

بررسی جامع ابعاد تولید برنامه تلویزیونی The Traitors

راهنمای آموزشی برای تهیه‌کنندگان، مدیران تولید، کارگردانان، طراحان بازی و گروه تدوین

جمع آوری و تنظیم: از محسن فردرو^۱

مقدمه:

چگونه یک بازی اجتماعی به یک برنامه تلویزیونی پرتعلیق تبدیل می‌شود؟

The Traitors که در فارسی معمولاً «خیانتکاران» ترجمه می‌شود، قالبی از مسابقه واقع‌نماست که در آن گروهی از شرکت‌کنندگان در یک محیط نسبتاً بسته گرد هم می‌آیند. برخی از آن‌ها در ابتدای بازی به صورت محرمانه نقش «خائن» را دریافت می‌کنند و دیگران «وفادار» هستند. خائنان می‌کوشند هویت خود را پنهان کنند و وفاداران تلاش می‌کنند آن‌ها را شناسایی و از بازی خارج کنند. در طول مسابقه، شرکت‌کنندگان مأموریت‌هایی انجام می‌دهند که می‌تواند به افزایش جایزه نهایی کمک کند. در جلسات بحث و رأی‌گیری، گروه درباره حذف یکی از اعضا تصمیم می‌گیرد. خائنان نیز، طبق قواعد نسخه مربوط، می‌توانند شبانه یکی از وفاداران را از بازی خارج کنند. جزئیات قواعد، تعداد خائنان و شیوه پایان‌بندی ممکن است میان نسخه‌های ملی یا فصل‌های مختلف تفاوت داشته باشد.

نسخه بریتانیایی از سال ۲۰۲۲ پخش شده و در قلعه Ardross در اسکاتلند فیلم‌برداری شده است. موفقیت این برنامه تنها به محیط رازآلود یا مجری آن وابسته نیست؛ بلکه از ترکیب قواعد روشن، اطلاعات پنهان، تعامل انسانی، طراحی بصری، مدیریت دقیق تولید و تدوین حساب‌شده حاصل می‌شود.

برای فهم این قالب، باید میان دو موضوع تفاوت بگذاریم:

- بازی: مجموعه قواعدی که شرکت‌کنندگان واقعاً بر اساس آن تصمیم می‌گیرند و رقابت می‌کنند
 - برنامه تلویزیونی: تجربه‌ای که مخاطب از طریق تصویر، صدا، تدوین، موسیقی و روایت دریافت می‌کند.
- وظیفه تولیدکننده این است که بازی‌ای جذاب، منصفانه و ایمن طراحی کند و سپس آن را به شکلی روایت کند که بیننده بتواند روابط، شک‌ها، تصمیم‌ها و پیامدها را دنبال کند؛ بدون اینکه نتیجه بازی از پیش تعیین شده باشد

۱. فلسفه طراحی قالب:

^۱ دانش‌آموخته دکترای مدیریت و برنامه‌ریزی فرهنگی
دانش‌آموخته کارگردانی فیلم از دانشکده صدا و سیما
تهیه‌کننده و کارگردان برنامه‌های مستند و داستانی

اعتماد، فریب و اطلاعات نامتقارن مهم‌ترین دارایی این برنامه، محیط قلعه یا میز گرد نیست؛ اختلاف میان آن چیزی است که افراد می‌دانند، آن چیزی که تصور می‌کنند و آن چیزی که دیگران از آن‌ها باور دارند. وفاداران نمی‌دانند خائنان چه کسانی هستند. خائنان از هویت یکدیگر آگاه‌اند یا طبق قواعد نسخه، اطلاعات بیشتری در اختیار دارند. بنابراین، یک رفتار واحد می‌تواند از دید افراد مختلف معنای متفاوتی پیدا کند. برای مثال، سکوت یک شرکت‌کننده ممکن است از نظر یک نفر نشانه ترس باشد و از نظر دیگری نشانه فریب‌کاری. رأی‌دادن به یک خائن می‌تواند اعتماد ایجاد کند، اما ممکن است بعدها به‌عنوان اقدامی حساب‌شده تفسیر شود. این ساختار، مواد اولیه داستان را تولید می‌کند.

اصول طراحی بازی: ۱. قواعد باید قابل‌فهم باشند. مخاطب باید بداند هر نقش چه اختیاراتی دارد و رأی‌گیری چگونه انجام می‌شود. ۲. اطلاعات باید به‌صورت کنترل‌شده توزیع شوند. اگر همه اطلاعات یکسانی داشته باشند، بازی به معمای ساده تبدیل می‌شود؛ اگر قواعد بیش از حد مبهم باشند، مخاطب احساس بی‌عدالتی می‌کند. ۳. تصمیم‌ها باید پیامد واقعی داشته باشند. رأی، اتحاد، اتهام و دفاع باید بر روند مسابقه اثر بگذارند. ۴. بازی باید امکان تغییر وضعیت داشته باشد. هیچ گروهی نباید از ابتدا به‌طور تضمین‌شده برنده باشد. ۵. تولید نباید به‌جای شرکت‌کنندگان بازی کند. تهیه‌کننده قواعد و شرایط را طراحی می‌کند؛ اما نباید برای ساخت یک داستان دلخواه، تصمیم‌های بازی را دست‌کاری کند. در گفت‌وگوهای منتشرشده با تهیه‌کنندگان برنامه، رویکرد «ایجاد قواعد و سپس اجازه‌دادن به شرکت‌کنندگان برای بازی کردن» به‌عنوان یکی از اصول مهم تولید مطرح شده است.

