

تنوری بازی‌ها و نگرش واقع‌گرایانه دیکنز: تحریف حقایق اجتماعی و سازمانی و شخصیت‌های فرعی رمان دوریت کوچک

چکیده

رمان دوریت کوچک (۱۸۵۷) اثر چارلز دیکنز نگرش واقع‌گرایانه جالبی به اسرار اجتماعی و سازمانی دارد. با این پیش فرض که توجه سبک واقع‌گرا به جزئیات، فراتر از دنیای داستان است، نظریه تحقیق حاضرین است که در رمان دوریت کوچک، دیکنز اسرار اجتماعی و سازمانی را بسان سیستم‌های بازی ناعادلانه‌ای به تصویر کشیده که تحت کنترل طبقه حاکم و ثروتمند هستند. روش تحقیق این پژوهش برگرفته از نظریه‌های بازی با اطلاعات ناقص است و هدف آن، یافتن سیستم بازی غیرمنصفانه اجتماعی که بر روابط افراد و طبقات داستان دوریت کوچک حاکم است. نتیجه این پژوهش نشان می‌دهد که هنر داستان‌سرایی واقع‌گرایانه دیکنز محدود به روایت دقیق جزئیات و آشکار ساختن حقایق زمانه خود در دوره ویکتوریا نیست، بلکه انعکاسی از سیستم پیچیده اطلاعاتی جامعه دوران وی است که حکایت از درگیری میان طبقه حاکم با قربانیان‌شان برای پنهان کردن حقایق دارد.

کلید واژه‌ها: رئالیسم، چارلز دیکنز، دوریت کوچک، پنهان‌کاری اجتماعی و سازمانی، تنوری بازی‌ها

۱. مقدمه

در داستان نویسی و روابط اجتماعی دوره ویکتوریای^۱ انگلستان (۱۸۳۷-۱۹۰۱)، ابهام از درون مایه‌های کلیدی است. ساترلند^۲ (۲۰۱۲) مدعی است «مردم دوره ویکتوریا در مخفی نگه داشتن اسرار زندگی‌شان نابغه بودند» (ص. ۱۸۷). چارلز دیکنز^۳ (۱۸۷۰-۱۸۱۲) در آثارش به واکاوی اسرار پیچیده و مشکل آفرین دنیای روانی-اجتماعی مردم این دوره می‌پردازد و بنظر می‌رسد این انگیزه در نوشته‌های نویسندگان معاصر دیگری همچون جورج الیوت^۴ و توماس هاردی^۵ نیز وجود داشته است. از نظر دیکنز، پنهان‌کاری خطرات زیادی در بر دارد و اغلب شخصیت‌هایی که در مخفی‌کاری اجتماعی شرکت می‌کنند از این بابت مجازات می‌شوند (میلستاین^۶، ۲۰۱۶). در ذهن دیکنز، رمز و راز با صداقت

¹ Victorian

² Sutherland

³ Charles Dickens

⁴ George Eliot

⁵ Thomas Hardy

⁶ Millstein

و واقع‌گرایی در تضاد است و نویسنده واقع‌گرا نیز نیاز به روایت صادقانه دارد. از نظر او مخفی نگه‌داشتن حقایق نوعی «تخریب» است و با آنکه این موضع‌گیری در نگاه اول کلیشه‌بنظر می‌رسد، یک پیامد مهم مخفی‌کاری را آشکار می‌کند. همانطور که در این مقاله خواهد آمد، مخفی‌کردن واقعیات باعث تخریب ساختار اولیه تبادلات انسانی می‌شود و ذهنیت صادق و رئالیست دیکنز تحت تاثیر این نکته بوده است.

رمان دوریت کوچک^۷ از جمله آثار دیکنز است که نگاهی بسیار جالب و عمیقاً واقع‌گرایانه به موضوع پنهان‌کاری دارد و نویسنده نتیجه اجتماعی و سازمانی کتمان حقیقت را به تصویر می‌کشد. با اینکه «درک و تعریف رئالیسم بنظر ساده می‌رسد» (لویس،^۸ ۲۰۱۲، ص. ۸۴)، جنبه‌هایی از آن، مانند پنهان کردن یا آشکار سازی اطلاعات در رمان واقع‌گرا، پیچیده هستند.

در این رمان پر پیچ و خم، آرتور کلنهام^۹ که سالها با پدرش در چین زندگی می‌کرده پس از مرگ او برای دیدن مادرش به انگلستان برمی‌گردد. پدرش هنگام مرگ ساعتی به آرتور می‌دهد که داخلش پیام رمزآلود «فراموش نکن» حک شده و علیرغم سوالات پیاپی آرتور، مادرش از افشای معنای این پیام خودداری میکند. ویلیام دوریت^{۱۰} که بدلیل قرض و ورشکستگی به زندان افتاده، دختری بنام ایمی^{۱۱} دارد که به دوریت کوچک معروف است و برای مادر آرتور خیاطی میکند. با مشاهده محبت غیرمعمول مادرش به دوریت کوچک، آرتور به وجود ارتباط بین او و رمز و راز پیام ساعت شک میکند. به همین دلیل دوریت کوچک را تا زندان تعقیب و بیهوده تلاش می‌کند در اداره «اشکالات»^{۱۲} در مورد گذشته آقای دوریت اطلاعاتی کسب کند. در این بین آرتور با پدر نامزد سابقش، آقای کازبی^{۱۳} مواجه می‌شود که خانه‌های متعددی اجاره می‌دهد، اما شخصی بنام آقای پانکز^{۱۴} مسئول جمع‌آوری اجاره‌هایش از مستأجرین فقیر است. پانکز متوجه می‌شود که آقای دوریت وارث ثروتی هنگفت است و آقای دوریت در پی آزادی از زندان، ثروتش را در بانک آقای مردل^{۱۵} سپرده‌گذاری می‌کند. پس از خودکشی آقای مردل، بانک اعلام ورشکستگی می‌نماید و آرتور به زندان می‌افتد. بتدریج اسرار گذشته خانم کلنهام برای دوریت کوچک برملا می‌شود و از جمله مشخص می‌گردد آرتور فرزند

⁷ Little Dorrit

⁸ Levine

⁹ Arthur Clenham

¹⁰ William Dorrit

¹¹ Amy

¹² Circumlocution Office در ترجمه محمد قاضی این نام به اداره «اشکالات» ترجمه شده .

¹³ Casby

¹⁴ Pancks

¹⁵ Merdle

حقیقی خانم کلنهام نیست و دوریت کوچک وارث ثروت عموی آرتور است، اما در پایان داستان، با وجود ازدواج آرتور و دوریت کوچک، نه خانم کلنهام و نه دوریت کوچک حقیقت را برای آرتور فاش نمی‌کنند.

داستان‌های دوره ویکتوریا روش‌های مهم تبادل اطلاعات را نشان داده و واقع‌گرایی را پیچیده می‌کنند. بسیاری از محققین تاکید بر شبکه ای بودن رمان ویکتوریایی دارند، چرا که ساختار آن مانند شبکه‌های راه آهن، تلگرام و پست انگلستان قرن نوزدهم، شخصیت‌های داستان را بهم متصل و مرتبط می‌کند (مدوز و کلیتون، ۲۰۱۶). دیکنز که مجذوب سیستم و تکنولوژی بود با الهام از سبک نوشتاری تلگرام، شیوه نگارشی به کار گرفت که ضمن تاکید بر رئالیسم و ساختار ارتباطی روایت، واقعیت‌های پشت پرده داستان را مبهم و با ایجاز بیان می‌کند (منکه^{۱۶}، ۲۰۰۸).

