



TEKS UCAPAN
YAB DATUK SERI UTAMA HJ SULAIMAN BIN MD ALI
KETUA MENTERI MELAKA
SEMPENA
MAJLIS PERASMIAN *CHIEF MINISTER'S CHALLENGE 2021*

TARIKH: 26 DISEMBER 2021 (AHAD), MASA: 9.00 PAGI,
DI TESCO PERINGGIT
(WAKIL : YB TUAN VP SHANMUGAM)

Salam Sejahtera dan Salam Melakaku Maju Jaya,
Rakyat Bahagia, Menggamit Dunia.

**Yang Berusaha Encik Mohd Syaiful Fahmi bin Mohd
Salleh,
Penolong Pengarah (Sukan) Jabatan Belia Sukan
Negeri Melaka;**

**Yang Berusaha Encik Ahmad Azlan bin Ahmad Salleh,
Pemangku Pengarah Majlis Sukan Negeri Melaka;**

**Yang Berusaha Encik Muhammad Hamka bin Mohd Ali,
Presiden Persatuan Sukan Elektronik Negeri
Melaka(MEA);**

**Seterusnya, Tuan-tuan, Puan-puan dan para hadirin
yang dihormati sekalian,**

MUKADIMAH

1. Pertamanya, saya berasa gembira dan berbesar hati kerana dapat bersama-sama berkumpul pada pagi ini sempena **Majlis Perasmian *Chief Minister's Challenge 2021***.

2. Di kesempatan ini, bagi pihak YAB Datuk Seri Utama Haji Sulaiman bin Md Ali, Ketua Menteri Melaka, saya merakamkan penghargaan kepada Persatuan Sukan Elektronik Negeri Melaka (MEA) dengan kerjasama Kerajaan Negeri Melaka, Jabatan Belia dan Sukan Negeri Melaka serta Majlis Sukan Negeri Melaka atas jemputan untuk merasmikan majlis ini.

3. Saya juga ingin menyampaikan salam takzim daripada YAB Ketua Menteri Melaka, kerana tidak dapat bersama di majlis ini disebabkan ketentuan

lain yang telah diatur terlebih dahulu.

4. Sekalung tahniah dan syabas juga diucapkan kepada semua yang telah berusaha dan terlibat secara langsung mahupun tidak langsung dalam menjayakan majlis ini untuk dimanfaatkan kepada para peminat *esports* khususnya golongan belia Negeri Melaka.
5. Walaupun kita masih berhadapan dengan cabaran pandemik COVID-19 yang lebih berbahaya dan masih belum berakhir, namun kerajaan tetap menyambut baik inisiatif ini bagi mengangkat

martabat golongan belia di negara ini khususnya di Negeri Melaka.

Hadirin dan hadirat yang dihormati sekalian,

6. Sukan '**electronic sport**' atau lebih dikenali sebagai **esports** ini semakin berkembang pesat dan sebagai sebuah negara yang sedang melangkah ke arah negara maju, Malaysia tidak boleh ketinggalan dalam perkembangan industri **esports ini**.

7. Sukan *esports* mempunyai potensi yang besar di peringkat global hari ini. Dianggarkan terdapat sejumlah **427 juta** orang yang menjadi pemain *esports* di seluruh dunia. Pendapatan daripada sukan ***esports* pada tahun 2018** sahaja berjumlah hampir **RM100 bilion**. Ia adalah satu sukan baharu yang kini mendapat perhatian dan minat yang tinggi khususnya dalam kalangan generasi muda.
8. Berdasarkan statistik pada **tahun 2019** pula, di Malaysia sahaja, dianggarkan terdapat **22 juta** orang yang bermain *esports* dan mereka

membelanjakan sejumlah **RM2.7 bilion** setahun. Statistik ini meletakkan Malaysia di **tangga ke-18** peringkat dunia dalam kategori negara yang menjana pendapatan daripada *esports*.

