



Social and Institutional Secrets in *Little Dorrit*: A Game Theoretic Reading of Dickens' Realism

Nadya Alkola; Sara Khazai

Ferdowsi University of Mashhad, Iran.

Abstract Charles Dickens' *Little Dorrit* incorporates an appealing realistic treatment of social and institutional secrets. Realism is characterized by its attention to details beyond the story world. This article proposes that Dickens portrays social and institutional secrets as unfair game systems, controlled by dominant authorities and represented by upper-class characters. This study builds on game theory in an effort to spot the game system Dickens utilizes to reflect the unfair interactions resulting from social and institutional secrets. It is concluded that Dickens' artistic skills as a realist are not limited to faithful narrativity and mere accurate storytelling of events, rather it extends to utilizing systematic and very detailed structural representations of the contest between authorities hiding information and their victims in works like *Little Dorrit*, reflecting the exact system that underlines similar social, institutional, secret-based situations that Dickens observed in the world around him.

Keywords: Charles Dickens; Game Theory; *Little Dorrit*; Realism; Social and Institutional Secrets

1. Introduction

A *Little Dorrit* is one of Charles Dickens' novels that incorporates an appealing and realistic treatment of secrecy as the novelist captures the fruits of concealing information both on institutional and social levels. This article delves into the structural level in the story world of *Little Dorrit* in an effort to understand Dickens' way of depicting secrecy in a realistic way. The research aims to prove that Dickens' realistic approach to social and institutional secrets focuses on portraying how the act of concealing specific information from victims results in a contest between the two sides.

Please cite this paper as follows:

Alkola N., & Khazai, S. (in press). Social & institutional secrets in *Little Dorrit*: A game theoretic reading of Dickens' realism. *Language and Translation Studies*, 1-27
<https://doi.org/10.22067/lts.2023.79676.1167>

The present study suggests that social and institutional practices of secrecy in Dickens' *Little Dorrit* are built upon a game-like system, providing the novel with a systematic structure in which characters participate in a contest to conceal specific information or disclose it. Moreover, the research argues that comprehending this game system requires noticing that withholding specific information generates what the researchers would like to call 'manipulative information relations'. Moreover, any concealed information is a secret because hidden information, whether private or not, does affect other participants' choices. The legitimacy of hiding information is not within the study's scope of interest, but rather how hiding this information influences and directs the choices taken by others. Furthermore, whenever a piece of information is withdrawn, another is presented or presents itself as an alternative, which also affects the participants' choices. This is exactly why winning or losing secrecy games should be studied not only by merely analyzing the choices players make, but rather by extending it to investigating the information upon which the players make their choices.

For the players to overcome the danger of secrecy, they need to first realize that they lack some specific information that the opponent has. When a player comes to this realization, they would be stimulated to seek information, due to the recognition that the existing knowledge is inadequate to maintain the potential goal. Moreover, this step leads the player to understand that they have been in the wrong information relation—which is the alternative reciprocal relation, i.e., games of manipulated information—and they start looking for the hidden information.

2. Method

The main and only question of the present article is how far the model 'Games of Information Disorders' can explain the phenomenon of social and institutional secrecy in *Little Dorrit*. The question is addressed by studying the two categories of secrecy. The first category deals with the secrets hidden from a group of characters representing social groups. The second category covers institutional corruption and the act of collective deception practiced by institutions. Thus, by examining the strategic choices of the characters within the above-mentioned categories—those which generate information problems and those that undergo them—the study introduces the structure of the novel's game system and sheds light on how the strategic choices of characters contribute both to creating and resolving the plot-conflict.

Since studying strategic interaction is the main concern of game theory, this paper utilizes it to study those revolving around secrets, including information concealers and their victims' choices and the very structure that frames their interaction in situations of social and institutional secrets. Following Bennett's claim that life is a system of games (Bennett, 1977), the present research introduces the model of 'Games of Information Disorders', which is a set of information problem games including 'Games of Manipulated Information', 'Games of Incomplete Information'

and 'Games of Complete Information'. Nevertheless, games of complete and incomplete information are originally presented in the classical game theory as separate games, while the game of manipulated information is suggested in a thesis from which the present research has been extracted.

According to Brams (2011), all aspects of a game with complete information need to be mutually known by both players, thus asserting that when one player knows something about "rules of play, the rationality rules, the preferences or payoffs of every player for all possible states, and which player (if either) has moving, order, or threat power" that the other player does not, the game is no more of complete information (p. 288). The reason behind the importance of Brams' statement is, as this research indicates, that it alludes to the change in the information-relation from being reciprocal to un-reciprocal as the lack of information about any of the mentioned aspects results in changing the game type, from the game of complete information to game of incomplete information.

Secrecy produces and forms two information-relations. The first is the un-reciprocal relation which the information concealer is in control and the victim is unaware of the existence of this relation at all because the information that it is dependent upon is secret. At the same time, secrecy results in an alternative reciprocal-information relation which is usually the result of the information concealer telling a lie, or the victim generating alternative information thus basing his or her choices upon it. This alternative reciprocal-information relation represents, as the study supposes, the game of manipulated information and it is different from the game of incomplete information for the very difference between the nature of the information-relations in both of them. In other words, the relation is un-reciprocal in the game of incomplete information, while it is reciprocal in the game of complete information.

3. Results

The game structure of the novel demonstrates that "Dickens might not have wanted just to show how the fabric of life is woven but how we readers can take the game he was disguisedly proposing in order to guide our apprehension of the novel" (Cabreira, 1996, pp. 184-185). Additionally, the model can also aid in observing how "Dickens is slowly casting his net over us, preparing his game, until we are deeply engulfed in it thus, we might notice that there is much more than just chaos in *Little Dorrit*, and that its author had a very clear picture of what he wanted his contemporaries to perceive" (Cabreira, 1996, p. 206).