بررسی سبک گرایانه رمان‌های دوره ویکتوریا در طول قرن نوزدهم نشان می‌دهد که شخصیت‌های زن آنها به مرور زمان محافظه‌کارتر و درون‌گراتر می‌شوند و سکوت آنها حربه‌ی زیرکانه‌ای است سرشار از ناگفته‌ها که باعث می‌شود دیگر شخصیت‌ها با حدس و گمان تلاش به رمزگشایی حقایق پنهان نمایند (خزاعی، بیاد و قربان صباغ، ۱۳۹۵).

در روایات دیکنز (مانند اختلال ارتباط کلامی در آثار ساروت^{۱۷})، معنا در کوچک‌ترین کلمه ادا شده، در لحن‌ها، مکث‌ها، نگاه و حتی عوامل نهانی‌تر که شنونده از آنها بی‌خبر است، در جریان است. گاهی مخاطب امکان وارد شدن به حلقه ارتباطی شخصیت‌ها را از طریق زبان فراکلامی پیدا می‌کند اما اغلب، کدهای زبانی لازم برای رمزگشایی در اختیارش قرار ندارد و همچنان در سردرگمی و گسست ارتباطی باقی می‌ماند (افخمی نیا، اسداللهی و کریم‌لو، ۱۳۹۹).

با توجه به اینکه دقت در جزئیات از مهمترین عناصر نوشته رئالیستی است، این مقاله برای درک عمیق تصویر راز و معما در نوشتار واقع‌گرای دیکنز بایستی به جزئیات کار پردازد. بطور کلی هدف این تحقیق این است که نشان دهد دیکنز به پنهان‌کاری اجتماعی و سازمانی نگاه رئالیستی دارد و در رمان مورد بحث، مخفی کردن اطلاعات خاصی از دیگران باعث بوجود آمدن چالش و رقابت بین طرفین می‌شود. همانطور که پوینده و رامین (۱۴۰۱)، به نقل از ریکور تاکید می‌کنند، بازگویی و ااکاوی گذشته باعث آشتی و رفع مشکل با آن است و شخص را وامی‌دارد «قول‌های نداده و وعده‌های بی‌سرانجام گذشته را مجدد فعال کند» (ص ۱۸۲).

¹⁶ Menke

¹⁷ Sarraute

بر مبنای آنچه گفته شد، این تحقیق پیشنهاد می‌کند که راز و رمزهای اجتماعی و سازمانی رمان دوریت کوچک دیکنز بر پایه یک نظام «بازی» بنا شده که در ساختار آن شخصیت‌های مختلف برای پنهان یا آشکار کردن اطلاعات با هم رقابت می‌کنند. همچنین برای درک این ساختار بازی باید در نظر گرفت که مخفی کردن یک واقعیت، منجر به بوجود آمدن پدیده ای می‌شود که این تحقیق آنرا «روابط اطلاع رسانی تحریف شده»¹⁸ می‌نامد. بعلاوه هر نوع واقعیت بیان نشده نوعی راز است چرا که حقایق پنهان (حتی اگر به دلیل خصوصی بودن مخفی شده باشند) روی انتخاب‌های طرف مقابل اثر می‌گذارند. لازم به ذکر است که محق بودن یا نبودن شخص به مخفی کردن اطلاعات، در این تحقیق مورد بحث نیست، بلکه هدف، آشکار کردن تاثیر پنهان‌کاری و جهت دادن آن بر انتخاب‌های شخصیت دیگر داستان است. اگر حقیقتی فاش نشود، عملاً روایت دیگری از حقیقت به جایش ارائه شده و این جایگزینی اثر مستقیم روی انتخاب‌های دیگران دارد. به این دلیل برد و باخت در بازی‌های پنهان‌کاری نه تنها بر اساس انتخاب‌های بازیکنان بررسی می‌گردد، بلکه اطلاعاتی که افراد بر پایه آن تصمیم می‌گیرند را نیز شامل می‌شود.

برای غلبه کردن بر خطرات پنهان‌کاری، بازیکن بایستی در قدم اول آگاه باشد که اطلاعات خاصی در دست طرف مقابل هست که او از آن بی‌خبر است. بدنبال این درک، بازیکن می‌داند که برای برنده شدن در بازی حاضر دانسته‌هایش ناقص است و در نتیجه برای بدست آوردن اطلاعات، انگیزه پیدا می‌کند. اکنون بازیکن متوجه شده که در رابطه ای با تبادل اطلاعات ناقص¹⁹ قرار دارد که نوعی از بازی با اطلاعات تحریف شده است. عبارت دیگر، بازیکن اول در بازی اطلاعات کامل²⁰ قرار دارد در حالیکه بازیکن دوم که به اشتباه تصور می‌کرده او هم در همان بازی است، اطلاعاتش ناقص بوده و در بازی با اطلاعات تحریف شده قرار داشته. برای آنکه بازیکن دوم به بازی اطلاعات کامل برسد، در گام نخست باید موقعیت واقعی خود را درک کند، اما تا زمانی که بازیکن اول رقیب خود را از وضعیت خود در بی‌خبری نگه دارد و وی به اشتباه به دانسته‌هایش اطمینان داشته باشد، تبدیل وضعیت بازیکن دوم بسوی بازی اطلاعات کامل غیر ممکن است.

بطور خلاصه، در بازی اطلاعات تحریف شده، بازیکن فریب خورده از اینکه تصمیم‌هایش بر اساس داده‌های غلط هستند، بی‌خبر است و بنابراین از حضور خود در بازی با قدرت نامتعادل بی‌خبر است و نمی‌تواند آنرا به تعادل برساند. به محض اینکه بازیکن از ناقص بودن دانسته‌هایش بو ببرد،

¹⁸ manipulative information relations

¹⁹ game of incomplete information

²⁰ game of complete information

متوجه میشود با حریفش در یک بازی قرار ندارد و جستجویش برای کشف اسراری آغاز می‌شود که او را با بازیکن دیگر در یک بازی هم سطح قرار دهد (تاکاهاشی، فریزر و هیپل، ۱۹۸۴^{۲۱}).

۲. پیشینه پژوهش

نویمان و مورگن استرن^{۲۲} (۱۹۴۴)، اصطلاح «اطلاعات ناقص» را در کتاب *تئوری بازی‌ها و تعاملات اقتصادی*^{۲۳} در مورد نوعی از بازی بکار بردند که در آن اشتراک گذاری اطلاعات با خلل و کاستی همراه باشد (ص. ۳۰). آنها ابهام و تردید بوجود آمده برای بازیکن در هر بخش از بازی را در دسته بندی کلی بازی با اطلاعات ناقص قرار دادند. در عین حال، در تبادلات اجتماعی، نخستین سوال مرتبگی که مطرح شد این بود که چنانچه برخی از بازیکنان در جریان کامل داده‌ها نباشند، این مساله چه تاثیری روی تحلیل بازی خواهد گذاشت.

