

# Malaysia perlu perancangan mantapkan e-Sports



**Sukan** di Malaysia melalui fasa pengembangan dan pembangunan rancak. Pada era sebelum kemerdekaan, sukan seperti badminton, bola sepak dan olahraga banyak mengharumkan nama negara dengan pencapaian membebangsangkan.

Kemudian bermula 1998, sukan yang boleh dianggap baharu atau kurang popular pada rakyat Malaysia seperti boling, skuasy dan terjun mula mendapat perhatian. Kini, tumpuan terarah pula sukan permotoran, X-Games dan terbaru, e-Sports.

Evolusi dan definisi sukan juga banyak berubah sejak beberapa dekad ini. Satu motto yang si-

nonim dengan Olimpik ialah *faster, higher, stronger* (lebih pantas, lebih tinggi, lebih kuat).

Olimpik diilhamkan daripada tradisi sukan masyarakat Yunani kuno. Aspek beradu fizikal menjadi ukuran. Namun, bagaimana pula sukan elektronik atau e-Sports dapat disesuaikan dengan definisi sukan, memandangkan aspek fizikal yang menjadi elemen penting amat kurang sekali.

Jadi wajar sekiranya penyesuaian dalam melihat e-Sports dilakukakan berdasarkan perkembangan terbaru ini.

Perkembangan e-Sports di Malaysia agak progresif. Bermula dengan pertandingan di peringkat tempatan anjuran kelab, e-Sports mendapat tempat pada Sukan Malaysia (SUKMA) Perak 2018.

Malaysia juga menghantar atlet e-Sports pada Sukan Asia 2018 di Jakarta, Indonesia dan pada Sukan SEA 2019 di Manila, Filipina. Ia juga sedang dipertimbangkan untuk dipertandingkan pada Sukan Asia 2022 di Hangzhou, China.

Menurut Kementerian Belia dan Sukan (KBS), jumlah peminat e-Sports bertambah daripada 9.5

juta pada 2016 kepada 19.8 juta pada 2019. Angka itu mewakili kira-kira 60.7 peratus penduduk Malaysia pada 2019.

Ini menunjukkan e-Sports semakin menarik minat penduduk Malaysia. Bagaimanapun, sukan ini masih tidak dipertimbangkan untuk dipertandingkan di peringkat Olimpik.

Ketika Sidang Kemuncak Olimpik Ke-8 pada Disember 2019, Jawatankuasa Olimpik Antarabangsa (IOC) membuat kenyataan bahawa penumpuan hendaklah diberikan kepada e-Sports yang mensimulasikan sukan tradisional, contohnya ragbi dan bola sepak.

IOC juga cenderung menerima e-Sports yang menggunakan realiti maya sebagai tambahan kepada aspek komponen fizikal dalam permainan video. Jelas IOC masih ingin mengekalkan bentuk sukan fizikal sedia ada dalam e-Sports.

Isu utama diutarakan IOC ialah kebanyakan e-Sports dimainkan ketika ini berdasarkan genre permainan video popular. Kebanyakannya genre ganas dan mempunyai kandungan yang secara

jelas bertentangan nilai Olimpik. Contohnya, permainan video menembak atau berperang, tidak mencerminkan nilai etika Olimpik, iaitu menghormati antara satu sama lain. Ini boleh menyebabkan ketidakseimbangan antara negara anggota IOC.

Jelas IOC masih cenderung mengekalkan ciri-ciri asas konsep dalam sukan terhadap e-Sports. Pemain akan berlatih, merancang strategi dan taktik serta menunjukkan aspek fizikal sama seperti sukan tradisional yang lain.

Tidak dinafikan e-Sports boleh menjana pulangan ekonomi lumayan seperti sukan lain melalui hak penyiaran dan penajaan. Malah, pengaruh e-Sports terhadap sukan tradisional sedia ada mula dilihat apabila kelab bola sepak profesional England iaitu West Ham United menandatangani pemain profesional e-Sportsnya.

Sukan ini pada landasan betul untuk maju ke hadapan dalam mendapatkan pengiktirafan di peringkat Olimpik.

Malah, agak menarik untuk diperhatikan bahawa di kala sukan tradisional lain terjejas kerana

wabak COVID-19 serta Perintah Kawalan Pergerakan (PKP) dilaksanakan kebanyakan negara, e-Sports masih kekal berjalan dan lebih aktif menghiburkan peminat sukan serata dunia. e-Sports menjadi alternatif.

Walau apa pun keputusan akan diambil IOC terhadap eSports, Malaysia hendaklah mengambil langkah awal dalam memastikan negara kita mempunyai atlet kompetitif dalam sukan ini.

Siapa tahu e-Sports mungkin pada satu hari nanti akan menyumbangkan pingat emas pertama negara di Sukan Olimpik.

Dalam perkara ini, Institut Tadbiran Awam Negara (INTAN) ada menyediakan platform percambahan ilmu seperti INTAN *Executive Lecture Series* bagi membincangkan hala tuju e-Sports di Malaysia.

Kursus kepimpinan dan penguasaan seperti *Leadership Plus* serta *Change Management* tersedia bagi membantu memantapkan kemahiran penjawat awam yang terabit dalam pentadbiran sukan untuk menguruskan eSports yang jelasnya bukan sebarang sukan biasa.