Dickens utilizes narration to entrap his readers in the structural positions. For instance, the readers get entrapped in the main plot exactly in the same games Arthur is entrapped. On the other hand, the narration is designed so that the structure of the sub-plot games is experienced differently by the readers. Thus, sometimes the narration acts against the structural level of the characters, and instead of the readers

being entrapped in a game of manipulated information with minor characters, they are given hints about the secret. Therefore, they remain in the game of incomplete information until the revelation of the secret and then move to the game of complete information. However, with Mr. Merdle's financial fraud, the readers are intentionally exposed to a game of manipulated information and are thus on the same structural level as the characters and they move together to the game of complete information at the end.

4. Discussion and Conclusion

Dickens portrays social and institutional secrets as unfair game systems controlled by dominant authorities represented by high-class characters within the frame of an unfair interaction which the author derives from examples of real-life social and institutional secrets. Skillful treatment of information granted Victorians authorial power. Portraying hypocrisy as a moral disease, *Little Dorrit* mirrors the problematic information behavior of social secrecy and reveals what sort of power it can bring forth. Individuals get manipulated due to the lack of information, but they do not necessarily experience an uncertainty about their knowledge nor do they suspect the lack of it.

An example is the tenants of the greedy hypocritical landlord, Mr. Casby who intentionally deceives the tenants. Moreover, he exposes alternative information to them by showing his clerk, Mr. Pancks, as the evil consumer of their money so they do not suspect him. Mr. Casby prevents the tenants from moving to the game of complete information. Since Mr. Pancks understands that the tenants base their judgments on disinformation, he is practically an active participant in the original information-based relation within the game of complete information. This means that he can make other participants join them in the game, which lessens the authorial power of Mr. Casby. In this case, the tenants move from the game of manipulated information to the game of complete information directly. Interestingly, the tenants do not go through the game of incomplete information, thus not realizing the fact that their knowledge about the landlord, Mr. Casby, is incomplete, and it is only when Mr. Pancks discloses the information they lack, that they directly move to the game of complete information. This achieves the underlying intended reading that this sub-plot is created for. The authorial power is presented to be both powerful and at the same time easily defeated if societies collaborate to overcome the effect of information manipulation and concealment.

Another instance of secret information in the novel's sub-plots that follows the same pattern of the games, which is the secret financial fraud. As Mr. Merdle, a wealthy businessman in London also utilizes the feature of exposing and imprisoning victims in a state of fake certainty about their knowledge. The narrator's open reference to him as someone nobody suspects supports the claim of the present study that the novel showcases a group of characters lacking information in the sub-plot as not capable of experiencing uncertainty in the stage of games of incomplete

information. Consequently, Dickens demonstrates the weak performance of the collective critical and analytical information evaluation skills in the low working classes. Their submissive attitude is the result of their failure to realize the need to obtain valid information about the people in charge.

The Circumlocution Office is conceived as a sort of mega-structure with multiple competencies and broad implicit powers, the source of which remains entirely unclear. Arthur realizes the condition of uncertainty that results from understanding the lack of specific information; however, he reaches a dead end. Unlike the aforementioned cases of sub-plot secrets, this instance goes only through two games of manipulated information, and incomplete information. In other words, neither Arthur nor no one else can reach the game of complete information. To conclude, Dickens limits the characters who can experience the state of realizing the condition of uncertainty and it is never anyone from the lower classes.

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

نادیا الکوله^۱، سارا خزاعی^{۲*}

دانشگاه فردوسی مشهد، مشهد، ایران^۱

چکیده رمان دوریت کوچک (۱۸۵۷) اثر چارلز دیکنز نگرش واقع‌گرایانه جالبی به اسرار اجتماعی و سازمانی دارد. با این پیش‌فرض که توجه سبک واقع‌گرا به جزئیات، فراتر از دنیای داستان است، نظریه تحقیق حاضر این است که در رمان دوریت کوچک، دیکنز اسرار اجتماعی و سازمانی را به‌سان 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.

کلیدواژه‌ها: رئالیسم؛ چارلز دیکنز؛ دوریت کوچک؛ پنهان‌کاری اجتماعی و سازمانی؛ تئوری بازی‌ها

۱. مقدمه

در داستان‌نویسی و روابط اجتماعی دوره ویکتوریای^۱ انگلستان (۱۹۰۱-۱۸۳۷)، ابهام از درون‌مایه‌های کلیدی است. ساترلند^۲ (۲۰۱۲) مدعی است «مردم دوره ویکتوریا در مخفی نگه‌داشتن اسرار زندگی‌شان نابغه بودند» (ص. ۱۸۷). چارلز دیکنز^۳ (۱۸۱۲-۱۸۷۰) در آثارش به واکاوی اسرار پیچیده و مشکل‌آفرین دنیای روانی-اجتماعی مردم این دوره می‌پردازد و به

1. Victorian
2. Sutherland
3. Charles Dickens

نظر می‌رسد این انگیزه در نوشته‌های نویسندگان معاصر دیگری همچون جورج الیوت^۱ و توماس هاردی^۲ 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^۳، ۲۰۱۶). در ذهن دیکنز، رمز و راز با صداقت و واقع‌گرایی در تضاد است و نویسندۀ واقع‌گرا نیز نیاز به روایت صادقانه دارد. از نظر او مخفی‌نگه‌داشتن حقایق نوعی «تخریب» است و با آنکه این موضع‌گیری در نگاه اوّل کلیشه به نظر می‌رسد، یک پیامد مهم مخفی‌کاری را آشکار می‌کند. همان‌طور که در این مقاله خواهد آمد، مخفی کردن واقعیات باعث تخریب ساختار اولیه تبادلات انسانی می‌شود و ذهنیت صادق و رئالیست دیکنز تحت تأثیر این نکته بوده است.

