

بلوچ باکس ؛ تولید محتوای دیجیتال بلوچی، کمک به فرهنگ و اقتصاد بلوچستان

اواسط مرداد ماه سال جاری و با سفر معاون علمی و فناوری رئیس جمهوری به منطقه آزاد چابهار ، پروژه‌های فناورانه و زیرساختی منطقه آزاد چابهار رونمایی شد و همین امر رنگ و بویی تازه به پروژه های فناوری و نوآوری این منطقه بخشید و توسعه فناوری در منطقه آزاد چابهار وارد فاز اجرایی شد.

در همین راستا، دپارتمان بازی‌های رایانه‌ای و پویانمایی چابهار، به عنوان فرصتی بی‌نظیر برای علاقه‌مندان به تولید انیمیشن، گیم و اپلیکیشن که توسط دانشگاه بین‌المللی چابهار راه اندازی شده بود، افتتاح شد و مسیر موفقیت را پیش گرفت.

روز سه شنبه نیز با خبر شدیم در حاشیه آخرین روز جشنواره بین المللی فیلم کودک و نوجوان ایران تفاهم‌نامه همکاری برای شتابدهی اختصاصی بین‌المللی دست‌کم سی کسب و کار محتوا محور در این منطقه و با میزبانی منطقه آزاد چابهار، بین ایران و پاکستان امضا شد. به همین منظور اقتصاد ۲۴ گفت‌وگویی با محمد ابوالحسنى، تهیه کننده شناخته شده مجموعه «دیرین دیرین» انجام داده است. ابوالحسنى در این پروژه جهت منتورینگ و مربیگری دوره های مربوط به تیم‌سازی جهت تولید محتوا حضور دارد.

محمد ابوالحسنى با اشاره به ظرفیت های محلی در چابهار و اهمیت توجه و استفاده از آن در تولید محتوا گفت: در چابهار زمینه های هنری و علاقه مندی به تولید محتوا در جوانان بلوچی دیده می‌شد و به همین منظور تصمیم به ساماندهی این نیروها و جهت دهی به این ظرفیت گرفته شد و از آنجایی که در پاکستان و عمان نیز بلوچ داریم، می‌توانیم به این وسیله بازارمان را گسترش دهیم و تولیداتمان مخاطب بین المللی داشته باشد.

یک قدم بزرگ برای معرفی فرهنگ بلوچی

ابوالحسنى گفت: به منظور گسترش بازار و اهدافمان در این زمینه با طرف پاکستانی برای چند موضوع تفاهم کردیم تا در مرحله اول پلتفرمی به عنوان «بلوچ باکس» برای تولید محتوا به وجود بیاید و بتواند محتواهای بلوچی که تولید می‌شود در آن منتشر شود. مورد دوم این است که یکسری محتوای اختصاصی برای بلوچ باکس بتوانیم تولید کنیم. به همین دلیل در فاز اول این پروژه را مطرح کردیم تا بتوانیم با فراخوان از ظرفیت هنرمندان ایرانی و پاکستانی استفاده کنیم و از ایده های آنان برای توسعه محتوا وبسری یعنی کاری که مناسب برای فضای مجازی باشد، با سرمایه گذاری مشترک با پاکستان برای شتابدهی پروژه ها و نمونه سازی آنها و تجاری سازی محتواها قدم برداریم.

وی گفت: این پروژه ساخت محتوا در زمینه های انیمیشن، گیم و اپلیکیشن ها خواهد بود که شتابدهی آن توسط دانشگاه بین المللی چابهار و در منطقه چابهار انجام خواهد شد. اولین کار ما شتابدهی این ۳۰ اثری است که با پاکستان تفاهم کرده ایم تا انجام شود.

تهیه کننده مجموعه «دیرین دیرین» افزود: در این پروژه در نظر داریم فرهنگ بلوچی را معرفی کرده و مزیت آن این است که قرار است خود افراد بلوچ آنها را تهیه و از ظرفیت محلی برای تولید محتوا استفاده می‌شود. این اتفاق بسیار خوبی است که بلوچ ها برای بلوچ ها محتوا سازی می‌کنند و در حین همین کار می‌توانند فرهنگ خودشان را معرفی کنند و ضمن معرفی جاذبه های گردشگری فراوانی که در چابهار وجود دارد، می‌تواند به شناخت بیشتر مردم از فرهنگ بلوچ منجر شود.

تجربه موفق «دیرین دیرین» به کمک تولید محتوای بلوچی می‌آید.