این نظریه پردازی‌های اولیه بسیاری کلی بود و اشاره ای به شک و تردید بازیکنان در مورد استراتژی، باورها و دستاوردهای مورد نظر طرف مقابل نمی کرد. در سال ۱۹۶۵ جان هارسانی^{۲۴} تئوری ناش^{۲۵} را بسط داد و به موقعیت‌هایی پرداخت که بازیکنان اطلاعی از اهداف نهایی یکدیگر ندارند. وی مدل باورهای بازیکنان در مورد باورهای دیگران را مورد بحث قرار داده در ۱۹۶۷ اولین نظریه خود در مورد بازیهای با اطلاعات ناقص را ارائه نمود. این مدل که مبنای ریاضی دارد شامل بخش‌های زیر است: دو گروه بازیکن، دو دسته حرکت احتمالی برای بازیکنان، دو مدل شخصیتی بازیکن، اهداف نهایی بازیکنان و دستاوردهای احتمالی آنان نسبت به ترکیب‌های احتمالی سبک‌ها و اقدام‌های بازیکنان، و یک فاکتور احتمالات که با توجه به انواع ممکن شخصیت بازیکن و روش‌های طرف مقابلش تخمین بزند که هر مدل شخصیتی در مورد مدل دیگر چه باوری دارد.

هارسانی (۱۹۹۴) در *سخنرانی نوبل*^{۲۶} خود در مورد بازی با اطلاعات ناقص اشاره می‌کند که در بازی‌های مختلف، «اطلاعات بازیکنان از حرکات طرف مقابل، در مراحل گذشته بازی بدست می‌آید و در هر مرحله جدید بازی، تعدادی از بازیکنان، اطلاعاتی ناقص یا عدم اطلاعات از مراحل قبلی بازی

²¹ Takahashi, Fraser & Hipel

²² Neumann & Morgenstern

²³ *Theory of Games and Economic Behavior* (1944)

²⁴ John Harsanyi

²⁵ Nash

²⁶ *Nobel Lecture* (1994)

جاری دارند» (ص. ۱۴۱). بدین ترتیب، ساختار حرکات بازیکنان بر اساس ترتیب زمانی بررسی می‌شود و بر اساس مدل هارسانی، هنگام بررسی آثار ادبی نیز مرتب کردن بازی‌ها بر اساس ترتیب ارائه دانسته‌ها در متن، بسیار حائز اهمیت است.

بنظر هارگریوز و واروفاکیس^{۲۷} (۲۰۰۴)، چنانچه بازیکنی به سابقه حرکات طرف مقابل خود واقف نباشد، مشکل «اعتماد» پیش خواهد آمد (ص. ۴). می‌توان از چارچوب نظری هارگریوز و واروفاکیس چنین برداشت کرد که در مراحل قبل از عدم اعتماد، مرحله اعتمادی وجود داشته که بازیکن تصور می‌کرده دانسته‌هایش در مورد طرف مقابل موثق هستند و گذرین دو مرحله در زمان خاصی از بازی اتفاق افتاده است.

تاکاهاشی و همکاران معتقدند یک بازیکن ممکن است در مورد اولویت‌های بازیکن دیگر اطلاعات اشتباه داشته یا گمراه شده باشد، به انتخاب‌هایی که دارد واقف نباشد، از وجود بعضی بازیکنان دیگر بی‌خبر باشد و یا دچار آمیخته‌ای از برداشت‌های ناقص، اشتباه و یا کاذب گردیده باشد (نقل شده در کواش، گیسون و لامونت^{۲۸}، ۲۰۱۵).

بنت^{۲۹} (۱۹۷۷) فرض می‌کند که «زندگی مجموعه‌ای از بازی‌های مختلف است» و با مطرح کردن بازی‌های هایپر^{۳۰} به موضوع «زنجیره‌های بازی»، و بازی‌های دارای اختلال اطلاعاتی^{۳۱} می‌پردازد (ص. ۷۴۹). بنت معتقد است زندگی شبکه درهم تنیده بازی است که بازیکنان آن طرز فکرهای متفاوت دارند و احتمال دارد دو بازیکن با وجود حضور هم زمان در یک در زنجیره بازی، عملاً در یک بازی قرار نداشته باشند. این قبیل موقعیت‌ها در رده بازی‌های نقص اطلاعاتی یافت می‌شوند. مثلاً ممکن است در زنجیره بازی بین بازیکن ۱ و بازیکن ۲، بازیکن ۱ در بازی دوم زنجیره قرار دارد که از نوع اطلاعات تحریف شده است در حالیکه بازیکن ۲ به بازی آخر رسیده اما اطلاعاتش ناقص هستند، یعنی دانسته‌هایش تا حدودی صحت دارند اما هنوز تکمیل نشده‌اند. در چنین شرایطی، منطقاً اطلاعات بازیکن ۱ کاملاً اشتباه است و در مقایسه با بازیکن ۲ (که تا حدودی به حقایق واقف است)، دیدگاه متفاوتی نسبت به بازی دارد.

در ادامه تحلیل قبل، تاکاهاشی و همکاران (۱۹۸۴) معتقدند که نقص در اطلاعات، منجر به زنجیره‌ای از بازی‌های نامتعادل میشود چرا که هر بازی مشخصات و قوانین مخصوص خود را دارد.

²⁷ Shaun P. Hargreaves Heap and Yanis Varoufakis

²⁸ Kovach, Gibson, & Lamont

²⁹ Bennett

³⁰ hyper game theory

³¹ information disorder games

هارسانی^{۳۲} (۱۹۹۴) در انتهای این زنجیره نامتعادل، دو نوع بازی اطلاعات ناقص و ناتمام^{۳۳} را قرار داده است. تحقیق حاضر نیز دو نوع بازی دیگر به ترتیب زنجیره بازی‌ها اضافه کرده است که بازی اطلاعات نامعلوم^{۳۴} و بازی اطلاعات جعلی^{۳۵} هستند.

کابره را^{۳۶} (۱۹۹۶) معتقد است که در رمان دوریت کوچک، دیکنز روابط اجتماعی را به شکل خاصی چیدمان کرده که نشان دهنده «تقسیم بندی سلسله مراتب اجتماعی» هستند و بازی‌هایی که بین فریب دهندگان و فریب خوردگان انجام می‌شود «بر مبنای این تقسیم بندی است» (ص. ۱۷۵). وی همچنین افزوده که گروه فریبکاران، طبقه حاکم و گروه فریب خورده، طبقه تحت سلطه آنها هستند و بازی‌های بین آنها به «دو سطح بالا دست و پایین دست» تقسیم می‌شوند که افرادی که در طبقه بالادست هستند از این بازی‌ها استفاده می‌کنند تا در طبقه پایین دست «عکس العمل‌ها و رفتارهایی مطیعانه بوجود آورند» (صص. ۱۸۰-۱۷۶).

کارول کولاترلا^{۳۷} (۲۰۱۵) دوریت کوچک را از منظر شبکه‌های اطلاعاتی بررسی کرده است. از نظر او روایت این رمان بر اساس اطلاعات، پایه ریزی شده و تحقیق وی شخصیت‌های داستان را از منظر سطح اطلاعات و برخوردشان با اطلاعات بدست آمده بررسی می‌نماید. او معتقد است که مسلماً برای خوانندگان بدیهی است که در همه رمان‌ها «اطلاعات وجود دارند و تبادل می‌شوند» (ص. ۳۳۹). نقطه آغاز تحقیق حاضر، اشاره کابره را (۱۹۹۶) به وجود ساختار بازی در دوریت کوچک و اهمیت شبکه اطلاعاتی آن به پیشنهاد کولاترلا (۲۰۱۵) می‌باشد.

مجموعه مقالات رازهای دوره ویکتوریا، امساک در آگاهی و مخفی کاری،^{۳۸} متون مختلفی از این دوره را بررسی کرده و نشان می‌دهد که جامعه ویکتوریایی به سبکی مدرن بر اساس تبادل اطلاعات بنا شده بوده است. این مقالات همچنین نتیجه می‌گیرند که روابط و تعاملات اجتماعی این دوره بر اساس درجات مختلف مخفی کاری شکل گرفته و متحول می‌شده است (میلستاین و پیونک^{۳۹}، ۲۰۱۶).

