

نگرش سیستمی در فقه هنر و رسانه

نظام مسائل فقه هنر و رسانه، اثری است که حجت‌الاسلام و المسلمین علی نهبانندی، پژوهشگر عرصه فقه هنر و رسانه، به رشته تحریر در آورده و انتشارات مرکز فقهی ائمه اطهار آن را در ۱۸۶ صفحه رقعی، به سال ۱۳۹۸، منتشر کرده است. فقه هنر و رسانه، یکی از رشته‌های نوظهور است که به مسائل معاصر فقهی در زمینه هنر و رسانه می‌پردازد. از آنجا که مسائل این رشته، سراسر مستحدث و نوپدید می‌باشد، از کمبود منابع، به شدت رنج می‌برد. کتاب حاضر، در واقع نخستین اثری است که تلاش می‌کند در راستای رفع کمبود مذکور، در یک روند سیستماتیک، نظام مسائل این دانش نوپا و در عین حال ضروری را طراحی و ایده‌پردازی کند. نوشته پیش‌رو، گزارشی از محتوای این کتاب، به قلم حجت‌الاسلام محمدصادق ابراهیمی، دانش‌آموخته دکتری حقوق جزا از جامعه المصطفی است.

کتاب، از یک مقدمه و سه بخش تشکیل شده است. در مقدمه، نویسنده منظور خویش از نظام مسائل فقه هنر و رسانه و ضرورت آن را تبیین نموده است. در طلعه مقدمه چنین می‌خوانیم: «نظام مسائل فقه هنر و رسانه، در صدد برقراری روابط و تدوین ضوابط شرعی میان مسائل هنری و رسانه‌ای با احکام فقهی است». شایان ذکر است که در نظام مسائل، مسائلی که باید حل شوند مشخص می‌شوند، نه راه‌حل‌ها.

در خصوص اهمیت و ضرورت طرح نظام مسائل، نویسنده معتقد است: «نگرش سیستمی در نظام‌مند کردن موضوعات فقهی حضور فعال دارد و نظام‌مندی در حقیقت ایجاد یک ساختار منطقی برای تعیین و مشخص کردن جایگاه، اولویت و محل استقرار یک موضوع در میان انواع موضوعات فقهی است که به ارزش‌گذاری و کمیت‌گذاری موضوعات فقهی در سطوح و ابعاد و حوزه‌های متفاوت می‌انجامد». از این‌رو، نظام‌مندی مسائل و موضوعات فقه هنر و رسانه، موجب شناخت و تشخیص درست و کامل مصادیق و دغدغه‌های فقه هنر و رسانه می‌شود و افق و چشم‌انداز پژوهش فقهی در حرکت کلان هنر و رسانه را روشن می‌کند.

به باور نویسنده، روش شناسایی مسائل و روابط عبارت‌اند از: ۱. گردآوری واژه‌ها، روابط و داده‌های موجود؛ ۲. یافتن مصادیق مسائل عام؛ ۳. ردیابی روابط؛ ۴. تعریف متغیرها.

همچنین کارکردهای نظام مسائل عبارت‌اند از: ۱. تعیین اولویت‌ها، ۲. یافتن راه‌حل‌ها؛ ۳. ارزیابی طرح‌ها و ایده‌ها.

بخش اول: اثر هنری و رسانه‌ای

این بخش خود از سه فصل تشکیل شده است. فصل اول، عهده‌دار تبیین مفهومی «نمایش» است که به مسائل همچون مسائل پیشاتولید، مسائل تولید، عوامل انسانی (تهیه‌کننده، کارگردان، تصویربردار، گریمور، فیلمنامه‌نویس، بازیگر، روابط میان هنرپیشگان از قبیل نگاه، صحبت و گفتگو و...)، عوامل غیرانسانی (لوکیشن، آکسسوار، موسیقی، تدوین، دوبله، فیلمنامه) و مسائل پس از تولید (مسائل مرتبط با پخش، مسائل کلی، مسائل مخاطبان)، می‌پردازد. فصل دوم بخش نخست، عهده‌دار طراحی و شناسایی مسائل مرتبط با موسیقی نمایش است که شامل مسائل همچون سؤالات کلی، نمایش ساز،

حوزه مکان و زمان پخش، حوزه سازبندی و گونه موسیقی، حوزه خواننده، به کارگیری چهره‌های موسیقایی، برنامه‌سازی آموزش موسیقی و حوزه شعر و کلام پرداخته است. فصل سوم، مسائل مرتبط با فضای مجازی را شناسایی نموده است که برخی از آنها عبارت‌اند از: معاملات و بیع در فضای مجاز چه حکمی دارد؟ اختیارات در بیع مجازی جاری می‌شود یا خیر؟ فروش فیلترشکن جایز است یا خیر؟ خرید و فروش اکانت بازی‌های آنلاین شرعی است یا نه؟ کسب درآمد از راه هک و سرقت اطلاعات چه حکمی دارد؟ رعایت نکردن حق مالکیت معنوی و قانون کپی‌رایت چه حکمی دارد و....

