

## Bir Film Çözümleme Yöntemi Olarak Oyun Teorisi: Kara Şövalye Filmi Örneği

Azime Cantas\*  
İhsan Koluacık\*

### Özet

*Oyun teorisi, oldukça basit görünen ancak tam aksine karmaşık bir stratejik durum belirleme modelidir. Rasyonel Seçim Kuramının bir dalı olan oyun teorisi; önceden belirlenmiş bir hedefe yönelik karar verme güç ve yetisine sahip birimlerden meydana gelen sistemleri çözümlemek için kullanılan matematiksel bir yöntemdir. Oyun teorisinin sosyal bilimlerde en iyi şekilde analitik bir araç olarak kullanıldığı savunulmaktadır. Bunun için Von Neumann- Morgenstern ve Nash'in denge kavramlarından yararlanılmaktadır.*

*Her oyun belli bir çatışma unsuruna dayanmaktadır. İnsanoğlunun kendisini ifade etme biçimi olarak ortaya koyduğu sanat ürünü de bir çatışma unsuru barındırmaktadır. Yönetmenler de bu mantıksal ve matematiksel teorileri güçlü anlatılara dönüştürmüşlerdir. Anlatı çatışma merkezlidir. Korsan beşlisi, Mahkûm ikilemi ya da çeşitli eşgüdümleme oyunlarının filmlerde karakterlerin içinde buldukları ortamda karar verme süreçlerine uygulandığı görülmektedir. Senaryo onların karar verme durumlarına göre ilerlemektedir. Oyun teorisi, karakterlerin karar verme süreçlerindeki güdülerini ve nedenlerini uygun şekilde modellediği ölçüde yararlı olabilir.*

*Bu çalışma, yönetmenliğini Christopher Nolan'ın yaptığı Kara Şövalye filminde kurulan oyunların incelenmesi üzerinden, senaryodaki çatışma merkezlerini ortaya çıkarmak ve karakter çözümlemelerini gerçekleştirmeyi hedeflemektedir. Oyun teorisinin bir filmin anlatı çözümlemesine dönüştürülerek uygulanması ve bu uygulamanın örneklerinin olmaması çalışmanın önemini ortaya koymaktadır. Filmdeki karakterler ve karar verme durumları yönetmenin izleyicide oluşturmak istediği çelişkilere zemin hazırlamaktadır. Batman ve Joker arasındaki kovalamaca bir çeşit oyun silsilesine dönüşmektedir. Joker, oyun teorisinin en önemli kuralı olan ahlaki davranışları değil rasyonel davranışları seçerek çıkarlarını korumaktadır. Yönetmen, Dent gibi bir adalet timsalinin bile içerisinde bulunduğu durumlarda onu güdüleyen nedenlerin değişmesiyle bireyin de tuhaflaşabileceğini Joker karakteri üzerinden göstermektedir.*

**Anahtar Kelimeler:** Kara Şövalye, Joker, Film, Çatışma, Oyun Teorisi

\*Orcid: 0000-0003-2701-0842 & 0000-0001-5525-2182

E-Mail: [azimecantas@hotmail.com](mailto:azimecantas@hotmail.com) & [ihsankoluacik@gmail.com](mailto:ihsankoluacik@gmail.com)

DOI: 10.31122/sinefilozofi.677804

Geliş Tarihi - *Recieved*: 15.01.2020

Kabul Tarihi - *Accepted*: 10.05.2020

## Game Theory As A Film Analysis Method: The Dark Knight Movie Example

Azime Cantas\*  
İhsan Koluacik\*

### Abstract

*Game theory is a complex strategic situation determination model that seems quite simple when considered as a concept but on the contrary. The theory was developed by the famous mathematician John Von Neumann in the 1940s and can be applied to many different disciplines from economics, international politics, psychology and philosophy. Game theory, a branch of Rational Choice Theory; it is a mathematical method used to analyze systems consisting of units with decision-making power for a specific objective. It is argued that game theory is best used as an analytical tool in social sciences. For this, the equilibrium concepts of Von Neumann-Morgenstern and Nash are used.*

*Each game is based on a certain element of conflict. Therefore, the art product that human beings put forward as a way of expressing itself contains an element of conflict. Filmmakers and directors have also transformed these logical and mathematical theories into powerful narratives. The narrative is conflict-centered. It is seen that the pirate quintet, prisoner dilemma or various coordination games are applied to decision-making processes in characters in various films. The scenario proceeds according to their decision-making situation. Game theory can be useful to the extent that the characters appropriately model their motives and motives in decision-making.*