کتاب راز داری و افشای راز در داستان‌های دوره ویکتوریا^{۴۰}، با آنکه اختصاصاً به جزئیات رمان دوریت کوچک نمی‌پردازد، اما تأکید دارد که تبادل اطلاعات و پی بردن به مخفی کاری به

³² Harsanyi

³³ imperfect and incomplete information

³⁴ games of unidentified information

³⁵ games of manipulated information

³⁶ Cabreira

³⁷ Colatrella

³⁸ *Victorian Secrecy, Economies of Knowledge and Concealment* (2016)

³⁹ Pionke & Millstein

⁴⁰ *Secrecy and Disclosure in Victorian Fiction* (2017)

«مهارت‌های خاصی» نیاز دارد و غیر مستقیم اشاره می‌کند که می‌توان شخصیت‌های داستان را بازیکنان یک بازی در نظر گرفت (می^{۴۱}، ۲۰۱۷، ص. ۱).

۳. روش پژوهش

اصلی‌ترین سوال تحقیق حاضر این است: تا چه حد مدل بازی‌های دارای اختلال اطلاعات می‌تواند روشن‌گر پنهان‌کاری اجتماعی و سازمانی در رمان دوریت کوچک باشد؟ برای پاسخ به این سوال، دو نوع مخفی‌کاری بررسی خواهد شد. دسته اول رازهایی هستند که از یک گروه از شخصیت‌های داستان که نماینده طبقات اجتماعی هستند، مخفی نگه داشته شده‌اند. به عنوان مثال، می‌توان به ساکنین حیاط خونین دلان^{۴۲} و ماجرای آنها با آقای کازبی^{۴۳} و آقای پنکز^{۴۴} اشاره کرد. این دسته مرتبط با درونمایه اخلاقی رمان هستند. دسته دوم شامل فساد مالی سازمانی است و فریب‌کاری‌های اجتماعی که توسط سازمان‌ها انجام می‌شود. مخصوصاً فسادی که دیکنز در ماجرای آقای مردل^{۴۵} و فساد مالی اش و همچنین در اداره «اشکالات» مطرح می‌کند. با بررسی انتخاب‌های استراتژیک شخصیت‌ها در دو دسته بندی ذکر شده (آنهايي که باعث بوجود آمدن مشکلات اطلاع رسانی هستند و آنها که قربانی اطلاعات ناقص هستند) این تحقیق ساختار روابط بازی این رمان را معرفی کرده نشان می‌دهد چگونه انتخاب‌های استراتژیک شخصیت‌ها باعث بوجود آمدن یا حل شدن گره‌های داستان می‌شود.

تئوری بازی‌ها عمدتاً به تصمیم‌گیری استراتژیک می‌پردازد و مقاله حاضر برای تحلیل رمان دوریت کوچک اختصاصاً به تعاملاتی می‌پردازد که با مخفی نگه داشتن اطلاعات سعی در رسیدن به هدف خود دارند. این تحقیق سعی دارد اسرار اجتماعی و سازمانی در این رمان را به قالب بازی در آورد تا عوامل مختلف مانند افراد پنهان کار، تصمیم‌های قربانیان آنها، و چارچوب تعاملات این دو گروه که باعث بوجود آمدن رازهای اجتماعی یا سازمانی می‌شوند، روشن گردند.

بنت (۱۹۷۷) معتقد است زندگی ساختاری بازی گونه دارد و دو نوع بازی با اطلاعات کامل و ناقص قبلاً در تئوری بازی‌ها بعنوان بازی‌های جداگانه بررسی شده‌اند. تحقیق حاضر چارچوب نظری مدل بازی‌هایی با «اختلال» اطلاعات را می‌افزاید که از دیدگاه اطلاعاتی شامل بازی با اطلاعات «جعلی» علاوه بر ناقص و کامل است.

⁴¹ Silvana May

⁴² Bleeding Heartyard

⁴³ Casby

⁴⁴ Pancks

⁴⁵ Merdle

برامز^{۴۶} (۲۰۱۱) معتقد است در یک بازی با اطلاعات کامل، هر دو بازیکن بایستی در جریان همه جزییات باشند. بقول وی «زمانی که یک بازیکن در مورد قوانین بازی، قوانین عقلانی، ترجیحات و دستاوردهای همه بازیکنان در همه شرایط اطلاع دارد و می‌داند کدام بازیکن قدرت حرکت، دستور دادن یا تهدید دارد اما بازیکن دیگر به یکی از این جزییات واقف نیست، دیگر عنوان بازی با اطلاعات کامل را نمی‌توان به این بازی اطلاق کرد» (ص. ۲۸۸). اهمیت نظریه برامز در مورد ناقص بودن اطلاعات این است که همانطور که در این تحقیق خواهیم دید، روابط اطلاعاتی با حذف هر یک از داده‌های فوق الذکر، از دوسویه به یک سویه تبدیل و نوع بازی تغییر می‌کند. به عبارت دیگر، بجای آنکه اطلاعات در اختیار هر دو بازیکن باشد، تنها یکی از آن دو، از قوانین، ترجیحات، دستاوردها و قدرت بازیکنان مطلع است.

خطر مخفی کاری تنها به بازی‌های با اطلاعات ناقص محدود نمی‌شود، بلکه در شرایطی که در آن دانسته‌ای با اطلاعات جعلی یا متفاوت جایگزین شود نیز بازیکن فریب خورده متوجه نمی‌شود در بازی اطلاعات یک‌سویه قرار گرفته و اطلاعاتی از او مخفی شده و در نتیجه تصور می‌کند تعاملاتش با اطلاعات کامل انجام می‌شود. بعبارت دیگر، اختفای اطلاعات دو نوع رابطه بوجود می‌آورد: در رابطه یک‌سویه، قدرت در دست فرد پنهان کار است و قربانی اصلا اطلاع ندارد در چه نوع رابطه‌ای قرار گرفته زیرا اطلاعات این رابطه بر اساس مخفی کاری پایه ریزی شده است. در نوع دوم، مخفی کاری معمولا منجر به رابطه اطلاعاتی دیگری هم می‌شود که در آن، فرد علاوه بر پنهان‌کاری، اطلاعات دروغ هم منتشر کرده، برای قربانی‌اش اطلاعات جایگزینی بوجود می‌آورد که قربانی انتخاب-هایش را بر مبنای این دانسته‌های جعلی انجام می‌دهد. دانسته‌های هر بازیکن بایستی بر اساس اهمیت طبقه بندی شوند و با مطالعه فضای ذهنی بازیکنان می‌توان متوجه شد هر یک از چه زاویه‌ای به اطلاعات و دانسته‌های نگاه می‌کند. درک دقیق از میزان اطلاعات و مشخص کردن اینکه بازیکن فاقد آنهاست، اطلاعات تحریف شده دریافت کرده و یا اطلاعات درست دارد برای دسته بندی صحیح روابط اطلاعاتی و نقد انتخاب‌های بازیکن الزامی است.