۲. توسعه قالب و طراحی قوانین

پیش از انتخاب قلعه یا مجری، باید نسخه‌ای کامل از بازی طراحی شود. این مرحله شامل تعریف نقش‌ها، شرایط پیروزی، روش رأی‌گیری، ترتیب رویدادها، محدودیت‌های اطلاعاتی و شرایط پایان بازی است. دفترچه قوانین باید چه چیزهایی را مشخص کند؟ • تعداد اولیه شرکت‌کنندگان؛ • تعداد و نحوه انتخاب خائنان؛ • اطلاعاتی که هر نقش در اختیار دارد؛ • شیوه اجرای مأموریت‌ها؛ • نحوه محاسبه جایزه؛ • روش معرفی و خروج افراد از بازی؛ • شیوه رأی‌گیری و اعلام نتیجه؛ • قواعد مربوط به خروج داوطلبانه یا بیماری؛ • شرایط پایان مسابقه؛ • رسیدگی به تخلف یا افشای اطلاعات محرمانه؛ • نحوه برخورد با اختلال فنی یا اتفاق اضطراری.

هر قانون باید از سه منظر آزمایش شود: از منظر بازیکن: آیا تصمیم‌گیری بر اساس این قانون قابل‌فهم و معنادار است؟ از منظر مخاطب: آیا بیننده می‌تواند علت اتفاقات را درک کند؟ از منظر تولید: آیا اجرای

قانون در شرایط واقعی، قابل ضبط، منصفانه و ایمن است؟ آزمایش بازی پیش از ضبط توصیه می‌شود پیش از تولید اصلی، بازی با گروهی آزمایشی اجرا شود. در این آزمایش باید بررسی کرد که آیا خائنانش بیش از حد قدرتمندند، آیا وفاداران فرصت کافی برای استدلال دارند، آیا رأی‌گیری‌ها تکراری می‌شوند و آیا پایان بازی در شرایط مختلف قابل قبول است. هدف آزمایش، پیش‌بینی برنده نیست؛ هدف کشف ایرادهای قواعد است.

۳. انتخاب مکان: چرا قلعه فقط یک لوکیشن نیست؟

در *The Traitors*، مکان فیلم‌برداری بخشی از هویت برنامه است. قلعه حس انزوا، رمزآلودگی و قدمت ایجاد می‌کند و به مسابقه ظاهری شبیه یک معمای تاریخی می‌دهد. تهیه‌کنندگان نسخه‌های بریتانیایی و آمریکایی درباره انتخاب *Ardross Castle* توضیح داده‌اند که آن‌ها ده‌ها قلعه را بررسی کردند و به مکانی نیاز داشتند که هم از نظر بصری تأثیرگذار باشد و هم فضای کافی برای میز گرد، اتاق‌های گفت‌وگو، مأموریت‌ها و استقرار عوامل داشته باشد. در یکی از گزارش‌های پشت‌صحنه، تعداد قلعه‌های بررسی‌شده بیش از ۴۰ مورد اعلام شده است.

معیارهای انتخاب لوکیشن: • هویت بصری قوی و متمایز؛ • فضای کافی برای دورهمی‌ها و جلسات اصلی؛ • امکان ایجاد چند فضای داستانی با ظاهر متفاوت؛ • کنترل دسترسی و حفظ محرمانگی؛ • امکان نصب دوربین و تجهیزات ضبط؛ • ظرفیت برق، ارتباطات و پشتیبانی فنی؛ • اقامت و حمل‌ونقل مناسب برای گروه تولید؛ • دسترسی به خدمات درمانی و مسیرهای اضطراری؛ • مجوزهای لازم و سازگاری با مقررات حفاظت از بنا. طراحی فضای بازی برای یک نسخه مشابه، می‌توان فضاهای زیر را در نظر گرفت: فضا کارکرد تولیدی و روایی سالن میز گرد محل رأی‌گیری و تصمیم‌های تعیین‌کننده اتاق خائنانش گفت‌وگوهای محرمانه و تصمیم‌گیری شبانه سالن صبحانه آشکارشدن پیامد حذف شبانه و واکنش‌ها کتابخانه یا اتاق نشیمن گفت‌وگوهای دونفره و تشکیل اتحاد اتاق مصاحبه ثبت برداشت‌ها و توضیح تصمیم‌ها محوطه مأموریت‌ها اجرای چالش‌های گروهی مسیرها و باغ‌ها گفت‌وگوهای غیررسمی و تعامل‌های خودجوش نباید فرض کرد که همه فضاهایی که در تصویر دیده می‌شوند، لزوماً در یک ساختمان یا در همان موقعیت فیزیکی قرار دارند. تولید ممکن است از چند فضای واقعی، دکورهای اختصاصی و مسیرهای کنترل‌شده استفاده کند. طراحی صحنه و هویت بصری نورپردازی، رنگ، بافت، لباس، موسیقی و طراحی گرافیکی باید یک زبان بصری مشترک داشته باشند. اگر همه اجزا به شدت ترسناک و تاریک باشند، برنامه ممکن است به تقلیدی اغراق‌آمیز از فیلم‌های وحشت تبدیل شود. اگر

محیط بیش از حد خشتی باشد، هویت ویژه بازی از بین می‌رود. بهتر است یک سند طراحی بصری تهیه شود که رنگ‌های اصلی، شیوه نورپردازی، ترکیب‌بندی قاب، طراحی میز گرد، گرافیک نام‌ها و هویت تصویری مأموریت‌ها را مشخص کند.

۴. طراحی میز گرد؛

قلب نمایشی برنامه میز گرد صرفاً یک میز برای نشستن شرکت‌کنندگان نیست. این فضا محل تبدیل شک و گمان به تصمیم رسمی است. در این صحنه، شرکت‌کنندگان باید بتوانند یکدیگر را ببینند، به صحبت‌ها واکنش نشان دهند، رأی بدهند و نتیجه را تجربه کنند. دوربین‌ها نیز باید هم‌زمان چهره‌ها، واکنش‌های کوچک و نمای کلی گروه را ثبت کنند. در گزارشی درباره طراحی نسخه‌های بریتانیایی و آمریکایی، قطر میز گرد حدود ۱۴ فوت ذکر شده است؛ اندازه‌ای که برای جا دادن تعداد زیادی بازیکن و ایجاد قاب تصویری مناسب انتخاب شده بود. این عدد به همان طراحی گزارش‌شده مربوط است و نباید بدون توجه به تعداد شرکت‌کنندگان در هر تولید تکرار شود.