*This study aims to reveal the centers of conflict in the script and perform character analysis through the analysis of the plays established in the film The Dark Knight directed by Christopher Nolan. In this context, the application of game theory to a narrative analysis of a film and the lack of examples of this application reveal the importance of the study. The characters in the film and their decision-making situations pave the way for the contradictions the director wants to create in the audience. The chase between Batman and Joker character protects its interests by choosing the most appropriate behaviors to the mind, not the most appropriate rules of morality, the most important rule of game theory. The director demonstrates through the character of Joker that even in the instances of justice such as Harvey Dent, the individual may also become weird if the motivating reasons change.*

**Keywords:** *The Dark Knight, Joker, Film, Conflict, Game Theory.*

\*Orcid: 0000-0003-2701-0842 & 0000-0001-5525-2182

E-Mail: azimecantas@hotmail.com & ihsankoluacik@gmail.com

DOI: 10.31122/sinefilozofi.677804

Received - *Geliş Tarihi:* 15.01.2020

Accepted - *Kabul Tarihi:* 10.05.2020

## Giriş

Oyun kuramı, farklı disiplinlere uygulanabilen oldukça karmaşık bir yapıya sahiptir. Aslında oyun kavramı bireylerin özgürce katılımları esasına dayanmaktadır. Bununla birlikte oyunun belirli kuralları mevcuttur ve oyuncu oyuna girdiği andan itibaren bu kuralları yerine getirmeyi de taahhüt etmektedir. Oyunun çerçevesi önceden çizilmiştir ve bu çerçeve içinde zamansal ve mekânsal bağlayıcılıklar yer almaktadır. Bu bağlayıcı unsurlar oyunun gerilim ve heyecan unsuruna yardımcı olmak için vardır. Aslında yaşamın kendisinin bir oyun olarak değerlendirmek de mümkündür. Huizinga insanın yaşamı boyunca bir oyun içinde olduğuna vurgu yapmış ve oyunun kurallarının insanlar tarafından içselleştirildiğini ifade etmiştir.

Rasyonel Seçim Kuramının bir dalı olarak değerlendirilen oyun teorisi ise her ne kadar adında oyun kavramı geçiyor olsa da oyun kavramıyla birebir ilişkili değildir. Özellikle 1950 sonrası matematik ve sonrasında klasik ekonominin dışına çıkan modern iktisadın başvurduğu bir yöntem haline gelmiştir. Bununla birlikte çeşitli bilim dallarına farklı biçimlerde adapte edildiğini söylemek de mümkündür. Oyun teorisinin kullanılabileceği alanlar arasında beyaz perde yapıtlarının senaryolarında çatışma unsuru olarak izlerine rastlanılabilmektedir. Çeşitli oyun stratejileri sinemada özellikle senaryo aşamasından itibaren uyarlanarak filmlerde yer almaktadır.

*The Dark Knight (Kara Şövalye, Christopher Nolan, 2008)* filmi oyun teorisinin sinemadaki yansımalarını göstermesi anlamında çok önemlidir. Filmde çeşitli oyun stratejilerinin (korsan beşlisi, tavuk oyunu, Cornelian ikilemi ve mahkûm ikilemi gibi) açık bir biçimde sergilendiği görülmüştür. Özellikle Batman ve Joker arasındaki mücadelede oyun stratejileri bu ikiliyi sıklıkla karşı karşıya getirerek filmdeki çatışma unsurlarının klasik sinema dili anlamında gelişimine katkı sunmuştur. Çalışmanın ilk kısmında oyun kavramı ve özellikleriyle, oyun teorisi ele alınmış, sonrasında senaryoda çatışma olgusundan bahsedilerek *Batman: The Dark Knight* filminin analizi oyun teorisi kapsamında yapılmıştır.

## Kavramdan Kurama "Oyun"

Oyun denildiğinde akıllara genellikle belirli kuralları olan ve zaman geçirmeye yarayan bir eğlence biçimi gelmektedir. Bu anlamda oyun, son derece basit bir kavram gibi görülebilir. Ancak oyun, kavramsal olarak son derece karmaşık ve antropolojik anlamda da kültür tarihinin de öncesine aittir.<sup>1</sup> Hollandalı tarihçi ve kültür teorisyeni Huizinga oyun kavramıyla ilgili çalışmalar yapan düşünürlerin en önemlisidir. Yaptığı çalışmalarda oyun kavramını geniş bir biçimde ele almış ve kavramın uygarlık tarihi açısından önemini vurgulamıştır. Huizinga'ya göre her türlü ortaklaşa hayat biçimlerinin oluşumunda ya da ortaya çıkışında oyunsal faktörlerden bahsetmenin mümkün olduğunu, oyunsal rekabetin