رمان دوریت کوچک^۴ 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 به نظر ساده می‌رسد» (لوین^۵، ۲۰۱۲، ص. ۸۴)، جنبه‌هایی از آن، مانند پنهان کردن یا آشکارسازی اطلاعات در رمان واقع‌گرا، پیچیده هستند.

در این رمان پرپیچ‌وخم، آرتور کلنهام^۶ 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 سؤالات پیاپی آرتور، مادرش از افشای معنای این پیام خودداری می‌کند. ویلیام دوریت^۷ که به دلیل قرض و ورشکستگی به زندان افتاده، دختری بنام ایمی^۸ 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

-
1. George Eliot
 2. Thomas Hardy
 3. Millstein
 4. Little Dorrit
 5. Levine
 6. Arthur Clenham
 7. William Dorrit
 8. Amy

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»^۱ در مورد گذشته آقای دوریت اطلاعاتی کسب کند. در این بین آرتور با پدر نامزد سابقش، آقای کازبی^۲ مواجه می‌شود که خانه‌های متعددی اجاره می‌دهد، اما شخصی بنام آقای پانکز^۳ 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^۴ سپرده‌گذاری می‌کند. پس از خودکشی آقای مردل، بانک اعلام ورشکستگی می‌نماید و آرتور به زندان می‌افتد. به تدریج اسرار گذشته خانم کلنهام برای دوریت کوچک برملا می‌شود و از جمله مشخص می‌گردد آرتور فرزند حقیقی خانم کلنهام نیست و دوریت کوچک وارث ثروت عمومی 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 تأکید بر شبکه‌ای بودن رمان ویکتوریایی دارند، چراکه ساختار آن مانند شبکه‌های راه‌آهن، تلگرام و پست انگلستان قرن نوزدهم، شخصیت‌های داستان را به هم 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 تأکید بر رئالیسم و ساختار ارتباطی روایت، واقعیت‌های پشت پرده داستان را مبهم و با ایجاز بیان می‌کند (منکه^۵، ۲۰۰۸).

بررسی سبک گرایی رمان‌های دوره ویکتوریا در طول قرن نوزدهم نشان می‌دهد که شخصیت‌های زن آنها به مرور زمان محافظه‌کارتر و درون‌گراتر می‌شوند و سکوت آنها حربه

۱. Circumlocution Office : دیکنز این نام را در وصف همه اداراتی که با بوروکراسی باعث اتلاف وقت مراجعین هستند ساخته است. در ترجمه محمد قاضی این نام به اداره «اشکالات» ترجمه شده است.

2. Casby
3. Pancks
4. Merdle
5. Menke

زیرکانه‌ای است سرشار از ناگفته‌ها که باعث می‌شود دیگر شخصیت‌ها با حدس و گمان تلاش به رمزگشایی حقایق پنهان نمایند (خزاعی و همکاران، ۱۳۹۵).

در روایات دیکنز (مانند اختلال ارتباط کلامی در آثار ساروت^۱)، معنا در کوچک‌ترین کلمه ادا شده، در لحن‌ها، مکث‌ها، نگاه و حتی عوامل نهانی‌تر که شنونده از آنها بی‌خبر است، در جریان می‌باشد. 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 (افخمی‌نیا و همکاران، 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 بپردازد. به‌طورکلی 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 به وجود آمدن چالش و رقابت بین طرفین می‌شود. همان‌طور که پوینده و رامین (۱۴۰۱)، به نقل از ریکور تأکید می‌کنند، بازگویی و واکاوی 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).

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 به وجود آمدن پدیده‌ای می‌شود که این تحقیق آن را «روابط اطلاع‌رسانی تحریف‌شده»^۲ می‌نامد. به‌علاوه هر نوع واقعیت بیان‌نشده نوعی راز است چراکه حقایق پنهان (حتی اگر به دلیل خصوصی بودن مخفی شده باشند) روی انتخاب‌های طرف مقابل اثر می‌گذارند. شایان یادآوری است که مُحق بودن یا

1. Sarraute

2. manipulative information relations

نبودن شخص به مخفی کردن اطلاعات، در این تحقیق مورد بحث نیست، بلکه هدف، آشکار کردن تأثیر 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 بردو 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 می‌باشد که او از آن بی‌خبر است. به دنبال این درک، بازیکن می‌داند که برای برنده شدن در بازی حاضر دانسته‌هایش ناقص است و در نتیجه برای به دست آوردن اطلاعات، انگیزه پیدا می‌کند. اکنون بازیکن متوجه شده که در رابطه‌ای با تبادل اطلاعات ناقص^۱ قرار دارد که نوعی از بازی با اطلاعات تحریف‌شده است. به عبارت دیگر، بازیکن اول در بازی اطلاعات کامل^۲ قرار دارد در حالی که بازیکن دوم که به اشتباه تصور می‌کرده او هم در همان بازی است، اطلاعاتش ناقص بوده و در بازی با اطلاعات تحریف‌شده قرار داشته است. 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 به سوی بازی اطلاعات کامل غیر ممکن است.