الزامات طراحی: • جای کافی برای همه شرکت‌کنندگان؛ • مسیر مناسب حرکت مجری و عوامل ضروری؛ • کنترل انعکاس نور روی سطح میز؛ • ضبط صدای جداگانه و قابل فهم برای هر فرد؛ • پوشش دوربین برای نمای عمومی و واکنش‌های فردی؛ • امکان ثبت رأی‌ها و ترتیب صحبت‌ها؛ • فضای مناسب برای تجهیزات فنی و کابل‌کشی ایمن. اهمیت پوشش چنددوربین در یک بحث معمولی، ممکن است دوربین فقط روی فردی متمرکز شود که صحبت می‌کند. اما در این برنامه، واکنش کسانی که سکوت کرده‌اند نیز اهمیت دارد. برای نمونه، وقتی یک شرکت‌کننده اتهامی مطرح می‌کند، تدوینگر ممکن است به واکنش فرد متهم، نگاه خائنان، واکنش متحدان و تغییر رفتار سایر اعضا نیاز داشته باشد. بنابراین، طراحی دوربین‌ها باید از ابتدا با نیازهای تدوین و داستان‌گویی هماهنگ شود.

۵. طراحی مأموریت‌ها؛

رقابت فیزیکی در خدمت بازی روانی مأموریت‌ها معمولاً دو کارکرد دارند: کمک به افزایش جایزه و ایجاد وقفه‌ای در فضای سنگین شک و اتهام. تهیه‌کنندگان نسخه بریتانیایی توضیح داده‌اند که جدایی مأموریت‌ها از بازی اصلی عمده‌ای است. در مأموریت‌ها، خائنان و وفاداران برای یک هدف مشترک همکاری می‌کنند؛ اما پس از بازگشت به فضای بازی، اعتماد دوباره زیر سؤال می‌رود.

این طراحی، یک تضاد جذاب ایجاد می‌کند: افرادی که در طول روز برای موفقیت گروه تلاش کرده‌اند، شب ممکن است یکدیگر را متهم کنند. معیارهای طراحی مأموریت • هدف ساده و قابل فهم؛ • قواعد قابل توضیح در زمان کوتاه؛ • امکان مشارکت افراد با توانایی‌های متفاوت؛ • خطر فیزیکی کنترل شده؛ • نتیجه‌ای که از نظر بصری قابل درک باشد؛ • زمان اجرای قابل مدیریت؛ • ارتباط روشن با جایزه؛ • امکان ثبت واکنش‌های شرکت‌کنندگان. مأموریت نباید صرفاً یک بازی فیزیکی تکراری باشد. تنوع میان حل مسئله، حافظه، همکاری، دقت، استقامت و انتخاب‌های تاکتیکی می‌تواند ریتم فصل را حفظ کند. مراحل تولید هر مأموریت ۱. تعریف هدف روایی و بازی؛

۲. طراحی اولیه و ساخت نمونه؛

۳. آزمایش با افراد خارج از مسابقه؛

۴. ارزیابی خطر و تدوین برنامه ایمنی؛

۵. تعیین محل دوربین‌ها و مسیر حرکت شرکت‌کنندگان؛

۶. تمرین فنی و کنترل زمان اجرا؛

۷. ضبط و ثبت دقیق نتیجه؛

۸. بررسی مواد تصویری و تطبیق آن با قوانین

اگر مأموریت شامل ارتفاع، آب، آتش، نقلیه یا تجهیزات مکانیکی باشد، ارزیابی تخصصی خطر و مسئول ایمنی واجد صلاحیت ضروری است. هیجان تصویری نباید با تحمیل خطر غیرضروری به شرکت‌کنندگان ایجاد شود.

۶. انتخاب شرکت‌کنندگان؛

انتخاب شخصیت‌ها، نه فقط افراد جذاب در این قالب، شرکت‌کنندگان هم بازیگر اصلی رقابت‌اند و هم منبع اصلی روایت. بنابراین، انتخاب آن‌ها یکی از تصمیم‌های تعیین‌کننده تهیه‌کننده است. هدف نباید صرفاً جمع کردن افرادی باشد که پرحرف، مشهور یا جنجالی‌اند. ترکیبی از شیوه‌های تصمیم‌گیری، تجربه زندگی، مهارت اجتماعی و واکنش به فشار می‌تواند بازی را غنی‌تر کند. معیارهای انتخاب پیشنهادی • توانایی توضیح روشن افکار و تصمیم‌ها؛ • آمادگی برای شرکت در یک بازی مبتنی بر ابهام؛ • تنوع در تجربه و نگاه به زندگی؛ • توانایی تعامل با افراد متفاوت؛ • آمادگی برای رعایت قوانین محرمانگی؛ • درک ماهیت رقابتی و شرایط فیلم‌برداری؛ • تناسب جسمی و روانی با الزامات برنامه؛ • رضایت آگاهانه و پذیرش حقوق و مسئولیت‌ها. فرایند انتخاب • بررسی درخواست اولیه؛ • مصاحبه فردی؛ • گفت‌وگو درباره تجربه‌های همکاری و تعارض؛ • تمرین تصمیم‌گیری گروهی؛ • بررسی تناسب با شرایط تولید؛ • ارزیابی پزشکی یا روان‌شناختی در صورت

نیاز، با رعایت حریم خصوصی و قوانین؛ • توضیح کامل قواعد، محرمانگی، مدت فیلم برداری و شیوه پشتیبانی . نباید شرکت کنندگان را صرفاً بر اساس ویژگی های شخصی حساس یا احتمال ایجاد بحران انتخاب کرد. هدف، ساخت رقابتی انسانی و جذاب است، نه ایجاد آسیب برای تولید دراماتیک .