Hadirin dan hadirat yang dihormati sekalian,

9. Kebelakangan ini, kita sering mendengar mengenai perspektif negatif terhadap *esports*. Sebenarnya segala aspek negatif ini dapat dihindari sekiranya para peminat *esports* bijak membahagikan masa supaya turut memberi tumpuan terhadap aspek kesihatan, kekeluargaan dan juga pencapaian

akademik.

10. Sukan *esports* adalah satu acara sukan yang baik dan kita perlu memastikan orang ramai membuang perspektif negatif terhadap sukan ini. Sukan ini menggalakkan semangat kerjasama berpasukan, meningkatkan kemahiran (*skill*) penyelesaian masalah – *problem solving*, mempertingkatkan konsentrasi, meningkatkan daya ingatan dan kelajuan berfikir, meningkatkan *skill multi-tasking* dan juga *social networking*.

11. Bagi pihak Kerajaan Negeri Melaka, saya menyeru kepada semua untuk terus menyokong pertumbuhan industri *esports* terutama permainan digital *online* yang mencatatkan pulangan memberangsangkan selain menjana kreativiti dan potensi diri. Dengan sokongan daripada kerajaan dan penajaan dari syarikat-syarikat besar, maka saya yakin, *esports* ini akan dapat dikembangkan dan membolehkan golongan belia berusaha menjadi seorang pemain profesional iaitu '*pro esports players*'.

12. Ini adalah keperluan masa hadapan, kemahiran yang membangunkan sektor kandungan dan teknologi kreatif, sekali gus membawa pertumbuhan memberangsangkan kepada sektor animasi, kesan visual, media baharu serta sektor permainan digital. Kita mahu permainan digital bukan sekadar satu permainan tetapi mempunyai peluang ekonomi yang lebih menyeluruh.

Hadirin dan hadirat yang dihormati sekalian,

13. Saya difahamkan *Chief Minister Challenge* ini merupakan sambungan pertandingan yang telah diadakan sebelum ini iaitu **ESUKAN ADUN NEGERI MELAKA** pada **17-19 Disember 2021** yang lalu.

14. Objektif pertandingan *esports Chief Minister's Challenge* ini diadakan adalah untuk mendapatkan atlit *esports* serta mengasah bakat belia Negeri Melaka untuk ke perwakilan SUKMA dan *SEA Games*. Selain itu, tujuan utamanya adalah untuk mengembangkan lagi sukan ini serta berhasrat untuk meletakkan sukan *esports* ini ke satu tahap

permainan yang lebih tinggi dan profesional dalam kalangan belia.

15. Saya turut dimaklumkan, secara keseluruhannya, sebanyak **73 kumpulan** telah bertanding dalam pertandingan ini di mana **25 kumpulan** bertanding dalam ***PUBG Mobile***, **32 buah** kumpulan dalam ***Mobile Legends : Bang Bang*** dan **16 buah** kumpulan dalam permainan ***esports Tekken***.

Hadirin dan hadirat yang dihormati sekalian,

16. Hasrat saya adalah untuk melihat *esports* ini menjadi salah satu sukan terunggul dan menjadi **“role model”** kepada negeri dan negara yang lain. Berbekalkan komitmen, tenaga kepakaran, semangat kerjasama, saya yakin usaha ini akan membuahkan hasil. Saya juga berharap peranan *esports* sebagai sukan boleh membangunkan minda masyarakat terutama para pelajar IPT dan belia di negara ini.
17. Sehubungan dengan itu, saya sekali lagi mewakili YAB Ketua Menteri Melaka merakamkan ucapan setinggi-tinggi penghargaan kepada semua pihak

yang telah bersama-sama bergandeng bahu bagi memastikan Negeri Melaka menjadi negeri belia. Kepada semua peserta pertandingan, saya ucapkan selamat berjaya dan jangan berputus asa.

18. Akhir kata, dengan sukacitanya, saya merasmikan *Chief Minister's Challenge 2021*.

Sekian, Terima Kasih.