به‌طور خلاصه، در بازی اطلاعات تحریف‌شده، بازیکن فریب‌خورده از اینکه تصمیم‌هایش بر اساس داده‌های غلط هستند، بی‌خبر است و بنابراین از حضور خود در بازی با قدرت نامتعادل بی‌خبر است و نمی‌تواند آن را به تعادل برساند. به محض اینکه بازیکن از ناقص بودن دانسته‌هایش بو ببرد، متوجه می‌شود با حریفش در یک بازی قرار ندارد و جستجویش برای

1. game of incomplete information

2. game of complete information

کشف اسراری آغاز می‌شود که او را با بازیکن دیگر در یک بازی هم‌سطح قرار دهد (تاکاهاشی، فریزر و هیپل، ۱۹۸۴).

۲. پیشینه پژوهش

نویمن و مورگن استرن^۲ (۱۹۴۴)، اصطلاح «اطلاعات ناقص» را در کتاب *تئوری بازی‌ها و تعاملات اقتصادی*^۳ در مورد نوعی از بازی به کار بردند که در آن اشتراک‌گذاری اطلاعات با خلل و کاستی همراه باشد (ص. ۳۰). آنها ابهام و تردید به وجود آمده برای بازیکن در هر بخش از بازی را در دسته‌بندی کلی بازی با اطلاعات ناقص قرار دادند. در عین حال، در تبادلات اجتماعی، نخستین سؤال مرتبطی که مطرح شد این بود که چنانچه برخی از بازیکنان در جریان کامل داده‌ها نباشند، این مسأله چه تأثیری روی تحلیل بازی خواهد گذاشت.

این نظریه‌پردازی‌های اولیه بسیار کلی بود و اشاره‌ای به شک و تردید بازیکنان در مورد استراتژی، باورها و دستاوردهای مورد نظر طرف مقابل نمی‌کرد. در سال ۱۹۶۵ جان هارسانی^۴ تئوری ناش^۵ 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 داد. در ۱۹۶۷ اولین نظریه خود در مورد بازی‌هایی 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.

-
1. Takahashi, Fraser & Hipel
 2. Neumann & Morgenstern
 3. *Theory of Games and Economic Behavior*)
 4. John Harsanyi
 5. Nash

هارسانی (۱۹۹۴) در سخنرانی نوبل^۱ در مورد بازی با اطلاعات ناقص اشاره می‌کند که در بازی‌های مختلف، «اطلاعات بازیکنان از حرکات طرف مقابل، در مراحل گذشته بازی به دست می‌آید و در هر مرحله جدید بازی، تعدادی از بازیکنان، اطلاعاتی ناقص یا عدم اطلاعات از مراحل قبلی بازی 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.

به نظر هارگریوز و واروفاکیس^۲ (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 گذر بین 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 کوآش، گیسون و لامونت^۳، ۲۰۱۵).

بنت^۴ (۱۹۷۷) فرض می‌کند که «زندگی مجموعه‌ای از بازی‌های مختلف است» و با مطرح کردن بازی‌های هایپر^۵ به موضوع «زنجیره‌های بازی» و بازی‌های دارای اختلال اطلاعاتی^۶ می‌پردازد (ص. ۷۴۹). بنت معتقد است زندگی شبکه درهم‌تنیده بازی است که بازیکنان آن طرز فکرهای متفاوت دارند و احتمال دارد دو بازیکن با وجود حضور هم‌زمان در یک در زنجیره بازی، عملاً در یک بازی قرار نداشته باشند. این قبیل موقعیت‌ها در رده بازی‌های نقص

1. Nobel Lecture

2. Hargreaves & Varoufakis

3. Kovach, Gibson, & Lamont

4. Bennett

5. hyper game theory

6. information disorder games

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 تحریف‌شده است درحالی‌که 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 چراکه هر بازی مشخصات و قوانین مخصوص خود را دارد. هارسانی^۱ (۱۹۹۴) در انتهای این زنجیره نامتعادل، دو نوع بازی اطلاعات «ناقص» و «ناتمام»^۲ را قرار داده است. تحقیق حاضر نیز دو نوع بازی دیگر به ترتیب زنجیره بازی‌ها اضافه کرده است که «بازی اطلاعات نامعلوم»^۳ و «بازی اطلاعات جعلی»^۴ هستند.

کابره را^۵ (۱۹۹۶) معتقد است که در رمان دوریت کوچک، دیکنز روابط اجتماعی را به شکل خاصی چیدمان کرده که نشان‌دهنده «تقسیم‌بندی سلسله‌مراتب اجتماعی» هستند و بازی‌هایی که بین فریب‌دهندگان و فریب‌خورندگان انجام می‌شود «بر مبنای این تقسیم‌بندی است» (ص. ۱۷۵). وی همچنین افزوده که گروه فریبکاران، طبقه حاکم و گروه فریب‌خورده، طبقه تحت سلطه آنها هستند و بازی‌های بین آنها به «دو سطح بالادست و پایین‌دست» تقسیم می‌شوند که افرادی که در طبقه بالادست هستند از این بازی‌ها استفاده می‌کنند تا در طبقه پایین‌دست «عکس‌العمل‌ها و رفتارهایی مطیعانه به وجود آورند» (صص. ۱۸۰-۱۷۶).

کارول کولاترلا^۶ (۲۰۱۵) دوریت کوچک را از منظر شبکه‌های اطلاعاتی بررسی کرده است. از نظر او روایت این رمان بر اساس اطلاعات، پایه‌ریزی شده و تحقیق وی شخصیت‌های داستان را از منظر سطح اطلاعات و برخوردشان با اطلاعات به دست آمده بررسی می‌نماید. او

1. Harsanyi
2. imperfect and incomplete information
3. games of unidentified information
4. games of manipulated information
5. Cabreira
6. Colatrella

معتقد است که مسلماً برای خوانندگان بدیهی است که در همهٔ رمان‌ها «اطلاعات وجود دارند و تبادل می‌شوند» (ص. ۳۳۹). نقطهٔ آغاز تحقیق حاضر، اشاره کابره را (۱۹۹۶) به وجود ساختار بازی در دوریت کوچک و اهمیت شبکه اطلاعاتی آن به پیشنهاد کولاترلا (۲۰۱۵) است.