۷. انتخاب خائن و حفاظت از محرمانگی تعیین نقش خائن یکی از حساس ترین نقاط ساختار بازی است. شیوه انتخاب باید از قبل تعریف شده باشد و تولید باید بتواند ثابت کند که روند بازی مطابق قواعد اجرا شده است . در عین حال، اطلاعات نقش ها باید به شکلی محافظت شوند که شرکت کنندگان غیرمرتبط، کارکنان غیرضروری و حتی بعضی اعضای تیم فنی به طور ناخواسته از آن مطلع نشوند . الزامات محرمانگی • محدود کردن دسترسی به اطلاعات نقش ها؛ • تعیین افراد مجاز برای مدیریت این اطلاعات؛ • استفاده از ارتباطات امن؛ • جلوگیری از افشای ناخواسته در برنامه های ضبط؛ • طراحی مسیرهای ورود و خروج محرمانه در صورت نیاز؛ • کنترل گفت وگوهای خارج از فضای بازی؛ • ثبت هر اتفاقی که ممکن است بر عدالت رقابت اثر بگذارد . محرمانگی باید به حفظ بازی کمک کند، نه اینکه حقوق اساسی یا ایمنی شرکت کنندگان را محدود کند. ارتباطات اضطراری و امکان دریافت کمک باید همیشه از قواعد نمایشی مستقل باشند .

۸. ساختار گروه تولید تولید The Traitors به ترکیبی از مهارت های سرگرمی، مستندسازی، طراحی بازی، تصویربرداری چنددوربین و مدیریت شرکت کنندگان نیاز دارد . ساختار دقیق گروه در هر کشور و فصل متفاوت است؛ فهرست زیر یک مدل پیشنهادی برای طراحی تولید مشابه است، نه شرح قطعی چارت سازمانی نسخه بریتانیایی . بخش مسئولیت تهیه کننده اجرایی چشم انداز کلی، بودجه، کیفیت و رابطه با شبکه تهیه کننده سریال هماهنگی روزانه میان بازی، تولید و تحریریه کارگردان اصلی زبان بصری و هدایت صحنه های کلیدی طراح یا تهیه کننده بازی قواعد، تعادل و انسجام رقابت کارگردان مأموریت ها طراحی و اجرای چالش های گروهی تهیه کنندگان همراه پیگیری شرکت کنندگان و ثبت رویدادها گروه دوربین و صدا ثبت جلسات، تعاملات و مأموریت ها مدیر صحنه اجرای زمان بندی و هماهنگی در لوکیشن گروه طراحی صحنه میز گرد، اتاق ها و هویت بصری گروه نورپردازی نورپردازی جلسات و فضاهای مختلف مدیر تولید منابع، زمان بندی، قراردادها و هزینه ها مسئول ایمنی ارزیابی خطر و اجرای تدابیر حفاظتی تیم داده و رسانه انتقال، دسته بندی و پشتیبان گیری گروه تدوین ساخت روایت از مواد تصویری مشاور حقوقی قراردادها، مجوزها، حریم خصوصی و انطباق در پروژه ای با بودجه محدود، ممکن است بعضی نقش ها ترکیب شوند. با این حال، وظایف مستقل ایمنی، حفاظت داده ها و نظارت بر عدالت بازی باید مسئول مشخص داشته باشند .

۹. برنامه ضبط و مدیریت زمان یکی از دشوارترین جنبه‌های تولید، ثبت هم‌زمان چند لایه روایی است: تعامل‌های عمومی، گفت‌وگوهای خصوصی، مأموریت‌ها، تصمیم‌های خائنانه و جلسات رأی‌گیری. برنامه ضبط باید زمان کافی برای پوشش واکنش‌های واقعی و نیز اجرای بخش‌های ضروری را فراهم کند. فشرده‌سازی بیش از حد زمان می‌تواند موجب خستگی شرکت‌کنندگان و از دست رفتن لحظات مهم شود. مراحل پیشنهادی روز تولید پیش از ضبط: جلسه فنی، بررسی تجهیزات، تأیید قواعد روز، ارزیابی خطر و هماهنگی عوامل. اجرای مأموریت: توضیح قواعد، بررسی فهم شرکت‌کنندگان، اجرای چالش و ثبت دقیق نتیجه. زمان تعامل آزاد: ثبت گفت‌وگوها و تصمیم‌های خودجوش، بدون تحمیل موضوع یا نتیجه از سوی تولید. جلسه اصلی: پوشش کامل بحث، رأی‌گیری و پیامدهای آن. پایان روز: ثبت گزارش رویدادها، بررسی فایل‌ها، پشتیبان‌گیری و آماده‌سازی برنامه بعدی. این توالی نمونه است و باید بر اساس ساختار واقعی بازی و قواعد هر فصل تنظیم شود.

۱۰. مدیریت شرکت‌کنندگان و شرایط اقامت برای حفظ محرمانگی،

ممکن است لازم باشد شرکت‌کنندگان در زمان‌های مشخص از یکدیگر جدا باشند یا دسترسی محدودی به بیرون از فضای بازی داشته باشند. جزئیات این ترتیبات باید در قراردادها و دستورالعمل‌های تولید شفاف باشد. در گزارش‌های پشت‌صحنه نسخه بریتانیایی، به این موضوع اشاره شده که شرکت‌کنندگان شب‌ها در محل اقامت جداگانه‌ای می‌مانند و در زمان‌هایی که خارج از ضبط هستند، دسترسی و تعامل آن‌ها مدیریت می‌شود. این روش به حفظ محرمانگی و کنترل اطلاعات بازی کمک می‌کند.