بخش دوم: نظام مسائل مؤلف هنری و رسانه‌ای

این بخش، از یک مقدمه و هجده گفتار تشکیل شده است. نویسنده در مقدمه توضیح داده است که منظور از مؤلف، همان تولیدکننده و سازنده آثار هنری و رسانه‌ای است. در گفتارهای هیجده‌گانه به مسائل ذیل پرداخته شده است:

گفتار اول: مسائل ناظر به بازیگر و مالکیت او؛

گفتار دوم: فیلم و مالکیت آن؛

گفتار سوم: تئاتر، مالکیت، اقتصاد، اشتغال و سرمایه‌گذاری؛

گفتار چهارم: صنایع دستی، مالکیت، اقتصاد، اشتغال و سرمایه‌گذاری؛

گفتار پنجم: هنرهای تزئینی، مالکیت، اقتصاد، اشتغال و سرمایه‌گذاری؛

گفتار ششم: موسیقی، مالکیت، اقتصاد، اشتغال و سرمایه‌گذاری؛

گفتار هفتم: ادبیات، مالکیت، اقتصاد، اشتغال و سرمایه‌گذاری؛

گفتار هشتم: معماری، مالکیت، اقتصاد، اشتغال و سرمایه‌گذاری؛

گفتار نهم: تصویر، مالکیت، اقتصاد، اشتغال و سرمایه‌گذاری؛

گفتار دهم: نقاشی، مالکیت، اقتصاد، اشتغال و سرمایه‌گذاری؛

گفتار یازدهم: گرافیک، مالکیت، اقتصاد، اشتغال و سرمایه‌گذاری؛

گفتار دوازدهم: عکس، مالکیت، اقتصاد، اشتغال و سرمایه‌گذاری؛

گفتار سیزدهم: مجسمه، مالکیت، اقتصاد، اشتغال و سرمایه‌گذاری؛

گفتار چهاردهم: عروسک، مالکیت، اقتصاد، اشتغال و سرمایه‌گذاری؛

گفتار پانزدهم: پویانمایی، مالکیت، اقتصاد، اشتغال و سرمایه‌گذاری؛

گفتار شانزدهم: رسانه، مالکیت، اقتصاد، اشتغال و سرمایه‌گذاری؛

گفتار هفدهم: فضای مجازی، مالکیت، اقتصاد، اشتغال و سرمایه‌گذاری؛

گفتار هجدهم: بازی‌های رایانه‌ای، مالکیت، اقتصاد، اشتغال و سرمایه‌گذاری.

بخش سوم: نظام مسائل مرتبط با مخاطبان هنری و رسانه‌ای

این بخش نیز از یک مقدمه و هفده گفتار تشکیل شده است. نویسندگان در مقدمه بیان می‌کنند که مخاطب، کسی است که محتوا برای او تهیه، تنظیم و عرضه می‌شود. به عبارت دیگر، کسی که از نمائات و فوائد یک محصول هنری و رسانه‌ای استفاده می‌کند، مخاطب هنری و رسانه‌ای است. گفتارهای هفده‌گانه این بخش، به شناسایی و تنظیم مسائل زیر می‌پردازد:

گفتار اول: بازیگر، مالکیت، اقتصاد، اشتغال و سرمایه‌گذاری؛

گفتار دوم: فیلم، مالکیت، اقتصاد، اشتغال و سرمایه‌گذاری؛

گفتار سوم: تئاتر، مالکیت، اقتصاد، اشتغال و سرمایه‌گذاری؛

گفتار چهارم: صنایع دستی، مالکیت، اقتصاد، اشتغال و سرمایه‌گذاری؛

گفتار پنجم: هنرهای تزئینی، مالکیت، اقتصاد، اشتغال و سرمایه‌گذاری؛

گفتار ششم: موسیقی، مالکیت، اقتصاد، اشتغال و سرمایه‌گذاری؛

گفتار هفتم: ادبیات، مالکیت، اقتصاد، اشتغال و سرمایه‌گذاری؛

گفتار هشتم: معماری، مالکیت، اقتصاد، اشتغال و سرمایه‌گذاری؛

گفتار نهم: تصویر، مالکیت، اقتصاد، اشتغال و سرمایه‌گذاری؛

گفتار دهم: نقاشی، مالکیت، اقتصاد، اشتغال و سرمایه‌گذاری؛

گفتار یازدهم: عکس، مالکیت، اقتصاد، اشتغال و سرمایه‌گذاری؛

گفتار دوازدهم: مجسمه، مالکیت، اقتصاد، اشتغال و سرمایه‌گذاری؛

گفتار سیزدهم: عروسک، مالکیت، اقتصاد، اشتغال و سرمایه‌گذاری؛

گفتار چهاردهم: پویانمایی (انیمیشن)، مالکیت، اقتصاد، اشتغال و سرمایه‌گذاری؛

گفتار پانزدهم: رسانه، مالکیت، اقتصاد، اشتغال و سرمایه‌گذاری؛

گفتار شانزدهم: فضای مجازی، مالکیت، اقتصاد، اشتغال و سرمایه‌گذاری؛

گفتار هفدهم: بازی‌های رایانه‌ای، مالکیت، اقتصاد، اشتغال و سرمایه‌گذاری.

پایان بخش کتاب، اصطلاح‌نامه است که به تبیین و توضیح برخی اصطلاحات هنری پرداخته است؛ اصطلاحاتی نظیر: اکانت بازی، بُته جقه، بولگاری، پازل السا و آنا، پول شویی، تئاتر، تم مینیون، تم کراس، دکوپاژ، دیتابیس، زومبا، ساروج بری، سازهای موسیقایی، سازبندی، سبک بوهر، سبک مینیمال، سبک ویکتور و رولف، طرح ترنج، ظروف کوباچی، عکاسی، فیلم داستان، گردن‌بند ماریا فیلیکس، گونه موسیقی، مجسمه‌سازی، مدل کایا گربر، نقاشی، نورپردازی، ولنتاین و ویتراوی.