۴. یافته‌های پژوهش

عموما پنهان‌کاری به این معنا است که شخص یا گروهی از اشخاص، اطلاعاتی را از دیگران مخفی و تلاش کنند آنها به این دانسته‌ها دسترسی نداشته باشند (می، ۲۰۱۷). دیکنز مخفی کاری

اجتماعی و سازمانی را بعنوان سیستم‌های بازی ناعادلانه ای به تصویر می‌کشد که تحت سلطه طبقه حاکم و متصدیان امور است و در چارچوب تبادلی نابرابر، مثال‌هایی از زندگی واقعی روزمره دوره‌اش را روایت می‌کنند. هنر داستان نویسی واقع‌گرای دیکنز محدود به داستان پردازی صادقانه و قناعت به دقت در بازگویی وقایع نیست بلکه در رمان دوریت کوچک، بشکلی منسجم و با جزییات، شبکه ارتباطی را آشکار می‌کند که در آن اولیای امور، حقایق را از قربانیان‌شان مخفی می‌کنند و این تصویر، بازتابی دقیق از جامعه پر رمز و راز دنیای قرن نوزده وی است.

بررسی رمز و رازهای دوره ویکتوریا از این نظر جالب است که نه تنها شامل مخفی کردن اطلاعات می‌شود بلکه افراد با جرح و تعدیل حقایق سعی دارند با سیاست‌های گوناگون از اسرار خود محافظت کنند. به همین دلیل، خطر بجای اینکه در اطلاعات مخفی باشد در اطلاعات جعلی است. ظهور فرهنگ اطلاعات در قرن نوزدهم انگلستان باعث شد پدیده پنهان‌کاری اجتماعی ویکتوریایی بوجود بیاید. هم زمان، این فرهنگ موجب فشار مضاعف بر زندگی خصوصی مردم شد و آنها بناچار برای پنهان نگهداشتن اسرار خود، دست به جرح و تعدیل واقعیات زدند.

ابراهام مازلو⁴⁷ (۱۹۶۳) می‌گوید: «آنچه نمی‌دانی مقتدرانه بر تو مسلط است. وقتی به آن واقف می‌شوی، تو به آن مسلط و دارای حق انتخاب می‌شوی. ناآگاهی، انتخاب را از تو سلب می‌کند» (ص. ۱۱۶). شخصی که درگیر مخفی کاری است بایستی دانسته‌های خود را ارزیابی کند و قدرت تصمیم‌گیری واقعی خود را بسنجد. در عین حال، برای تشخیص اطلاعات جعلی الزامی است که در زمان تجزیه و تحلیل دانسته‌ها، حتما با شک و تردید داده‌ها را بررسی کند. شک و تردید که از ارکان اصلی تصمیم‌گیری است جنبه‌های مثبت و منفی دارد و تجزیه و تحلیل درست اطلاعات یکی از روش‌های کاهش آن است. در صورت نرسیدن به قطعیت، شخص منطقا تصمیم به افزودن دانسته‌ها می‌گیرد، در نتیجه کلید تشخیص دانسته‌های جعلی، طی مراحل شک، تحلیل و جستجو است. طبق تئوری بازی‌ها، بازیکنی که اطلاعات را مخفی یا جعل می‌کند نهایت تلاش خود را به کار خواهد برد تا طرف مقابلش مطمئن شود اطلاعات درست در اختیارش قرار گرفته است چرا که اگر طرف مقابل بدلیلی به اطلاعات دریافتی شک کند، آنها را تجزیه و تحلیل کرده، شانس خود را برای گرفتن تصمیم بهتر بالا می‌برد و احتمال دارد در بازی برنده شود.

از طرف دیگر، بی‌خبر نگه داشتن بازیکنان فریب خورده باعث می‌شود آنها قدم‌های خوبی برندارند و نهایتا بازی به نفع طرف مقابلشان تمام شود. این نوع مدیریت هوشمندانه اطلاعات، قدرت

⁴⁷ Abraham Maslow

زیادی برای طبقه حاکم دوره ویکتوریا بدنبال داشت. هم منافع شخصی متعددی در آن نهفته بود و هم باعث می‌شد سرنوشت جامعه را هدایت کنند.

رمان دوریت کوچک، دورویی را بعنوان نوعی بیماری اعتقادی ترسیم می‌کند، مشکلات تبادل اطلاعات در مخفی کاری اجتماعی را نمایش و نشان می‌دهد چه قدرت زیادی در این داد و ستد نهفته است. جامعه دوران ویکتوریا به رمز و راز علاقه داشت. افرادی که معاملات تجاری شان به گروه‌های زیادی گسترش پیدا می‌کرد معمولاً حریم خصوصی بوجود می‌آوردند که دیگران اطلاعات زیادی از اسرار درون آن نداشتند چرا که در غیر اینصورت مدیریت و تسلط آنها بر دیگر گروه‌های پیرامونشان به خطر می‌افتاد. نکته قابل توجه این است که شخصیت‌های این داستان که بدلیل ناآگاهی مورد سوء استفاده قرار می‌گیرند، اغلب به دانسته‌های ناقص خود شک نمی‌کنند و به ناآگاهی خود واقف نیستند.

یک مثال بارز، مستاجرین حیاط خونین دلان هستند که صاحب ملکی طمع کار و حيله گر دارند. آقای کازبی ذات واقعی خود را پنهان نموده، همیشه وانمود می‌کند مردی وارسته است و به همین روش موفق می‌شود مستاجرین خود را بفریبد. از این گذشته، او با دروغی جایگزین، تظاهر می‌کند در اصل، مباشرش آقای پنکز در پی جمع‌آوری پول مستأجرین است و این حيله باعث می‌شود مردم به خودش سوء ظن نداشته باشند. همانطور که در انتهای داستان آقای پنکز به مستأجرین می‌گوید: «اینست آقای خلیفه نیکوکار و خیرخواه شما آقای کازبی با آن فرمان‌های طلایی‌اش! همه از دیدن او خوشوقت می‌شوند ولی برعکس هیچکس از دیدن من خوشحال نخواهد شد. او مثل غسل شیرین است و من مانند حنظل تلخ» (دیکنز، ۱۳۶۸، ص. ۴۱۳). طبیعتاً مستاجرین از آقای پنکز متنفر هستند. آقای کازبی نه تنها نیات شیطانی اش را پنهان می‌کند، بلکه برای حفاظت از منافعی که به مستاجرینش اطلاعات جعلی می‌دهد که در نتیجه، آنها به بازی اطلاعات کامل راه پیدا نمی‌کنند. اگر جز این باشد هم علاقه ای که به او دارند به خطر می‌افتد و هم قدرت اجتماعی وی نابود می‌شود. از آنجا که آقای پنکز به دورویی آقای کازبی واقف است و می‌داند قضاوت مستاجرین بر اساس اطلاعات جعلی است، او هم عملاً بازیکن فعالی در بازی اطلاعات کامل آقای کازبی است. لذا چنانچه کاری کند بازیکنان بیشتری به بازی او و کازبی پیوندند، قدرت کازبی رو به نقصان خواهد رفت. در جریان داستان، پنکز دقیقاً به همین تصمیم می‌رسد و حقیقت ماجرا را برای مستاجرین فاش می‌کند: «ای مردم شجاع و با شهامت! وقتی او باینجا می‌آید و مثل وروره جادو با کمال التفت و نیکوکاری و زور می‌کند و شما هم اطرافش جمع میشوید تا از دست پیشکار زحمت‌کش شکایت کنید، نمی‌دانید این مالک شما چه آدم مزور و سالوسی است» (دیکنز، ۱۳۶۸، ص. ۴۱۲). بدین ترتیب مستأجرین بسرعت از بازی دانسته‌های جعلی به بازی اطلاعات کامل منتقل می‌شوند. نکته جالب این مثال

اینجاست که مستاجرین بدون وارد شدن به مرحله بازی با اطلاعات ناقص، یکسره با اطلاعاتی که پنکز به آنها می‌دهد از بازی با اطلاعات جعلی وارد بازی با اطلاعات کامل می‌شوند.