نکات اجرایی • محل اقامت امن و مناسب؛ • برنامه روشن رفت‌وآمد؛ • استراحت کافی؛ • تغذیه مناسب؛ • دسترسی به خدمات درمانی؛ • توضیح روشن درباره محدودیت‌های ارتباطی؛ • سازوکار شکایت و گزارش نگرانی‌ها؛ • حمایت روانی در صورت نیاز؛ • رعایت حریم خصوصی و امنیت شخصی. نباید حفظ محرمانگی بهانه‌ای برای انزوای نامحدود، فشار روانی کنترل‌نشده یا محرومیت نامتناسب از نیازهای اساسی شود. هر محدودیتی باید ضرورت تولیدی مشخص، مدت معلوم و نظارت مناسب داشته باشد.

۱۱. تصویربرداری و طراحی پوشش دوربین در این برنامه، دوربین فقط رویدادها را ثبت نمی‌کند؛ باید واکنش‌ها و تغییرات ظریف رفتار را نیز در دسترس تدوین قرار دهد. پوشش مورد نیاز • نمای عمومی از فضای جلسه؛ • نمای نزدیک از فردی که صحبت می‌کند؛ • واکنش‌های افراد دیگر؛ • نماهای پوششی از

محیط؛ • ثبت کامل روند رأی‌گیری؛ • تصاویر مأموریت‌ها از زوایای مختلف؛ • پوشش گفت‌وگوهای خصوصی مجاز؛ • ثبت دقیق لحظات اعلام نتیجه. در گزارش‌های مربوط به نسخه آمریکایی، از حدود ۵۰ دوربین در قلعه و بخش عمده‌ای از دوربین‌های پنهان صحبت شده است. این عدد به همان تولید گزارش شده مربوط است و برای نسخه‌ای دیگر الزاماً ضروری یا مناسب نیست. تعداد دوربین باید بر اساس تعداد شرکت‌کنندگان، شکل معماری، پوشش موردنیاز و بودجه تعیین شود.

دوربین‌های پنهان و ملاحظات اخلاقی دوربین ثابت یا پنهان می‌تواند ثبت تعامل طبیعی را آسان‌تر کند، اما استفاده از آن باید با قوانین، رضایت آگاهانه شرکت‌کنندگان و سیاست‌های حریم خصوصی سازگار باشد. همچنین باید مشخص باشد که چه فضاهایی قابل ضبط‌اند و چه فضاهایی از پوشش تصویری مستثنا هستند. صدا صدای واضح برای فهم استدلال‌ها و اتهام‌ها ضروری است. اگر صدای یک شرکت‌کننده در لحظه‌ای مهم ثبت نشود، ممکن است تدوینگر نتواند علت تغییر نظر دیگران را نشان دهد. بنابراین، میکروفون‌های مناسب، ضبط پشتیبان، کنترل صدای محیط و گزارش دقیق مشکلات صوتی باید از ابتدا در طراحی تولید لحاظ شوند.

۱۲. طراحی صدای برنامه و موسیقی موسیقی در *The Traitors* نقش مهمی در ایجاد فضای رازآلود، برجسته‌کردن خطر و انتقال از یک بخش به بخش دیگر دارد. اما موسیقی نباید اطلاعاتی را به مخاطب القا کند که با واقعیت صحنه تناسب ندارد. اگر هر نگاه مشکوک با موسیقی تهدیدآمیز همراه شود، برنامه به جای روایت دقیق بازی، به هدایت مصنوعی احساسات بیننده نزدیک می‌شود. اجزای طراحی صدا • موسیقی اصلی و تم‌های تکرارشونده؛ • موسیقی مخصوص مأموریت‌ها؛ • طراحی صوتی جلسات اصلی؛ • سکوت‌های معنادار؛ • صدای محیط قلعه و طبیعت؛ • افکت‌های انتقالی؛ • میکس گفت‌وگوها و کنترل وضوح کلام. بهتر است دستورالعمل موسیقی مشخص کند چه زمانی موسیقی برای افزایش تعلیق استفاده می‌شود و چه زمانی باید اجازه داد مکث، سکوت یا صدای طبیعی صحنه اثر خود را بگذارد.

۱۳. نقش مجری مجری در این قالب فقط اعلام‌کننده قوانین نیست. او نماینده نظم بازی است و باید بتواند میان فضای نمایشی، توضیح قواعد و واکنش انسانی تعادل برقرار کند. وظایف احتمالی مجری عبارت‌اند از • معرفی مراحل؛ • توضیح قواعد و محدودیت‌ها؛ • مدیریت جلسه‌های رسمی؛ • اعلام نتایج؛ • حفظ ریتم برنامه؛ • ایجاد فضای متناسب با هویت قالب؛ • واکنش به اتفاقات پیش‌بینی نشده در چارچوب قواعد. مجری نباید با اظهارنظرهای جهت‌دار، یک شرکت‌کننده را به عنوان خائن یا وفادار معرفی کند. هرچقدر مجری از نظر شخصیتی جذاب باشد، اعتبار بازی به این بستگی دارد که شرکت‌کنندگان باور داشته باشند قواعد برای همه

یکسان‌اند. در انتخاب مجری نسخه بومی، صرفاً شباهت ظاهری یا لحن به مجری نسخه اصلی کافی نیست. فرد منتخب باید توانایی مدیریت گروه، بیان روشن قواعد، کنترل لحظات حساس و حفظ فاصله حرفه‌ای را داشته باشد.

۱۴. طراحی مصاحبه‌ها و ثبت دیدگاه‌های شخصی مصاحبه‌های انفرادی به مخاطب کمک می‌کنند برداشت و انگیزه شرکت‌کنندگان را بهتر بفهمد. این مصاحبه‌ها به‌ویژه زمانی اهمیت دارند که فرد در جمع سکوت کرده، اما در ذهن خود در حال ارزیابی گزینه‌هاست. با این حال، پرسش‌ها نباید پاسخ مشخصی را به شرکت‌کننده القا کنند. نمونه پرسش‌های مناسب • چه چیزی باعث شد به این فرد شک کنید؟ • کدام اطلاعات بیشترین تأثیر را بر رأی شما داشت؟ • چه توضیح دیگری برای رفتار او ممکن است وجود داشته باشد؟ • تصمیم امروز شما چه خطری برای ادامه بازی دارد؟ • آیا نظر شما درباره یکی از اعضا تغییر کرده است؟ چرا؟ • چه اطلاعاتی هنوز در اختیار ندارید؟ بهتر است مصاحبه‌ها هم پیش از تصمیم مهم و هم پس از آن انجام شوند، تا مخاطب بتواند تفاوت میان انتظار و نتیجه را مشاهده کند. در تدوین نیز باید مراقب بود که پاسخ‌های جداگانه به شکلی کنار هم قرار نگیرند که ترتیب واقعی وقایع یا منظور فرد را تحریف کنند.

