



INSTITUTE FOR YOUTH RESEARCH MALAYSIA

KAJIAN ESPORTS DI MALAYSIA



PENGENALAN

Esports merupakan suatu bidang yang semakin mendapat perhatian pada masa kini. Terkenal dalam kalangan golongan muda iaitu belia sebagai pengguna terbesar medium elektronik dan internet. Perkembangan esports dalam negara semakin meningkat dengan lebih ramai penglibatan serta permintaan yang tinggi kepada penggunaan peranti dan keperluan yang berkaitan. Perkembangan pesat ini membawa impak positif dalam ekonomi negara.

OBJEKTIF KAJIAN

Mengenal pasti tahap kesedaran belia terhadap esports di Malaysia

Mengenal pasti tahap penglibatan belia terhadap esports di Malaysia

Mengenal pasti ketersediaan ekosistem esports di Malaysia

METODOLOGI KAJIAN

Kajian dilaksanakan secara mixed method iaitu kuantitatif melalui polling online dan kualitatif melalui perbincangan Kumpulan Berfokus /Focus Group Discussion (FGD) melibatkan komuniti esports di enam negeri mewakili enam zon dalam Malaysia.

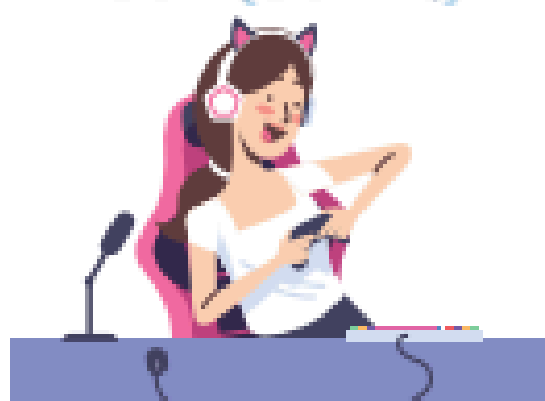
DAPATAN KAJIAN

JANTINA

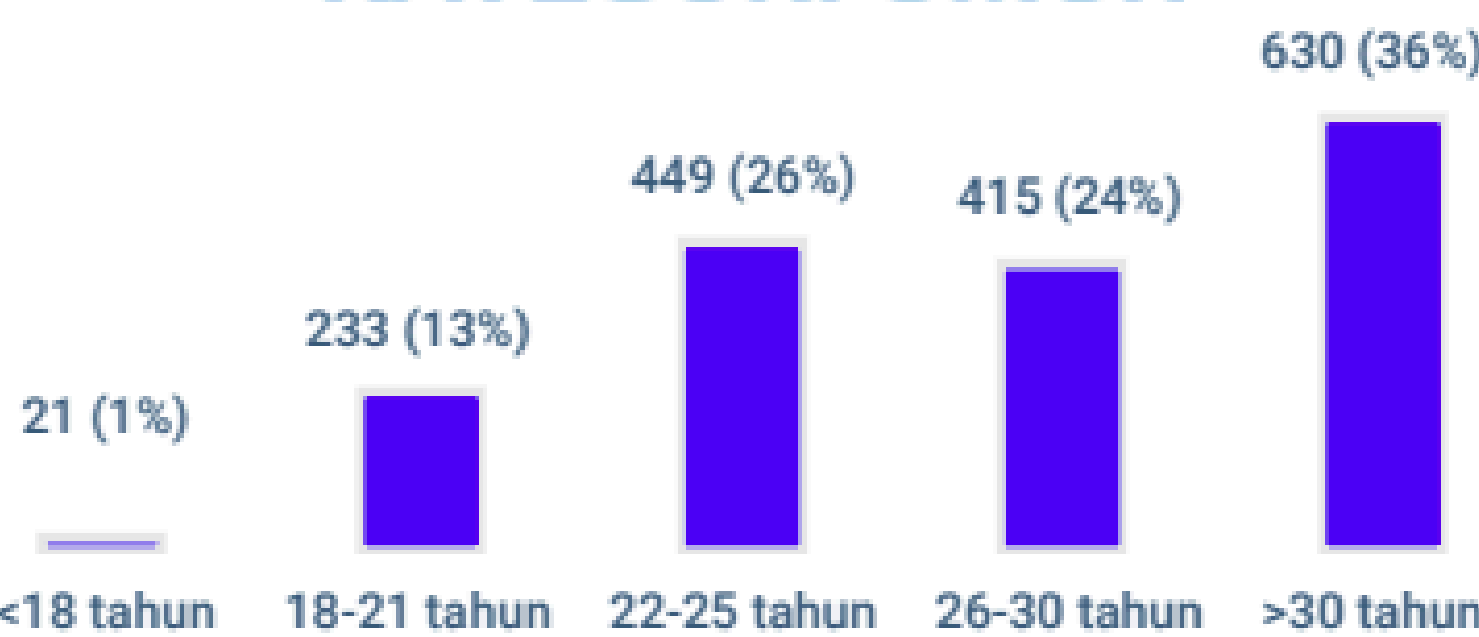
Lelaki
1,159 (66.3%)