<sup>1</sup> Kültür kavramı insanlık tarihiyle eşittir. Ancak oyun kavramı insanlık tarihinden de eskiye dayanmaktadır. Huizinga oyun kavramının sadece insanlara özgü olmadığını ve hayvanların da insanlar gibi oyun oynadığını belirtmiştir (Huizinga, 2006: 16). Hatta Huizinga'ya göre hayvanlar da kendilerine oyun öğretmeleri için insanları beklememişlerdir ve tıpkı insanlar gibi oyun oynamaktadırlar (Huizinga, 1994: 9). Bu bağlamda Huizinga oyunu sadece insanlara özgü bir şey olmanın ötesine taşımıştır.

eski kültürlerin gelişiminde önemli bir aşama olduğunu, ibadetin de yine kutsal bir oyun kategorisinde değerlendirilebileceğini ifade etmiştir. Bununla birlikte şiir, müzik ve dans da saf oyun olarak ortaya çıkmıştır.

Huizinga çalışmasında insanı homo ludens olarak yani doğuştan itibaren oyun oynayan insan olarak tanımlamıştır. Huizinga yaptığı araştırmalarda homo ludens kavramından bahsederek, insanın en temel özelliklerinden birisinin oyun kurmak olduğunu belirtmiştir. Ona göre oyun her ne kadar ciddiyetin zıttıymış gibi görünse de aslında son derece ciddi ve önemli bir iştir (Huizinga, 2006: 8). Oyun kavramıyla ilgili çeşitli bilimsel alanlarda çalışmalar yapılarak onun doğasına ilişkin açıklamalar geliştirilmeye çalışılmaktadır ancak henüz tam anlamıyla bir sonuca varılmış değildir. Ancak oyunla ilgili yapılan çalışmaların hiç birisi diğerini tamamen yok saymamakta; oyunun nedenine ve amacına yönelik açıklamalar diğerini dışlamamaktadır. Bununla birlikte oyunu ne zihinsel ne de içgüdüsel olarak değerlendirmek de mümkün gözükmemektedir. Huizinga bu konuda oyunun zengin bir işlevi olduğunu ifade etmekle birlikte;

“Oyunda; varlığını sürdürme konusundaki dolaysız içgüdüden bağımsız olan ve eyleme bir anlam yükleyen bir unsur ‘oynar’. Eğer, oyuna bir öz yükleyen bu faal ilkeye zihin dersek aşırıya kaçmış oluruz; içgüdü dersek de hiçbir şey söylememiş oluruz. Hangi açıdan ele alınırsa alınsın, oyunun bu ‘kasıtlı’ karakteri, bizatihi özünün içinde yer alan ve maddi olmayan bir unsurun varlığını açık etmektedir” (Huizinga, 1994: 9).

Huizinga “Homoludens” adlı çalışmasında oyun kavramının antropolojik kökenlerine inmiş ve felsefeden çeşitli sanatsal aktivitelere, yargısal kurumlardan sanatlara kadar oyunun içinde bulunduğu alanlara değinmiştir. Oyun kavramının; “olağan hayatın dışında yer aldığı hissedilen, özgür ve ‘kurmaca’ ama yine de oyuncuyu tamamen içine çekme yeteneğine sahip bir eylem” (2006: 31) olarak tanımlanabileceğini belirtmiştir. Huizinga oyun ile ilgili yapmış olduğu tanımda oyunun her türlü maddi çıkardan arındırılmış bir edim olduğunu ifade etmekle birlikte bahis oyunlarını, şans oyunlarını, yarış alanlarını dışarıda bırakmıştır. Yani Huizinga parayla oynanan oyunların hiçbirisine çalışmasında yer vermemiştir (Caillois, 1994: 36 - 37).

Huizinga’nın yanı sıra Patrick Bateson ve Paul Martin de oyunun ayırt edici özelliklerini belirtmişlerdir. Bu özellikler; eğlenme, iş ya da ciddi davranışın karşıtı olma, değişiklik üretme, bireysel eylem veya düşüncelerin yinelenmesi, zindelik (Patrick Bateson, 2014: 23 - 24). Eugen Fink de oyun kavramından ve özelliklerinden bahsederken oyunun ciddi olmayan, zorunluluklar yaratmayan, yaşamın gerginliğini geçici de olsa alan, gerginliklerin geçmesi için bir ara, mola, hatta teneffüs zamanı olduğunu ifade etmiştir. Doğal olarak oyun özellikle yetişkinler için sınırlı bir değere sahip olmuştur hatta Fink; “çalışmanın, endişenin, ciddiyetin neden olduğu aşırı gerilimlere karşı etkin bir sağlatım aracı olarak görülür” (Fink, 1994: 26) şeklinde oyun kavramını ifade etmiştir. Fink’in yaklaşımı da aslında oyunla ilgili genel geçer yargıların devamı olarak algılanabilmekte ve oyunun ciddi bir iş olduğu düşüncesinin karşısında konumlanmaktadır, oyunun ciddi bir iş