مجموعه مقالات رازهای دورهٔ ویکتوریا، امساک در آگاهی و مخفی‌کاری،^۱ 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 مخفی‌کاری شکل گرفته و متحول می‌شده است (میلستاین و پیونک،^۲ ۲۰۱۶).

کتاب راز داری و افشای راز در داستان‌های دورهٔ ویکتوریا^۳، با آنکه اختصاصاً به جزئیات رمان دوریت کوچک نمی‌پردازد، اما تأکید دارد که تبادل اطلاعات و پی بردن به مخفی‌کاری به «مهارت‌های خاصی» نیاز دارد و غیرمستقیم اشاره می‌کند که می‌توان شخصیت‌های داستان را بازیکنان یک بازی در نظر گرفت (می،^۴ ۲۰۱۷، ص. ۱).

۳. روش پژوهش

اصلی‌ترین سؤال 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 سؤال، دو نوع مخفی‌کاری بررسی خواهد شد. دستهٔ اول رازهایی هستند که از یک گروه از شخصیت‌های داستان که نمایندهٔ طبقات اجتماعی هستند، مخفی نگه داشته شده‌اند. به‌عنوان مثال، می‌توان به ساکنین حیاط خونین دلان^۵ و ماجرای آنها با آقای کازبی^۶ و آقای پنکرز^۷

1. *Victorian Secrecy, Economies of Knowledge and Concealment*
2. Pionke & Millstein
3. *Secrecy and Disclosure in Victorian Fiction*
4. Silvana May
5. *Bleeding Heartyard*
6. Casby
7. Pancks

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^۱ و فساد مالی‌اش و همچنین در اداره «اشکالات» مطرح می‌کند. با بررسی انتخاب‌های استراتژیک شخصیت‌ها در دو دسته‌بندی ذکر شده (آنهایی که باعث به وجود آمدن مشکلات اطلاع‌رسانی 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 به وجود 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 نگه‌داشتن اطلاعات سعی در رسیدن به هدف خود دارند. این تحقیق سعی دارد اسرار اجتماعی و سازمانی در این رمان را به قالب بازی درآورد تا عوامل مختلف مانند افراد پنهان‌کار، تصمیم‌های قربانیان آنها و چارچوب تعاملات این دو گروه که باعث به وجود آمدن رازهای اجتماعی یا سازمانی می‌شوند، روشن گردند.

بنت (۱۹۷۷) معتقد است زندگی ساختاری بازی‌گونه دارد و دو نوع بازی با اطلاعات کامل و ناقص قبلاً در تئوری بازی‌ها به‌عنوان 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.

برامز^۲ (۲۰۱۱) معتقد است در یک بازی با اطلاعات کامل، هر دو بازیکن بایستی در جریان همه جزئیات باشند. به قول 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 جزئیات واقف نیست، دیگر عنوان بازی با اطلاعات کامل را نمی‌توان به این بازی اطلاق کرد» (ص. ۲۸۸).

1. Merdle

2. Brams

اهمیت نظریهٔ برامز در مورد ناقص بودن اطلاعات این است که همان‌طور که در این تحقیق خواهیم دید، روابط اطلاعاتی با حذف هر یک از داده‌های فوق‌الذکر، 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 مخفی‌کاری تنها به بازی‌های با اطلاعات ناقص محدود نمی‌شود، بلکه در شرایطی که در آن دانسته‌ای با اطلاعات جعلی یا متفاوت جایگزین شود نیز بازیکن فریب‌خورده 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. به عبارت دیگر، اختفای اطلاعات دو نوع رابطه به وجود می‌آورد: در رابطهٔ یک‌سویه، قدرت در دست فرد پنهان‌کار است و قربانی اصلاً اطلاع ندارد در چه نوع رابطه‌ای قرار گرفته زیرا اطلاعات این رابطه بر اساس مخفی‌کاری پایه‌ریزی شده است. در نوع دوم، مخفی‌کاری معمولاً منجر به رابطهٔ اطلاعاتی دیگری هم می‌شود که در آن، فرد علاوه بر پنهان‌کاری، اطلاعات دروغ هم منتشر کرده، برای قربانی‌اش اطلاعات جایگزینی به وجود می‌آورد که قربانی انتخاب‌هایش را بر مبنای این دانسته‌های جعلی انجام می‌دهد. دانسته‌های هر بازیکن بایستی بر اساس اهمیت طبقه‌بندی شوند و با مطالعه فضای ذهنی بازیکنان می‌توان متوجه شد هر یک از چه زاویه‌ای به اطلاعات و دانسته‌هایش نگاه می‌کند. درک دقیق از میزان اطلاعات و مشخص کردن اینکه بازیکن فاقد آنهاست، اطلاعات تحریف‌شده دریافت کرده و یا اطلاعات درست دارد برای دسته‌بندی صحیح روابط اطلاعاتی و نقد انتخاب‌های بازیکن الزامی است.