Perempuan
589 (33.7%)



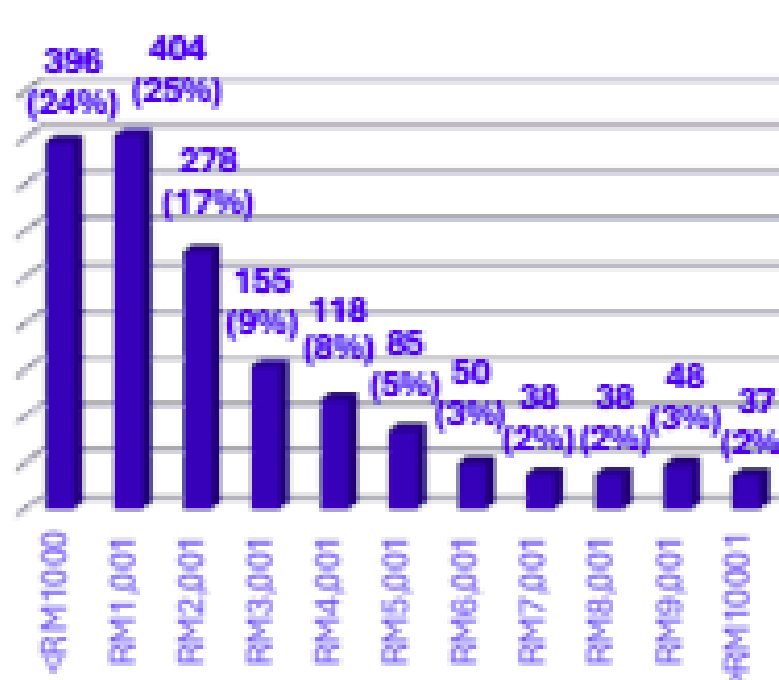
KATEGORI UMUR



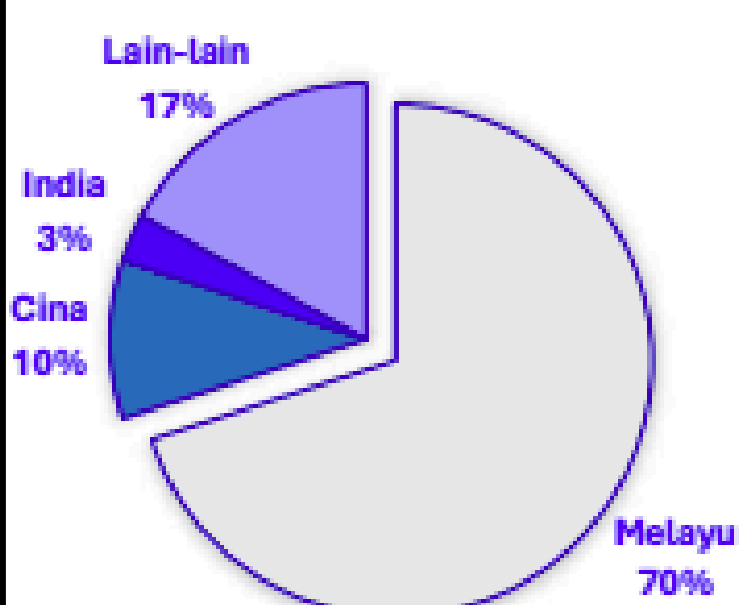
PEKERJAAN

- Pekerja Swasta 589 (32.6%)
- Pekerja Kerajaan 322 (18.4%)
- Pelajar 309 (17.7%)
- Bekerja Sendiri 230 (13.2%)
- Sedang Mencari Pekerjaan 207 (11.8%)
- Tidak Bekerja 74 (4.2%)
- Suri Rumah 37 (2.1%)