احتمالاً دلیل اینکه دیکنز این داستان حاشیه‌ای را ساده نگه داشته و مرحله میانی بازی را حذف کرده این است که شک و تردید مستاجرین، نیازمند پیش فرض برخورد خردمندانه و موشکافانه گروهی از طبقه ساده کارگر است که با دنیای تصویر شده در داستان مغایرت دارد. در عین حال، نویسنده به هدف خود از خلق این داستان فرعی و پیام پنهان آن می‌رسد. قدرت طبقه حاکم البته زیاد است، اما اگر جوامع تحت کنترل آنها دست به دست هم دهند و بر دانسته‌های جعلی و اطلاعات پنهانی چیره گردند، به حاکمان خود غلبه خواهند کرد. مشکل مستاجرین و نادانسته‌های آنها در مورد آقای کازبی فقط اینکه او وانمود می‌کند مرد نیکوکاری است نیست، بلکه مشکل آنها این است که به دلیل بی‌اطلاعی تصمیم‌هایی می‌گیرند که برایشان نتایج خوبی ندارد. چون حتی تصور اینکه اطلاعات غلط دارند به ذهنشان خطور نمی‌کند، توانایی رسیدن به بازی با اطلاعات ناقص و ورود به بحران شک و تردید را ندارند. نداشتن انتخاب واقعی در نتیجه نداشتن اطلاعات، بحث را به نقل قول ابتدایی تحقیق از ابراهام مازلو (۱۹۶۳) برمی‌گرداند که: «آنچه نمیدانی مقتدرانه بر تو مسلط است. وقتی به آن واقف می‌شوی، تو به آن مسلط و دارای حق انتخاب می‌شوی. ناآگاهی، انتخاب را از تو سلب می‌کند» (ص ۱۱۶). اگر خلاء دانسته‌ها آشکار شود، فرد آگاهانه به جستجوی حقیقت می‌پردازد چرا که در می‌یابد که اطلاعات موجود برای رسیدن به هدفش کافی نیست. از سوی دیگر، آشکار نشدن خلاء باعث تصمیم‌گیری‌های اشتباه می‌شود. اینکه مستاجرین به خودی خود هرگز به آقای کازبی شک نمی‌کنند دقیقاً به دلیل تصویری است که دیکنز می‌خواهد از این طبقه اجتماعی ارائه دهد. دیکنز می‌توانست در میان مستاجرین شخصیتی در داستان بگنجانند که به حقیقت ماجرا شک کرده در مورد آن تحقیق کند، لیکن بنظر می‌رسد دلیل اینکه پنکز اسرار کازبی را برملا می‌کند این است که نویسنده نشان دهد فقط اگر شخصیتی در یک بازی با قدرت مساوی و هم سطح طبقه حاکم حضور داشته باشد، می‌تواند جعلی بودن اطلاعات را فاش کرده جهت وقایع را عوض کند.

در میان داستان‌های فرعی دوریت کوچک، مثال دیگری که در مورد مدل بازی اطلاعاتی مشابه می‌توان زد که در آن قربانیان بدون عبور از مرحله تردید، یکسره از بازی با اطلاعات جعلی وارد بازی با اطلاعات کامل می‌شوند، داستان کلاهبرداری مالی آقای مردل است. آقای مردل تاجر اهل لندن متمولی است که قربانیان خود را در وضعیت اعتماد پوچ به دانسته‌های خود اسیر می‌کند. راوی داستان از او بعنوان فردی یاد می‌کند که احدی تصور نمی‌کند اهل مخفی‌کاری باشد: «روزنامه عصر آنروز را که بدست داشت، بجز درباره آقای مردل مطلب مهمی نداشت. در آن شماره که سراپا مملو از مدح و

ستایش او بود، از تهور خارق العاده و ثروت بی حد و حصر او و بانکداری شگفت انگیز و تحسین آمیز او بحث کرده بود ... در یکی از مقالات آن نوشته بود که آقای مردل علاوه بر بانکداری مردی است مخترع، مدیر، مدبر که در علم اقتصاد معجزه کرده « (دیکنز، ۱۳۶۸، ص. ۲۸۳). دیکنز در اینجا هم ضعف تحلیل انتقادی جمعی و ارزیابی دانسته‌های اجتماعی را در طبقه متوسط و متوسط رو به بالا به تصویر می‌کشد. برخورد رام و مطیعانه آنها از آنجا نشأت می‌گیرد که احساس نمی‌کنند اطلاعاتی که طبقه حاکم در اختیارشان قرار می‌دهد بایستی راستی آزمایی شوند. این اعتماد پوشالی به دانسته‌ها باعث می‌شود تا زمانی که توسط یک عامل خارجی ناگهان وارد بازی با اطلاعات کامل نشده اند، از اطلاعات سرپوشیده بی‌خبر بمانند. از این گذشته، دیکنز نشان می‌دهد پنهان‌کاری‌هایی که منشاء در دستگاه‌های حاکم دوره ویکتوریا دارند چون بصورت گروهی و هماهنگ بوجود می‌آیند، کمتر امکان فاش شدن دارند. هدف واحد این دستگاه‌ها این است که قربانیان‌شان نه تنها هرگز به بازی با اطلاعات کامل راه پیدا نکنند، بلکه امکان فراتر رفتن از بازی با اطلاعات جعلی را نیز نداشته باشند.

با اینکه نویسنده وقایع داستان را دهه بیستم قرن نوزده و مربوط به سی سال قبل‌تر از زمان چاپ فرض کرده، کاملاً واضح است که انتقادات وی معاصرینش را هدف گرفته است. بعنوان مثال اداره «سردرگمی»، مقر و کانون مشکلات متعددی در جامعه انگلیسی رمان دوریت کوچک است. تجسم دیکنز از این اداره، سیستم پیچیده ای است که قدرت و اختیارات مختلفی با منشاء مبهم دارد. ظاهراً این اداره دستگاهی مستقل و خودجوش است که هدف اصلی اش «ایجاد موانع» و «انجام نشدن کارها» است که موجب فلج شدن فعالیت‌های خصوصی و عمومی می‌شود (لیگوگانا^{۴۸}، ۲۰۱۸، ص. ۶۱). زمانی که آرتور کلنهام^{۴۹} به اداره «سردرگمی» می‌رود تا در مورد قروض آقای دوریت اطلاعات کسب کند، بارناکل^{۵۰} از دادن اطلاعات امتناع می‌کند و آرتور ناچار است بارها درخواستش را تکرار کند: «آیا میتوانم از شما بپرسم که من از کجا ممکن است اطلاعات رسمی به جریان واقعی این امر را بدست بیاورم؟» (ص. ۹۷) و «بیخشید ولی من اطلاع اول را چگونه میتوانم بدست بیاورم؟» (ص. ۹۹). پاسخی که به او داده می‌شود این است که «ای آقا! باور کنید، بعقیده من بهتر است که شما سرتان را در این کار بدرد نیاورید!» (ص. ۹۸). آرتور در موقعیت شک و تردید است و متوجه شده اطلاعاتی که فاش کردنی نیستند از دسترسش خارجند و به بن رسیده است.