ابوالحسنى در ادامه در خصوص چرایی انتخاب گروه «دیرین دیرین» برای همکاری در این پروژه گفت: در جشنواره کودک آنلاین که

در تهران برگزار شد این تجربه را داشتیم و با فراخوانی که برای ایده تولید محتوای کودک داده شد ۱۱۲۱ ایده از سراسر کشور دریافت و از میان آنها ۲۵ پروژه را انتخاب و شتابدهی کردیم و خوشبختانه ۲۰ کار ما در جشنواره بین المللی اصفهان پذیرفته شد و تمامی جوایز وبسری به کارهای ما تعلق گرفت. مجموعه «دیرین دیرین» از سال ۹۴ تا ۹۷ توانست بیش از ۲ هزار آیتم تولید کند و در حقیقت توانست ثابت کند که می شود با ساخت محتوا بدون خام فروشی، درآمد کسب کرد و مردم هم از کار انجام شده راضی باشند. به دلیل همین پشتوانه کار موفق در مجموعه «دیرین دیرین» و کاری که در جشنواره کودک و نوجوان و شتابدهی ۲۵ پروژه کودک داشتیم این طرح را با کمک طرف پاکستانی شروع می کنیم. پاکستان هم وقتی این دو کار را دید و به واسطه جذابیت آن به این طرح روی آورد. انشالله در آینده شاهد موفقیت روز افزون این حوزه به خصوص در بندر زیبای چابهار باشیم.

لازم به ذکر است دیرین دیرین نام یک مجموعه پویانمایی ایرانی در ژانر طنز است که به مشکلات اجتماعی و اقتصادی و زیست محیطی می پردازد.

ایجاد کسب و کار موفق برای درآمد جوانان بلوچ

این تهیه کننده موفق در ادامه گفت وگو با اقتصاد۲۴ یادآور شد: خروجی ما کسب و کار است و سعی می کنیم جوانان را تشویق به ساخت محتواهایی کنیم که از دل آن کسب و کار برای تولید محتوا بیرون بیاید و دیگر به دنبال خام فروشی کار نباشند. امروز ما می توانیم محتواهایی تولید کنیم، مانند کاری که بسیاری از کشورها انجام می دهند که بعد از ساخت انیمیشن، بازی آن نیز ساخته و یا اپلیکیشن ها کاربردی آن تولید شود که افراد بتوانند از همه اینها درآمد داشته باشند و امروز که زیرساخت های فناوری اطلاعات در سراسر کشور گسترش پیدا کرده تا جایی که روستاها نیز از اینترنت برخوردار هستند ما به سهولت بیشتری می توانیم این اهداف را عملی کنیم.

وی گفت: در حقیقت فضای مجازی فضایی مناسب است تا بتوانیم به دور از دغدغه های موجود، تحریم ها و برخی مشکلات دیگر، برای انتقال و صادرات کالاها، با سایر کشورها نیز تعامل داشته باشیم و با انتشار محتوا از آن کسب درآمد کنیم.

ابوالحسنی در توضیح شتابدهنده ها نیز به اقتصاد۲۴ گفت: در شتابدهنده ها یا Accelerator فضایی فراهم می شود برای اینکه فرد ایده ای را که دارد با کمک منتورها یا راهنماهایی که آنجا موجود هستند و سرمایه اولیه که ما در اختیارشان قرار می دهیم با آن کسب و کار خود را شکل دهند و به شکل کسب و کار اولیه و نوپا شکل می گیرد و در آینده سرمایه گذاران بزرگتر با سرمایه گذاری بیشتر آنان را توسعه یافته تر و بزرگتر خواهند کرد.

ایده های خوب تجاری سازی می شوند

ابوالحسنی در پایان گفت: ممکن است افراد زیادی ایده های خوبی در تولید محتوا داشته باشند اما نتوانند ایده شان را محقق و یا کارشان را تجاری سازی کنند. ما در شتابدهنده های تولید محتوای گیم و انیمیشن در چابهار چنین فعالیتی را انجام می دهیم و با کمک مربیانی که در حوزه های فیلمنامه و یا بخش های تخصصی هنر مانند گیم، بین الملل، مارکتینگ و... مشغول هستند سرمایه اولیه که برای نمونه سازی نیاز دارند را در اختیارشان قرار می دهیم و به آنها کمک می کنیم تا به صورت یک شرکت از آن شتابدهنده بیرون آیند و در حقیقت ایده های خوب، تجاری سازی می شوند.