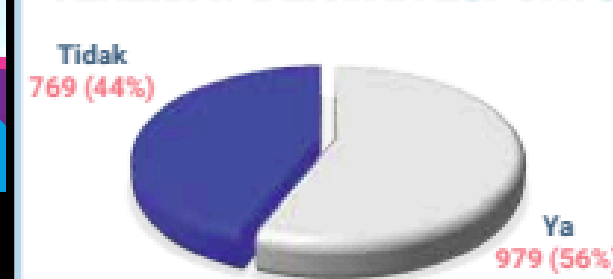
PENDAPATAN



ETNIK



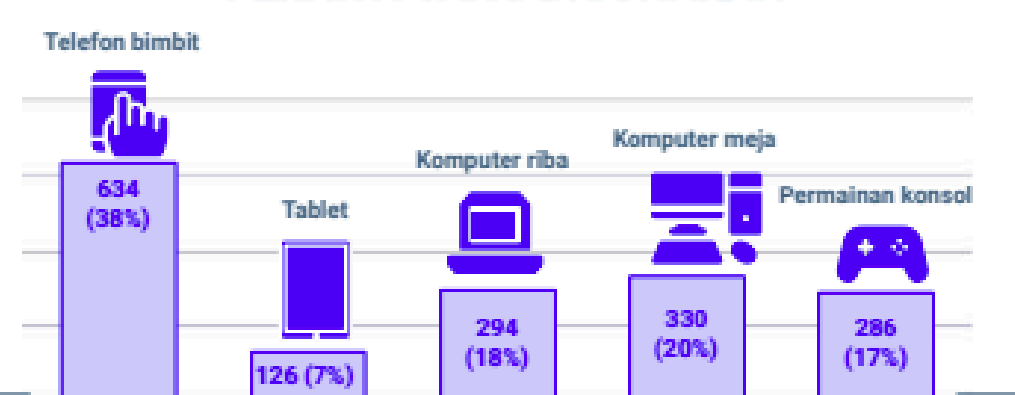
TERLIBAT DENGAN ESPORTS



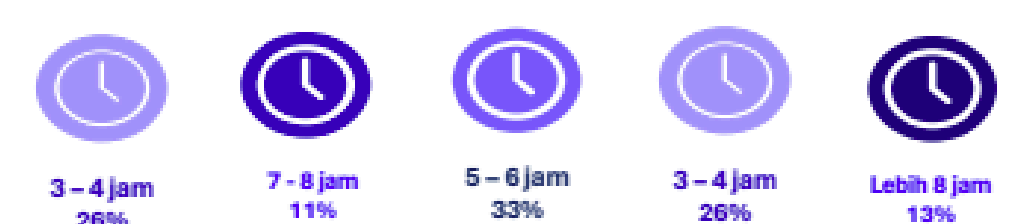
SUMBER MENGETAHUI ESPORTS

- Televsyen 146 (11%)
- Media Sosial 505 (38%)
- Tempat Kerja 151 (11%)
- Rakan 521 (40%)

PERANTI YANG DIGUNAKAN



MASA YANG DIPERUNTUKKAN BAGI SETIAP SESI



STRENGTH (KEKUATAN)

Potensi daripada pemain yang mempunyai bakat besar yang telah berjaya dan boleh diketengahkan ke peringkat yang lebih besar.

Sokongan daripada keluarga, rakan dan pihak berkepentingan dalam memastikan esports dapat berkembang di Malaysia.

OPPORTUNITIES (PELUANG)

Peluang kerjaya dalam bidang esports sangat luas (coach, caster, manager, marshal, animator, streamer dan sebagainya) yang boleh menjana ekonomi negara.

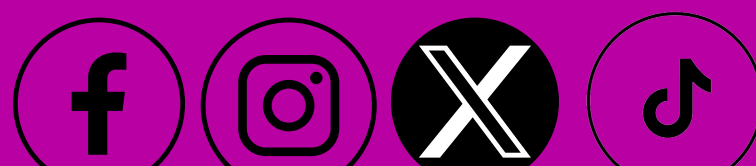
WEAKNESS (KEKURANGAN)

Ekosistem esports yang belum membangun sepenuhnya di Malaysia seperti local game developer yang masih kurang di Malaysia.

THREATS (ANCAMAN)

Persepsi masyarakat yang menganggap esports tidak membawa manfaat, membazir masa dan tidak bersukan secara fizikal.

Ikuti Kami
IYRESKBS



info@iyres.gov.my
www.iyres.gov.my

SUMBER :
INSTITUT PENYELIDIKAN PEMBANGUNAN BELIA MALAYSIA (IYRES), 2023