برخلاف داستان‌های فرعی که قبلاً بررسی شد، این بازی آرتور دو مرحله متفاوت دارد: بازی با اطلاعات تحریف شده و بازی با اطلاعات ناقص. بعبارت دیگر، آرتور موفق نمی‌شود وارد بازی با

⁴⁸ Ligugnana

⁴⁹ Arthur Clenham

⁵⁰ Barnacle

اطلاعات کامل شود. در مقایسه آرتور با مستأجرین، آرتور بازی با اطلاعات ناقص را تجربه می‌کند که آنها هرگز واردش نمی‌شوند. از این نمونه می‌توان نتیجه گرفت شخصیت‌های دیکنزد در دوریت کوچک که وارد مرحله شک و تردید می‌شوند انگشت شمارند و هرگز شامل طبقه کارگر نیستند. در اصطلاح تئوری بازیها، برای آرتور نقطه عطف بحرانی اتفاق می‌افتد و وی متوجه می‌شود دانسته هایش ناقص هستند و بایستی خلاء اطلاعاتی را پر کند. بعبارت دیگر، او پی می‌برد در بازی اشتباهی قرار داشته که تصور می‌کرده از نوع اطلاعات کامل است و دقیقاً از این نقطه عطف به بعد شروع به جستجوی اطلاعات می‌کند. در عین حال، آرتور درگیر نوعی بازی با مشکلات اطلاعاتی است که باعث می‌شود استنباط‌های او منتج به کشف دانسته‌های مخفی شده نباشند.

۵. بحث و نتیجه‌گیری

آقای کازی و آقای پنکز نماینده‌گان موقعیتی هستند که در آن بازیکنانی که در یک سطح بازی قرار دارند می‌توانند بنا به منافع یا مقتضیات خود ساختار بازی را تغییر دهند. زمانی که آقای پنکز اسرار آقای کازی را برای مستاجرین فاش می‌کند، آنها از بازی با اطلاعات تحریف شده به بازی با اطلاعات کامل منتقل می‌شوند که باعث می‌شود آقای کازی کاملاً تسلط خود و جایگاه قدرتش را در بازی از دست بدهد. از طرف دیگر، موقعیت آقای مردل مانند خانم کلنهام است. او فساد مالی اش را پنهان می‌کند و مردم با دانسته‌های جعلی خود باور می‌کنند که ثروتش مدیون تلاش و سخت کوشی او است. بنابراین آقای مردل در تعاملاتش با دیگران به آنها اطلاعات تحریف شده ای می‌دهد (بازی با ارتباط دانسته‌های دو طرفه جایگزین) و تنها زمانی که ورشکسته می‌شود، سرمایه گذاران به حقیقت ماجرا پی می‌برند و وارد بازی با اطلاعات کامل (بازی ارتباط دانسته‌های دو طرفه اصلی) می‌شوند. بعبارت دیگر، آقای مردل اطلاعات را مخفی نگه می‌دارد و قربانیانش در جایگاه‌های متفاوتی از ساختار بازی قرار می‌گیرند. تنها زمانی که اسرار آقای مردل فاش می‌شوند همگی بازیکنان در یک ساختار بازی با اطلاعات کامل قرار می‌گیرند. آقای پنکز، مستأجرین را بسوی بازی با اطلاعات کامل هدایت می‌کند که به نفع آنان است و در حقیقت استراتژی بازی که به کار می‌گیرد بجای داشتن بالاترین منفعت برای خودش و رسیدن به هدف شخصی، منافع مستأجرین را مد نظر قرار می‌دهد.

مورد دیگری که مخفی کردن اطلاعات، شخصیت‌هایی را که فاقد اطلاعات هستند آشکار می‌کند، اداره «سردرگمی» است که برخلاف دو مورد قبل، دو مرحله متفاوت بازی یعنی بازی با اطلاعات تحریف شده و بازی با اطلاعات ناقص را موجب می‌شود. بعبارت دیگر آرتور نمی‌تواند وارد مرحله

بازی با اطلاعات کامل شود. عملاً در این داستان هیچیک از شخصیت‌های طبقه فرودست وارد مرحله شک و شبهه در مورد واقعیات نمی‌شوند.

دیکنز با استفاده از راوی داستان، خواننده را نیز در ساختارهای مختلف قرار می‌دهد. بعنوان مثال هنگام مطالعه داستان اصلی، خواننده همراه با آرتور در بازی با اطلاعات تحریف شده بدام افتاده است. از طرف دیگر روایت طوری طراحی شده که در داستان‌های فرعی، خواننده تجربه متفاوتی از بازی داشته باشد. گاهی راوی از ساختار بازی شخصیت‌های فرعی جدا می‌شود. در نتیجه بجای اینکه خواننده مانند شخصیت‌ها گرفتار بازی با اطلاعات تحریف شده باشد، جسته گریخته اطلاعاتی در مورد اسرار شخصیت‌ها کسب می‌کند و قبل از ورود به بازی با اطلاعات کامل، بازی با اطلاعات ناقص را نیز تجربه می‌کند. در داستان آقای مردل اما، راوی عمداً خواننده را در بازی با اطلاعات تحریف شده قرار می‌دهد و خواننده همراه با شخصیت‌های داستان وارد بازی با اطلاعات کامل می‌شود. در پایان می‌توان نتیجه گرفت که ساختار بازی رمان دوریت کوچک نشان می‌دهد « شاید دیکنز تنها قصد نداشته ساختار زندگی روزمره دوران خود را نشان دهد بلکه می‌خواسته نشان بدهد که می‌تواند خواننده را وارد بازی زیرساختاری داستان کند تا به درک حقیقی آن برسد» (کابیرا، ۱۹۹۶، ص. ۱۸۵-۱۸۴).

بررسی حاضر نشان می‌دهد چارلز دیکنز با دقت شگفت‌انگیزی به جزئیات ساختار رمانش پرداخته است. وی هم در رمان دوریت کوچک و هم در بسیاری دیگر از آثار رازآلودش همچون خانه قانون زده^{۵۱}، آشنای مشترک ما^{۵۲} و راز ادوین درود^{۵۳}، این ساختار را بر اساس پنهان نمودن اطلاعات و فاش کردن تدریجی آنها در زمان مناسب بنا نموده است.

بعنوان مثال، در رمان خانه قانون زده (۱۸۵۳)، همه درگیر رمز و راز هستند. بانو ددلاک^{۵۴} بایستی برای حفظ آبرو، گذشته‌اش را مخفی کند. استر^{۵۵} که یکی از راویان داستان است حقایق مهمی چون احساساتش نسبت به آقای وودکورت^{۵۶} را از خواننده پنهان می‌کند. آقای جارندیس^{۵۷} با اینکه از ابتدا قصد ازدواج با استر را دارد تا مدتها از آن حرفی به میان نمی‌آورد و آیدا و ریچارد^{۵۸} ازدواجشان را از دیگران مخفی می‌کنند.

⁵¹ *Bleak House* (1853)

⁵² *Our Mutual Friend* (1865)

⁵³ *The mystery of Edwin Drood* (1870)

⁵⁴ *Dedlock*

⁵⁵ *Esther*

⁵⁶ *Woodcourt*

⁵⁷ *Jarndyce*

⁵⁸ *Ada and Richard*

در رمان *آشنای مشترک ما* (۱۸۶۵)، همه شخصیت های متعدد داستان به نحوی درگیر ماجرای مرگ دروغین و هویت جعلی جان هارمون^{۵۹} هستند. آقای بافین^{۶۰} و همسرش برای کمک به او به دیگران دروغ می گویند و همه باور دارند آقای بافین مهربان تبدیل به مردی طمع کار و خشن شده است. ازدواج آقا و خانم لامل^{۶۱} نیز بر پایه نیرنگ بنا شده و افرادی مثل ری برن و لایت وود^{۶۲} بدون نقشه های پنهانی جان هارمون هرگز با خانواده هگزام^{۶۳} آشنا و درگیر نمی شدند.