۱۵. تدوین: ساخت معما بدون گمراه کردن مخاطب تدوین یکی از مهم‌ترین عوامل موفقیت این قالب است. در زمان ضبط، رویدادها پراکنده و گاهی طولانی‌اند؛ اما مخاطب باید در هر قسمت بداند چه چیزی در خطر است و چرا تصمیم‌ها اهمیت دارند. مراحل پیشنهادی تدوین مرحله اول: ساخت خط زمانی تمام اتفاقات بر اساس زمان واقعی ثبت می‌شوند؛ از جمله گفت‌وگوها، رأی‌ها، مأموریت‌ها و تغییر نظرها. مرحله دوم: ترسیم نقشه روابط تدوینگر و تهیه‌کننده باید بدانند چه کسی به چه کسی اعتماد دارد، چه کسی به چه فردی شک کرده و چه اطلاعاتی در اختیار هر شخص بوده است. مرحله سوم: شناسایی نقاط عطف لحظاتی که وضعیت بازی را تغییر داده‌اند، مشخص می‌شوند؛ مانند اتهام تازه، رأی غیرمنتظره، افشای هویت یا شکست یک اتحاد. مرحله چهارم: تدوین موازی داستان‌های مختلف کنار هم قرار می‌گیرند تا مخاطب بتواند برداشت‌های متفاوت افراد را مقایسه کند. مرحله پنجم: کنترل صحت ترتیب وقایع، زمان گفت‌وگوها، نتایج رأی‌گیری و اطلاعاتی که هر فرد در آن لحظه داشته است، بررسی می‌شوند. مرحله ششم: موسیقی و گرافیک نقشه روابط، نام‌ها، شمارش رأی‌ها و اطلاعات ضروری باید خوانا و دقیق باشند. اصل کلیدی تدوین مخاطب می‌تواند از شرکت‌کنندگان اطلاعات کمتری داشته باشد یا در بعضی لحظات اطلاعات بیشتری دریافت کند؛ اما نباید با تدوین گمراه‌کننده درباره قواعد، ترتیب وقایع یا علت نتیجه‌گیری‌ها دچار سوءبرداشت شود. رازآلودگی با ابهام غیرمنصفانه تفاوت دارد.

۱۶. ساختار پیشنهادی یک قسمت ساختار دقیق هر قسمت به تعداد شرکت‌کنندگان، طول فصل و نسخه بازی بستگی دارد. برای یک قسمت فرضی ۵۰ تا ۶۰ دقیقه‌ای، می‌توان الگوی زیر را بررسی کرد :

بخش زمان تقریبی کارکرد مرور اتفاقات مهم ۳-۴ دقیقه

یادآوری وضعیت بازی پیامدهای رویداد قبلی ۵-۷ دقیقه

واکنش‌ها و تغییر اتحادها مأموریت گروهی ۸-۱۲ دقیقه

همکاری و رقابت برای جایزه گفت‌وگوهای خصوصی ۸-۱۰ دقیقه

شکل‌گیری اتهام‌ها و استدلال‌ها جلسه میز گرد ۱۲-۱۵ دقیقه

بحث و رأی‌گیری اعلام نتیجه ۴-۶ دقیقه پیامد تصمیم پایان تعلیقی ۲-۴ دقیقه

ایجاد انتظار برای قسمت بعد

این تقسیم‌بندی صرفاً نمونه‌ای برای طراحی اولیه است، نه الگوی رسمی قسمت‌های برنامه اصلی. مدت هر بخش باید با توجه به ارزش واقعی صحنه‌ها و ریتم داستان تغییر کند. اگر یک قسمت بیش از حد به مأموریت‌های فیزیکی اختصاص یابد، هویت روان‌شناختی برنامه کم‌رنگ می‌شود. اگر هم تمام زمان به بحث‌های تکراری اختصاص پیدا کند، ریتم افت خواهد کرد.

۱۷. مدیریت جایزه و عدالت رقابتی جایزه نهایی باید به گونه‌ای طراحی شود که نتیجه بازی برای مخاطب و شرکت‌کنندگان قابل فهم باشد. قوانین مربوط به افزایش جایزه در مأموریت‌ها، سهم احتمالی برندگان و شرایط پایان مسابقه باید از ابتدا روشن باشند. تهیه‌کننده باید اطمینان دهد که • همه شرکت‌کنندگان اطلاعات یکسانی درباره قواعد دارند؛ • نتیجه مأموریت‌ها دقیق ثبت می‌شود؛ • تغییر قواعد در میانه بازی فقط مطابق سازوکار از پیش تعریف شده انجام می‌شود؛ • هر تصمیم تولیدی که بر نتیجه اثر می‌گذارد، قابل توضیح و مستند است؛ • اختلاف‌ها با روش مشخص بررسی می‌شوند. اگر قواعد در طول فصل تغییر کنند، تغییر باید از نظر بازی و عدالت قابل دفاع باشد. تغییر صرفاً برای نجات یک خط داستانی یا ایجاد پایان هیجان‌انگیز، اعتبار برنامه را تضعیف می‌کند

