan Pergerakan (PKP) bagi kekal berada di rumah. Antara program-program yang telah dilaksanakan dan dalam perancangan adalah seperti berikut:

- a) Kejohanan Esports Peringkat Negeri;
- b) Kejohanan MyBorneo Eforce Invitation 2.0 dengan penglibatan peserta dari pelbagai peringkat umur dan luar negara;
- c) Program MyEsport Hari Sukan Negara 2021
- d) Malaysia Esport League 2021 (MEL21)
- e) ESI Challenge (4 program)
- f) Esports Science with ISN
- g) National *Esport Regulatory Guideline Advocacy*

Esport Integrated (ESI) Hub yang akan menjadi pusat utama pembangunan Esport negara telah ditubuhkan di Puchong, Selangor.

SOALAN NO : 14

Pusat ini dilengkapi dengan kemudahan esport dan boleh digunakan untuk penganjuran kejohanan, kempen kesedaran, pusat latihan atlet pro, pusat latihan streaming, bengkel esport dan sebagainya. Majlis Sukan Negara juga telah menubuhkan Studio Esport di Bukit Jalil, Kuala Lumpur bagi atlet-atlet menjalani latihan sepenuh masa bagi menyertai kejohanan dan temasya antarabangsa. Selain itu, Studio Esports di semua negeri juga ditubuhkan sebagai platform bagi latihan dan penganjuran kejohanan di peringkat negeri.

Program Persediaan Latihan Atlet Sukan Esports ke temasya Sukan SEA Hanoi 2022 dan Sukan Asia Hangzhou 2022 turut menjadi keutamaan Kementerian menerusi Majlis Sukan Negara. Proses pemilihan dan persediaan atlet menjadi keutamaan bagi memastikan atlet-atlet Esports negara dapat membantu dalam meraih pingat di temasya-temasya tersebut.

Selain itu, Kementerian juga telah mengambil inisiatif untuk mewujudkan **persekitaran digital** yang kompetitif dan mewujudkan ekosistem Esport yang mampan dengan menaiktaraf Studio Esport di peringkat Negeri. Manakala bagi melahirkan pemain Esport yang bertanggungjawab dan beretika, program pengukuhan undang-undang dan tadbir urus yang baik juga telah diperkenalkan.

Sekian, terima kasih.