رمان ناتمام *راز ادوین درود* نیز داستانی مرموز و جنایی است که در آن همه تصور می کنند ادوین درود^{۶۴} به قتل رسیده و شاید قاتلش عموی او باشد. عموی ادوین، جاسپر^{۶۵} مخفیانه عاشق نامزد ادوین است. ادوین و نامزدش تصمیم به پایان دادن به نامزدی خود می گیرند اما توافق می کنند در این مورد چیزی به جاسپر نگویند. جاسپر در خفا به دیدن دخمه های کلیسای قدیمی می رود، ادوین ناپدید می گردد و غریبه مشکوکی وارد شهر می شود که جاسپر را زیر نظر دارد...

مقاله حاضر، بعنوان نخستین تحقیقی که تئوری بازی را برای تحلیل و بررسی رمان واقع گرای دوریت کوچک بکار برده است، تلاش نموده افق مطالعات ادبی را با استفاده از تئوری بازی و مخصوصا با توجه به تبادل اطلاعات در داستان، وجود ابهام و تحلیل میزان رمزگشایی شخصیت ها، گسترش دهد. این تحقیق، بیشتر به ساختار و داستان رمان پرداخته تا به مفاهیم عمیق و درونمایه آن، چرا که تعاملات و ارتباطات بین شخصیت های داستان، در وهله اول به ساختار آن متکی هستند.

تئوری بازی، طیف گسترده ای از نظریات مختلف را شامل می گردد که در اینجا تنها از بخش نقص و تکمیل اطلاعات بازیکنان استفاده شده است. بدیهی است تحقیقات آینده می تواند نه تنها به آثار دیگر دیکنز از همین منظر پردازد، بلکه شاخه های دیگر تئوری بازی، در بررسی آثار مهم ادبی به درک و بررسی عمیق تر آنها کمک خواهد نمود.

⁵⁹ John Harmon

⁶⁰ Boffin

⁶¹ Lammler

⁶² Wrayburn and Lightwood

⁶³ Hexams

⁶⁴ Edwin Drood

⁶⁵ Jasper

کتاب نامه

- افخمی نیا، م. اسداللهی، الف & کریم لو، ن. (۱۳۹۹). چالش‌ها و اختلالات کلامی در آثار نمایشی ناتالی ساروت. *مطالعات زبان و ترجمه*، ۵۳ (۳)، ۷۱-۸۸. <https://doi.org/10.22067/lts.v53i3.85680.71-88>
- پوینده، پ. & رامین، ز. (۱۴۰۱). بررسی استعاره‌ی زمان در روایت تقلیدهای انتقادی تام استوپارد با تأکید بر نظریه ادبی پل ریکور. *مطالعات زبان و ترجمه*، ۵۵ (۲)، ۱۹۱-۱۶۳. <https://doi.org/10.22067/jlts.2021.67361.1001>
- خزاعی، س. بیاد، م. & قربان صباغ، م. (۱۳۹۵). تحلیل فمینیستی گفتمان و توازن قدرت در رمان شمال و جنوب اثر الیزابت گاسکل بر پایه نظریه کنش‌های گفتاری جان سرل. *مطالعات زبان و ترجمه*، ۴۹ (۲)، ۴۴-۲۳. <https://doi.org/10.22067/lts.v49i2.59693>
- دیکنز، ج. (۱۳۶۸). دوریت کوچک (م. قاضی و ر. عقیلی، مترجم). تهران: انتشارات هدایت.
- Bennett, P.G. (1977). Toward a theory of hypergames. *Omega-international Journal of Management Science*, 5, 749-751. [https://doi.org/10.1016/0305-0483\(77\)90056-1](https://doi.org/10.1016/0305-0483(77)90056-1)
- Brams, S. J. (2011). *Game theory and the humanities*. Amsterdam University Press.
- Cabreira, R. H. (1996). *Literal and metaphorical frame in Dickens's Little Dorrit* (dissertation). Retrieved March 17, 2020, from <https://acervodigital.ufpr.br/bitstream/handle/1884/24415/D%20-%20CABREIRA%2C%20REGINA%20HELENA%20URIAS.pdf>
- Colatrella, C. (2015). Information in the novel and the novel as information system: Charles Dickens's *Little Dorrit* and Margaret Drabble's *Radiant Way Trilogy*. *Information & culture: A journal of history*, 50(3), 339-371. doi: [10.1353/lac.2015.0015](https://doi.org/10.1353/lac.2015.0015)
- Dickens, C. (1857). *Little Dorrit*. Bradbury and Evans.
- Hargreaves Heap, S. P. and Varoufakis, Y. (2004). *Game theory: A critical introduction*. Routledge.
- Harsanyi, J. C. (1967). Games with incomplete information played by "Bayesian" players, I-III-part I. the basic model. *Management Science*, 14(3), 159-182. <https://doi.org/10.1287/mnsc.14.3.159>
- Harsanyi, J. C. (1994). John C. Harsanyi [Nobel prize lecture]. Retrieved from <https://www.nobelprize.org/uploads/2018/06/harsanyi-lecture.pdf>
- Kovach, N. S., Gibson, A. S., & Lamont, G. B. (2015). Hypergame theory: A model for conflict, misperception, and deception. *Game Theory*, 2015, 1-20. doi:10.1155/2015/570639

- Levine, C. (2012). Victorian realism. In D. David (Ed.), *The Cambridge Companion to the Victorian Novel* (Cambridge Companions to Literature, pp. 84-106). Cambridge University Press. doi:10.1017/CCO9780511793370.006
- Ligugnana, G. (2018). Unrepresented and “circumlocuted” people: Public institutions and citizens in Dickens’ *Little Dorrit*. *Pólemos*, 12(1), 53-69. <https://doi.org/10.1515/pol-2018-0005>
- Maslow, A. H. (1963). The need to know and the fear of knowing. *Journal of General Psychology*, 68(1), 111–125. <https://doi.org/10.1080/00221309.1963.9920516>
- May, L. S. (2017). *Secrecy and disclosure in Victorian fiction*. Routledge.
- Meadows, E., & Clayton, J. (2016). You’ve got mail’: Technologies of communication in Victorian literature. In J. John (Ed.), *The Oxford Handbook of Victorian Literary Culture* (*Oxford Handbooks*) (pp. 459–475). Oxford University Press.
- Menke, R. (2008). *Telegraphic realism: Victorian fiction and other information systems*. Stanford University Press.
- Millstein, D. T. (2016). *Victorian secrecy* (1st ed.). Routledge.
- Morgenstern, O., & Neumann, J. (1944). *Theory of games and economic behavior* (1st ed.). Princeton University Press.
- Pionke, A. D., & Millstein, D. T. (2016). *Victorian secrecy economies of knowledge and concealment*. Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781315548272>
- Sutherland, J. (2012). *The Dickens dictionary: An A-Z of England's greatest novelist*. Icon Books.
- Takahashi, M. A., Fraser, N. M., & Hipel, K. W. (1984). A procedure for analyzing hypergames. *European Journal of Operational Research*, 18(1), 111-122. [https://doi.org/10.1016/0377-2217\(84\)90268-6](https://doi.org/10.1016/0377-2217(84)90268-6).