



کتاب «فقه هنر در دایره مسئله و گفتمان» روانه بازار نشر شد

کتاب «فقه هنر در دایره مسئله و گفتمان» به کوشش اسماعیل آقا بابایی بنی است که در پژوهشگاه فقه و حقوق پژوهشگاه علوم و فرهنگ اسلامی تهیه و به همت نشر این پژوهشگاه در ۱۵۵ صفحه به چاپ رسید.

کتاب «فقه هنر در دایره مسئله و گفتمان» به کوشش اسماعیل آقا بابایی بنی است که در پژوهشگاه فقه و حقوق پژوهشگاه علوم و فرهنگ اسلامی تهیه و به همت نشر این پژوهشگاه در ۱۵۵ صفحه به چاپ رسید.

به گزارش خبرنگار مهر، کتاب «فقه هنر در دایره مسئله و گفتمان» به کوشش اسماعیل آقا بابایی بنی است که در پژوهشگاه فقه و حقوق پژوهشگاه علوم و فرهنگ اسلامی تهیه و به همت نشر این پژوهشگاه در ۱۵۵ صفحه به چاپ رسید.

هنر یعنی تبدیل امر ذهنی به عینی و خلق آثار هنری از دیرباز فقه را در موضوعات مختلف هنر به پاسخگویی طلبیده و گاه به پویایی فقه دامن زده است.

نوشته حاضر حاصل چهار نشست علمی است: «اسم گرایی، کارکردگرایی و هویت گرایی در فقه و هنر»، «نقش انگیزه و محتوا در حلیت و حرمت هنر»، «آزادی بیان با تأکید بر آفرینش های هنری» و «بازی های رایانه ای، چیستی، ضرورت ها و چالش های فقهی». در این نشست ها، صاحب نظران در دو مرحله موضوع شناسی و حکم شناسی، علاوه بر پاسخگویی به برخی مسائل، چالش هایی را برای بررسی بیشتر و برداشتن گام های بعدی مطرح کرده اند.

ساختار اثر

این کتاب در چهار نشست تألیف شده است؛ نشست اول با عنوان «اسم گرایی، کارکرد گرایی و هویت گرایی در فقه و هنر» به بررسی دوگانگی عناوین در فقه و شریعت و عملکرد فقها پرداخته و مدیریت صحنه و مصادق شناسی را تبیین کرده است.

در نشست دوم با عنوان «نقش انگیزه و محتوا در حلیت و حرمت هنر» طرح نظریه و بیان مصادیق و نقد اول و دوم بر نظریه به نگارش درآمده است.

«آزادی بیان با تأکید بر آفرینش های هنری» عنوان سومین نشست از کتاب حاضر است که در آن ضوابط و معیارهای مصلحت در صدور احکام حکومتی، جایگاه آزادی بیان در ادبیات حقوقی و تلازم بین حسن و قبح اخلاقی و مجازات پذیری حقوقی مورد تأکید قرار گرفته و نقش مصلحت در حوزه آزادی بیان، نظرات و دیدگاه ها در خصوص ماهیت بیان و اقسام هنر در حقوق مالکیت معنوی به رشته تحریر درآمده است.

نشست چهارم با عنوان «بازی های رایانه ای، چیستی، ضرورت ها و چالش های فقهی» ضمن بررسی اهمیت بازی های رایانه ای، کاربران بازی های رایانه ای و درآمد بازی های رایانه ای، ظرفیت های مثبت بازی های رایانه ای، وضعیت پژوهش در بازی های رایانه ای در ایران و نگرش های متضاد به بازی را تبیین کرده، ضرورت مفهوم شناسی بازی های رایانه ای، اهداف بازی ها و تفاوت بازی های رایانه ای با رسانه های دیگر را شرح داده و علت نگاه منفی به بازی، تفاوت های لهو و لغو و لعب و ضوابط موضوع شناسی بازی های رایانه ای را مورد تأکید قرار داده است.

تفاوت های لهو و لغو و لعب

در ترجمه لفظ بازی و لفظ لغو، لهو و لعب مغالطه ای صورت گرفته است. «لغو» یعنی سخنی غیر مفید، «لهو» یعنی چیزی که انسان را از مقصد باز می دارد و «لعب» یعنی کاری که هدف عقلایی ندارد. اما آیا بازی این گونه است؟ بازی برخی قواعد و هدف دارد. به یک معنا همه دنیا لهو و لعب است؛ اما آیا این بار معنایی منفی - چه در عربی و فارسی - حرمت بازی را در بر می گیرد؟

چه بسا بتوان گفت بازی رایانه ای همانند بازی های فیزیکی، نشاط می آفریند و انسان زمانی که نخواهد کار دیگری بکند و بازی کند، از بازی نشاط می گیرد و این غیر از چیزهایی است که سبب حرمت شود.