۴. یافته‌های پژوهش

عموماً 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 مخفی‌کاری اجتماعی و سازمانی را به عنوان سیستم‌های بازی ناعادلانه‌ای به تصویر می‌کشد که تحت سلطهٔ طبقهٔ حاکم و متصدیان امور است و در چارچوب تبادلی نابرابر، مثال‌هایی از زندگی واقعی روزمره دوره‌اش را روایت می‌کند. هنر داستان‌نویسی واقع‌گرای دیکنز محدود

به داستان‌پردازی صادقانه و قناعت به‌دقت در بازگویی وقایع نیست، بلکه در رمان دوریت کوچک، به شکلی منسجم و با جزئیات، 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 به‌جای اینکه در اطلاعات مخفی باشد در اطلاعات جعلی است. ظهور فرهنگ اطلاعات در قرن نوزدهم انگلستان باعث شد پدیده پنهان‌کاری اجتماعی ویکتوریایی به وجود بیاید. هم‌زمان، این فرهنگ موجب فشار مضاعف بر زندگی خصوصی مردم شد و آنها به‌ناچار برای پنهان نگاه‌داشتن اسرار خود، دست به جرح و تعدیل واقعیات زدند.

ابراهام مازلو^۱ (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 مخفی‌کاری است، بایستی دانسته‌های خود را ارزیابی کند و قدرت تصمیم‌گیری واقعی خود را بسنجد. درعین‌حال، برای تشخیص اطلاعات جعلی الزامی است که در زمان تجزیه و تحلیل دانسته‌ها، حتماً 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 منطقیاً 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 چراکه اگر طرف مقابل به دلیلی به اطلاعات

1. Abraham Maslow

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 نگه‌داشتن بازیکنان فریب‌خورده باعث می‌شود آنها قدم‌های خوبی بردارند و نهایتاً بازی به نفع طرف مقابلشان تمام شود. این نوع مدیریت هوشمندانه اطلاعات، قدرت زیادی برای طبقه حاکم دوره ویکتوریا به دنبال داشت. هم منافع شخصی متعددی در آن نهفته بود و هم باعث می‌شد سرنوشت جامعه را هدایت کنند.

رمان دوریت کوچک، دورویی را به‌عنوان نوعی بیماری اعتقادی ترسیم می‌کند، مشکلات تبادل اطلاعات در مخفی‌کاری اجتماعی را نمایش و نشان می‌دهد چه قدرت زیادی در این دادوستد نهفته است. جامعه دوران ویکتوریا به رمز و راز علاقه داشت. افرادی که معاملات تجاری‌شان به گروه‌های زیادی گسترش پیدا می‌کرد، معمولاً حریم خصوصی به وجود می‌آوردند که دیگران اطلاعات زیادی از اسرار درون آن نداشتند چراکه در غیر این صورت مدیریت و تسلط آنها بر دیگر گروه‌های پیرامونشان به خطر می‌افتاد. نکته قابل توجه این است که شخصیت‌های این داستان که به دلیل ناآگاهی مورد سوءاستفاده قرار می‌گیرند، اغلب به دانسته‌های ناقص خود شک نمی‌کنند و به ناآگاهی خود واقف نیستند.

یک مثال بارز، مستأجرین حیاط خونین دلان هستند که صاحب‌ملکی طمع‌کار و حيله‌گر دارند. آقای کازبی ذات واقعی خود را پنهان نموده، همیشه وانمود می‌کند مردی وارسته است و به همین روش موفق می‌شود مستأجرین 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 سوءظن 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 عسل شیرین است و من مانند حنظل تلخ» (دیکنز، ۱۳۶۸، ص. ۴۱۳). طبیعتاً مستأجرین از آقای پنکز متنفر هستند. آقای کازبی نه تنها نیات شیطانی‌اش را پنهان می‌کند، بلکه برای حفاظت از منافعش به مستأجرینش اطلاعات جعلی

می‌دهد که در نتیجه، آنها به بازی اطلاعات کامل راه پیدا نمی‌کنند. اگر جز این باشد هم علاقه‌ای که به او دارند به خطر می‌افتد و هم قدرت اجتماعی وی نابود می‌شود. از آنجاکه آقای پنکز به دورویی آقای کازبی واقف است و می‌داند قضاوت مستأجرین 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 بپیوندند، قدرت کازبی رو به نقصان خواهد رفت. در جریان داستان، پنکز دقیقاً به همین تصمیم می‌رسد و حقیقت ماجرا را برای مستأجرین فاش می‌کند: «ای مردم شجاع و باشهامت! وقتی او به اینجا می‌آید و مثل وروره جادو با کمال التفات و نیکوکاری و زوز 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 به سرعت از بازی دانسته‌های جعلی به بازی اطلاعات کامل منتقل می‌شوند. نکته جالب این مثال اینجاست که مستأجرین 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 مستأجرین، نیازمند پیش‌فرض 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 دست‌به‌دست هم دهند و بر دانسته‌های جعلی و اطلاعات پنهانی چیره گردند، به حاکمان خود غلبه خواهند کرد. مشکل مستأجرین 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 هازلو