۱۸. ایمنی، سلامت روان و مسئولیت اخلاقی رقابت مبتنی بر بی‌اعتمادی ممکن است فشار روانی قابل توجهی ایجاد کند. شرکت‌کنندگان در معرض اتهام، طردشدن، رأی‌گیری عمومی و گاهی احساس خیانت از سوی افرادی قرار می‌گیرند که به آن‌ها اعتماد کرده‌اند. از این رو، تولید باید علاوه بر ایمنی فیزیکی، برای سلامت روان

و رفاه شرکت‌کنندگان نیز برنامه داشته باشد. الزامات پیشنهادی • توضیح شفاف ماهیت روان‌شناختی بازی پیش از عقد قرارداد؛ • سازوکار دریافت کمک در صورت فشار شدید؛ • دسترسی به حمایت حرفه‌ای در صورت نیاز؛ • رویه مشخص برای بیماری یا خروج داوطلبانه؛ • رعایت حریم خصوصی؛ • جلوگیری از آزار، تهدید و تبعیض؛ • نظارت بر شرایط اقامت و ساعات کار؛ • آموزش عوامل درباره رفتار حرفه‌ای؛ • ارزیابی خطر برای مأموریت‌های فیزیکی؛ • برنامه اضطراری پزشکی. نباید تنش طبیعی بازی با آزار واقعی اشتباه گرفته شود. تولید باید اجازه دهد اختلاف و رقابت در محدوده قواعد شکل بگیرد، اما مسئولیت خود را در برابر ایمنی و کرامت افراد حفظ کند.

۱۹. طراحی بودجه تولید بودجه دقیق فصل‌های The Traitors به صورت کامل و قابل‌راستی‌آزمایی عمومی منتشر نشده است. بنابراین، به جای ارائه یک عدد قطعی، بهتر است ساختار هزینه را بررسی کنیم. بخش هزینه موارد اصلی توسعه قالب طراحی بازی، آزمایش قواعد و مشاوره انتخاب شرکت‌کنندگان فراخوان، مصاحبه و بررسی صلاحیت لوکیشن اجاره، مجوز، نگهداری و آماده‌سازی طراحی صحنه میز گرد، اتاق‌ها، دکور و گرافیک تجهیزات دوربین، صدا، نور و سیستم ضبط گروه تولید دستمزد، اقامت، حمل‌ونقل و غذا مأموریت‌ها ساخت وسایل، محل اجرا، تجهیزات و ایمنی مدیریت شرکت‌کنندگان اقامت، رفت‌وآمد و پشتیبانی امنیت و محرمانگی کنترل دسترسی و حفاظت اطلاعات پس‌تولید تدوین، صدا، موسیقی، گرافیک و رنگ حقوقی و بیمه قراردادها، مجوزها و پوشش‌های بیمه‌ای ذخیره اضطراری خرابی تجهیزات، تأخیر و تغییر برنامه برای نسخه‌ای با بودجه محدود، بهتر است منابع به بخش‌هایی اختصاص یابند که مستقیماً بر کیفیت بازی اثر دارند: طراحی قواعد، انتخاب شرکت‌کنندگان، ضبط قابل‌اعتماد، طراحی صدای خوب و تدوین دقیق. ساخت دکور بسیار گران‌قیمت بدون طراحی بازی قوی، مشکل اصلی برنامه را حل نمی‌کند.

۲۰. دلایل موفقیت برنامه ۱. ایده ساده اما عمیق مخاطب به سرعت قواعد اصلی را می‌فهمد، اما رفتار انسان‌ها نتیجه بازی را پیچیده می‌کند. ۲. تضاد میان همکاری و رقابت شرکت‌کنندگان برای افزایش جایزه با هم کار می‌کنند، اما در بخش دیگر بازی باید یکدیگر را ارزیابی کنند. ۳. محیطی با هویت بصری متمایز قلعه، میز گرد، نورپردازی و طراحی صدا، فضای برنامه را از یک مسابقه معمولی جدا می‌کنند. ۴. شخصیت‌های متنوع تفاوت در شیوه استدلال، اعتمادکردن و تصمیم‌گیری، داستان‌های متفاوت ایجاد می‌کند. ۵. تدوین مبتنی بر علت و معلول مخاطب می‌بیند که یک اتهام چگونه شکل می‌گیرد، چه کسی به آن اعتماد می‌کند و رأی نهایی چه پیامدی دارد. ۶. حفظ استقلال بازی اگر شرکت‌کنندگان باور داشته باشند که تصمیم‌هایشان واقعاً نتیجه را تعیین

می‌کند، تنش و مشارکت عاطفی مخاطب بیشتر می‌شود. ۷۰. توازن میان طراحی و پیش‌بینی ناپذیری تولید، محیط و قواعد را دقیق طراحی می‌کند، اما نتیجه تصمیم‌های انسانی را از پیش تعیین نمی‌کند

۲۱. دلایل احتمالی شکست یک نسخه مشابه • قواعد پیچیده یا متناقض؛ • عدم توازن میان قدرت خائن و فرصت وفاداران؛ • انتخاب شرکت‌کنندگانی با تعامل محدود یا تکراری؛ • مداخله بیش از حد تهیه‌کنندگان در بازی؛ • مأموریت‌هایی که از خط اصلی داستان جدا هستند؛ • جلسات طولانی و تکراری؛ • ضعف در ضبط واکنش‌ها؛ • تدوین همراه‌کننده؛ • محیطی فاقد هویت بصری؛ • فشار روانی بدون حمایت کافی؛ • بی‌توجهی به عدالت رقابتی و محرمانگی. اگر مخاطب احساس کند نتیجه به‌جای تصمیم شرکت‌کنندگان، به خواست تولید وابسته است، اعتماد به برنامه به‌سرعت کاهش می‌یابد.