(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 خلاً دانسته‌ها آشکار شود، فرد آگاهانه به جستجوی حقیقت می‌پردازد چراکه درمی‌یابد که اطلاعات موجود برای رسیدن به هدفش کافی نیست. از سوی دیگر، آشکار نشدن خلاً باعث تصمیم‌گیری‌های اشتباه می‌شود. اینکه مستأجرین 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 مستأجرین شخصیتی در داستان بگنجاند که به حقیقت ماجرا شک کرده در مورد آن تحقیق کند، لیکن به نظر 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 هم‌سطح 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 به‌عنوان فردی یاد می‌کند که احدی تصور نمی‌کند اهل مخفی‌کاری باشد: «روزنامه عصر آن روز را که به دست داشت، به‌جز درباره آقای مردل مطلب مهمی نداشت. در آن شماره که سرپا مملو از مدح و ستایش او بود، از تهور خارق‌العاده و ثروت بی‌حد و حصر او و بانک‌داری شگفت‌انگیز و تحسین‌آمیز 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 نشده‌اند، از اطلاعات سرپوشیده بی‌خبر بمانند. از این گذشته، دیکنز نشان می‌دهد پنهان‌کاری‌هایی که منشأ در دستگاه‌های حاکم دوره ویکتوریا دارند چون به صورت گروهی و هماهنگ به وجود 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 نوزدهم و مربوط به سی سال قبل‌تر از زمان چاپ فرض کرده، کاملاً واضح است که انتقادات وی معاصرینش را هدف گرفته است. به‌عنوان مثال اداره «سردرگمی»، مقر و کانون مشکلات متعددی در جامعه انگلیسی رمان دوریت کوچک است. تجسم دیکنز از این اداره، سیستم پیچیده‌ای است که قدرت و اختیارات مختلفی با منشأ مبهم دارد. ظاهراً این اداره دستگاهی مستقل و خودجوش است که هدف اصلی‌اش «ایجاد موانع» و «انجام نشدن کارها» است که موجب فلج شدن فعالیت‌های خصوصی و عمومی می‌شود (لیگوگنانا^۱، ۲۰۱۸، ص. ۶۱). زمانی که آرتور کلنهام^۲ به اداره «سردرگمی» می‌رود تا در مورد قروض آقای دوریت اطلاعات کسب کند، بارناکل^۳ 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 به دست بیاورم؟» (ص. ۹۷) و «ببخشید ولی من اطلاع اول را چگونه می‌توانم به دست بیاورم؟» (ص. ۹۹). پاسخی که به او داده می‌شود این است که «ای آقا! باور کنید، به عقیده 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 بن‌بست رسیده است.

برخلاف داستان‌های فرعی که قبلاً بررسی شد، این بازی آرتور دو مرحله متفاوت دارد: بازی با اطلاعات تحریف‌شده و بازی با اطلاعات ناقص. به عبارت دیگر، آرتور موفق نمی‌شود

-
1. Ligugnana
 2. Arthur Clenham
 3. Barnacle

وارد بازی با 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 دیکنز در دوریت کوچک که وارد مرحله شک و تردید می‌شوند انگشت‌شمارند و هرگز شامل طبقه کارگر نیستند. در اصطلاح تئوری بازی‌ها، برای آرتور نقطه عطف بحرانی اتفاق می‌افتد و وی متوجه می‌شود دانسته‌هایش ناقص هستند و بایستی خلأ اطلاعاتی را پر کند. به عبارت 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 کازبی و آقای پنکز نمایندگان 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 کازبی را برای مستأجرین فاش می‌کند، آنها از بازی با اطلاعات تحریف‌شده به بازی با اطلاعات کامل منتقل می‌شوند که باعث می‌شود آقای کازبی کاملاً تسلط خود و جایگاه قدرتش را در بازی از دست بدهد. از طرف دیگر، موقعیت آقای مردل مانند خانم کلنهام است. او فساد مالی‌اش را پنهان می‌کند و مردم با دانسته‌های جعلی خود باور می‌کنند که ثروتش مدیون تلاش و سخت‌کوشی او است؛ بنابراین آقای مردل در تعاملاتش با دیگران به آنها اطلاعات تحریف‌شده‌ای می‌دهد (بازی با ارتباط دانسته‌های دو طرفه جایگزین) و تنها زمانی که ورشکسته می‌شود، سرمایه‌گذاران به حقیقت ماجرا پی می‌برند و وارد بازی با اطلاعات کامل (بازی ارتباط دانسته‌های دو طرفه اصلی) می‌شوند. به عبارت 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 به سوی 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 تحریف‌شده و بازی با اطلاعات ناقص را موجب می‌شود. به عبارت 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. به‌عنوان مثال هنگام مطالعه داستان اصلی، خواننده همراه با آرتور در بازی با اطلاعات تحریف‌شده به دام 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 جدا می‌شود. در نتیجه به‌جای اینکه خواننده مانند شخصیت‌ها گرفتار بازی با اطلاعات تحریف‌شده باشد، بسته‌گریخته 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 تحریف‌شده 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» (کابریا، ۱۹۹۶، صص. 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*^۱، *آشنای مشترک ما*^۲ و *راز ادوین درود*^۳، این ساختار را بر اساس پنهان نمودن اطلاعات و فاش کردن تدریجی آنها در زمان مناسب بنا نموده است.

به‌عنوان مثال، در *رمان خانه قانون زده* (۱۸۵۳)، همه درگیر رمز و راز هستند. بانو ددلاک^۴ بایستی برای حفظ آبرو، گذشته‌اش را مخفی کند. استر^۵ که یکی از راویان داستان است حقایق مهمی چون احساساتش نسبت به آقای وودکورت^۶ را از خواننده پنهان می‌کند. آقای جارندیس^۷ با اینکه از ابتدا قصد ازدواج با استر را دارد تا مدت‌ها از آن حرفی به میان نمی‌آورد و آیدا و ریچارد^۸ ازدواجشان را از دیگران مخفی می‌کنند.

در *رمان آشنای مشترک ما* (۱۸۶۵)، همه شخصیت‌های متعدد داستان به نحوی درگیر ماجرای مرگ دروغین و هویت جعلی جان هارمون^۹ هستند. آقای بافین^{۱۰} و همسرش برای کمک به او به دیگران دروغ می‌گویند و همه باور دارند آقای بافین مهربان تبدیل به مردی طمع‌کار و خشن شده است. ازدواج آقا و خانم لامل^{۱۱} نیز بر پایه نیرنگ بنا شده و افرادی مثل ری برن و لایت وود^{۱۲} بدون نقشه‌های پنهانی جان هارمون هرگز با خانواده هگزام^{۱۳} آشنا و درگیر نمی‌شدند.

رمان ناتمام *راز ادوین درود* نیز داستانی مرموز و جنایی است که در آن همه تصور می‌کنند ادوین درود^{۱۴} به قتل رسیده و شاید قاتلش عموی او باشد. عموی ادوین، جاسپر^{۱۵} مخفیانه

1. *Bleak House*
2. *Our Mutual Friend*
3. *The mystery of Edwin Drood*
4. *Dedlock*
5. *Esther*
6. *Woodcourt*
7. *Jarndyce*
8. *Ada & Richard*
9. *John Harmon*
10. *Boffin*
11. *Lammle*
12. *Wrayburn and Lightwood*
13. *Hexams*
14. *Edwin Drood*
15. *Jasper*

عاشق نامزد ادوین است. ادوین و نامزدش تصمیم به پایان دادن به نامزدی خود می‌گیرند، اما توافق می‌کنند در این مورد چیزی به جاسپر نگویند. جاسپر در خفا به دیدن دخمه‌های کلیسای قدیمی می‌رود، ادوین ناپدید می‌گردد و غریبه مشکوکی وارد شهر می‌شود که جاسپر را زیر نظر دارد....

مقاله حاضر، به‌عنوان نخستین تحقیقی که تئوری بازی را برای تحلیل و بررسی رمان واقع‌گرای دوریت کوچک به کار برده است، تلاش نموده افق مطالعات ادبی را با استفاده از تئوری بازی و مخصوصاً با توجه به تبادل اطلاعات در داستان، وجود ابهام و تحلیل میزان رمزگشایی شخصیت‌ها، گسترش دهد. این تحقیق، بیشتر به ساختار و داستان رمان پرداخته تا به مفاهیم عمیق و درون‌مایه آن، چراکه تعاملات و ارتباطات بین شخصیت‌های داستان، در وهله اول به ساختار آن متکی هستند.

تئوری بازی، طیف گسترده‌ای از نظریات مختلف را شامل می‌گردد که در اینجا تنها از بخش نقص و تکمیل اطلاعات بازیکنان استفاده شده است. بدیهی است تحقیقات آینده می‌تواند نه تنها به آثار دیگر دیکنز از همین منظر پردازد، بلکه شاخه‌های دیگر تئوری بازی، در بررسی آثار مهم ادبی به درک و بررسی عمیق‌تر آنها کمک خواهد نمود.

کتاب‌نامه

افخمی نیا، م.، اسداللهی، الف.، و 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>

پوینده، پ.، و رامین، ز. (۱۴۰۱). بررسی استعاره‌ی زمان در روایت تقلیدهای انتقادی تام استویارد با تأکید بر نظریه ادبی پل ریکور. *مطالعات زبان و ترجمه*، ۵۵(۲)، ۱۶۳-۱۹۱.

<https://doi.org/10.22067/jlts.2021.67361.1001>

خزاعی، س. بیاد، م.، و قربان صباغ، م. (۱۳۹۵). تحلیل فمینیستی گفتمان و توازن قدرت در رمان شمال و جنوب اثر الیزابت گاسکل بر پایه نظریه گنش‌های گفتاری جان سرل. *مطالعات زبان و ترجمه*، ۴۹(۲)، ۲۳-۴۴. <https://doi.org/10.22067/lts.v49i2.59693>

دیکنز، چ. (۱۳۶۸). دوریت کوچک (م. قاضی و ر. عقیلی، مترجمان). انتشارات هدایت. (تاریخ نشر نسخه اصلی ۱۸۵۷)

- Bennett, P. G. (1977). Toward a theory of hypergames. *Omega*, 5(6), 749-751. [https://doi.org/https://doi.org/10.1016/0305-0483\(77\)90056-1](https://doi.org/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*. (Doctoral dissertation). <https://shorturl.at/dhjY6>
- 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. <https://doi.org/10.1353/lac.2015.0015>
- Dickens, C. (1857). *Little Dorrit*. Bradbury and Evans.
- Hargreaves Heap, S. P., & Varoufakis, Y. (2004). *Game theory: A critical introduction*. Routledge.
- Harsanyi, J. C. (1967). Games with incomplete information played by "Bayesian" players, I-III. Part III. The basic probability distribution of the game. *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]. <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. <https://doi.org/10.1155/2015/570639>
- Levine, C. (2012). Victorian realism. In D. David (Ed.), *The Cambridge companion to the Victorian novel* (pp. 84-106). Cambridge University Press.
- 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* (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*. Routledge.
- Morgenstern, O., & Neumann, J. (1944). *Theory of games and economic behavior*. Princeton University Press.
- Pionke, A. D., & Millstein, D. T. (2016). *Victorian secrecy economies of knowledge and concealment*. Routledge.
- 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).

درباره نویسندگان

سارا خزاعی استادیار گروه انگلیسی دانشگاه فردوسی مشهد است. حوزه‌های پژوهش مورد علاقه وی ادبیات قرن نوزده، مطالعات شکسپیر، تئوری بازی در ادبیات، و سبک شناسی می‌باشد.

نادیا الکوله دانش‌آموخته ادبیات انگلیسی از دانشگاه‌های بابلون بغداد و فردوسی مشهد است و حوزه تحقیقاتی وی نقد بینارشته ای است