۲۲. الگوی پیشنهادی برای ساخت یک نسخه بومی اگر هدف تولید برنامه‌ای مشابه در بازار دیگری باشد، بهتر است قالب از نظر فرهنگی و اجرایی بازطراحی شود، نه اینکه صرفاً ظاهر قلعه و میز گرد نسخه بریتانیایی کپی شود. نسخه آزمایشی پیشنهادی ۱۲۰ تا ۱۶ شرکت‌کننده؛ • یک لوکیشن مرکزی با چند فضای قابل استفاده؛ • ۸۰ تا ۱۰ روز ضبط آزمایشی، بسته به قواعد و برنامه تولید؛ • ۳۰ تا ۴۰ مأموریت نمونه؛ • چند جلسه میز گرد؛ • طراحی و آزمایش قواعد پیش از ضبط؛ • گروه تصویربرداری چنددوربین؛ • تیم مستقل مسئول ایمنی؛ • یک مرکز مدیریت تولید و داده؛ • تدوین یک قسمت آزمایشی برای سنجش ریتم و وضوح بازی. این اعداد صرفاً پیشنهاد اولیه‌اند و باید با بودجه، طول قسمت، امکانات فنی و تعداد شرکت‌کنندگان تطبیق داده شوند. همچنین، هر نسخه تجاری باید حقوق لازم برای اقتباس از قالب را از صاحبان حقوق آن دریافت کند. سه آزمون ضروری پیش از تصویب تولید آزمون اول: بازی‌پذیری آیا قواعد در یک بازی آزمایشی واقعاً کار می‌کنند و راهبردهای متنوع ایجاد می‌کنند؟ آزمون دوم: تصویربرداری‌پذیری آیا دوربین‌ها می‌توانند لحظات مهم را بدون مداخله ناموجه ثبت کنند؟ آزمون سوم: تدوین‌پذیری آیا از مواد ضبط‌شده می‌توان داستانی روشن ساخت که مخاطب در آن علت و پیامد تصمیم‌ها را درک کند؟ اگر قالب از هر سه آزمون عبور نکند، بهتر است پیش از تولید کامل اصلاح شود.

۲۳. چک‌لیست نهایی پیش از ضبط :

□ قواعد بازی نوشته و آزمایش شده‌اند.

□ شرایط پیروزی و پایان مسابقه روشن است.

- • روش انتخاب نقش‌ها و حفظ محرمانگی تعریف شده است.
- • لوکیشن از نظر فنی، حقوقی و ایمنی بررسی شده است.
- • طراحی بصری و نقشه دوربین‌ها آماده است.
- • مأموریت‌ها از نظر بازی و ایمنی آزمایش شده‌اند.
- • شرکت‌کنندگان با رضایت آگاهانه انتخاب شده‌اند.
- • برنامه اقامت، استراحت و پشتیبانی مشخص است.
- • مسئولیت‌های گروه تولید مکتوب شده‌اند.
- • تجهیزات صدا و تصویر آزمایش شده‌اند.
- • سیستم ثبت، انتقال و پشتیبان‌گیری داده‌ها آماده است.
- • سازوکار رسیدگی به اختلاف و تخلف تعریف شده است.
- • حمایت روانی و پزشکی در دسترس است
- • ساختار تدوین و گزارش‌نویسی روزانه مشخص است.
- • بودجه اضطراری و برنامه جایگزین وجود دارد.
- • حقوق اقتباس از قالب و مجوزهای لازم تأمین شده‌اند.

جمع‌بندی نهایی مهم‌ترین درس **The Traitors** برای یک تیم تولید این است که تعلیق واقعی از قواعد دقیق و رفتار پیش‌بینی‌ناپذیر انسان‌ها به وجود می‌آید، نه از آشفتگی در تولید یا تحمیل درام مصنوعی. تهیه‌کننده باید بازی را به اندازه کافی طراحی کند تا رقابت منصفانه و قابل فهم باشد؛ اما پس از شروع، اجازه دهد شرکت‌کنندگان با انتخاب‌های خود داستان را شکل دهند. کارگردان باید لحظات مهم را ثبت کند؛ اما نباید به قیمت مداخله در بازی، نتیجه دلخواه خود را بسازد. تدوینگر باید ابهام و تعلیق ایجاد کند؛ اما نباید واقعیت رویدادها را تحریف کند. در کنار این اصول، ایمنی، سلامت روان، حفاظت اطلاعات و احترام به شرکت‌کنندگان باید بخش جدایی‌ناپذیر طراحی تولید باشند.

برای گروهی که می‌خواهد یک برنامه واقع‌نمای رقابتی بسازد، **The Traitors** الگویی مهم در سه زمینه است: طراحی بازی اجتماعی، تولید چنددوربین در یک محیط کنترل‌شده و تدوین داستانی بر پایه اطلاعات ناقص و روابط انسانی

منابع پیشنهادی برای مطالعه بیشتر:

- . Royal Television Society — “Wink Murder on steroids: behind the scenes of The Traitors” گزارش مهمی درباره شکل‌گیری نسخه بریتانیایی، طراحی مأموریت‌ها و فلسفه تولید .
<https://rts.org.uk/article/wink-murder-steroids-behind-scenes-traitors>. Directors UK
“100% Faithful: Directing The Traitors” — درباره کارگردانی، توسعه زبان بصری و طراحی مأموریت‌ها Los Angeles Times
<https://directors.uk.com/news/directing-the-traitors>.
“Your questions about The Traitors’ castle, answered” — درباره انتخاب قلعه، طراحی فضا، تعداد دوربین‌ها و میز گرد
<https://www.latimes.com/entertainment-arts/awards/story/2025-06-09/the-traitors-peacock-us-uk-castle-questions-answered>. Screen Highland — The Traitors
فیلم‌برداری در ارتفاعات اسکاتلند ۵. <https://screenhighland.com/the-traitors/>. The Guardian
— “Secret rooms, Stephen Fry, Winkleman’s horse impression: the truth about The Traitors castle” گزارشی از پشت‌صحنه قلعه و مدیریت فضای بازی .
<https://www.theguardian.com/tv-and-radio/2025/oct/08/secret-rooms-stephen-fry-winkleman-horse-impression-celebrity-traitors-castle-bbc>