olarak algılanabileceği tek dönem ise çocukluktur, onun dışındaki dönemler için ise oyunun bir boş zaman etkinliği olduğu düşüncesi ön plana çıkmaktadır. Huizinga ile Bateson ve Fink arasındaki en önemli ayrım onunun ciddiyeti üzerinedir. Huizinga oyunu ciddi bir faaliyet olarak görüp, önemli bir iş olarak değerlendirirken; Bateson ve Fink ise tam tersini iddia etmekte ve oyunun temel amacı olarak eğlenceyi ön plana çıkarmaktadır. Günümüz dünyasında ise ciddi bir analitik yönetime dönüşmüş olan oyun, uluslararası ilişkiler ve ekonomi alanında sıkça kullanılmaktadır.

## Oyun Teorisi

Rekabet ortamında en iyi kararı vermek için stratejik hamlelerde bulunma durumu oyun teorisini ortaya çıkarmıştır. Daha çok matematikte kullanılan oyun teorisi sonrasında birçok bilimsel alanın içinde yer almıştır. Oyun teorisi, karar birimleri arasındaki karşılıklı bağımlılıktan kaynaklanan oyuncuların karar verme aşamasında stratejik davranma durumunu ele almaktadır. Teori; temellerini İngiliz matematikçi Thomas Bayes'in ortaya koymuş olduğu Bayes Teoreminin<sup>2</sup> bir parçası olan Rasyonel Seçim Kuramının<sup>3</sup> bir dalıdır (Chwaszcza, 2015: 175).

Oyun teorisinin temelleri 1800'lü yıllara dayansa da matematik konusunda deha kabul edilen John Von Neumann ve ekonomist Oscar Morgenstern tarafından 1944 yılında geliştirilmiştir. 1947 yılında yazdıkları "*Ekonomik Davranış ve Oyunlar Teorisi*" (*The Theory of Games and Economic Behaviour*) adlı çalışmalarında sıfır toplamlı olan ve sıfır toplamlı olmayan oyunları kapsayan bir teori geliştirmeye çalışmışlardır. Böylece ilk defa oyun teorisini ekonomi alana taşımışlardır. Bu bağlamda oyunun kendisini en az iki kişinin içinde yer aldığı ve birbirleriyle rekabet eden bir toplumsal ortam olarak görmek mümkündür. Bununla birlikte oyun teorisinin kullanım alanları oldukça geniştir. Çiğdem Özarı oyun teorisinin en çok matematik alanında kullanıldığını ifade ederek Oyun teorisini, "karar mekanizması kazançlarının, diğer karar verenlere karşı en stratejik, en kazançlı kararı alınabilecek durumları inceleyen ve modelleyen bir uygulamalı matematik dalıdır. Oyun teorisi en çok matematik bilimine yakın görülmüştür" (Özarı, Turan, Ulusoy, 2017: 2) şeklinde ifade etmiştir. Ancak oyun teorisinin daha sonraki dönemlerde ekonomiden

<sup>2</sup> Bayes teoremini ya da Bayes epistemolojisinin amacını, olasılıkların belirlenmesi için herhangi bir durumda en iyi açıklamayı ortaya koyma olarak (Çelebi, 2019: 320) değerlendirmek mümkündür.

<sup>3</sup> Rasyonel Seçim Kuramı literatürde Rasyonel Seçim Teorisi, Akılsal Seçim Kuramları, Rasyonel Tercih Teorisi ve Rasyonel Tercih kuramı gibi adlandırmalarla da ifade edilmektedir. Özellikle son yıllarda Rasyonel seçim kuramı sosyal bilimlerde karşımıza çıkmaktadır. Rasyonel seçim kuramının ön plana çıkmasında ekonomik, politik ve dini yaşamla ilgili bireylerin rasyonel seçimlerine ilginin artması önemli yer tutmaktadır. Kuram, toplumsal yaşamın açıklanmasında bireylerin rasyonel seçimlerini göstermektedir. Rasyonel seçim kuramının temel kabulü olarak insanların rasyonel olduğu düşüncesi yatmaktadır ve insanlar hareketlerini amaçlarına ulaşmakta etkili gördükleri araçlara dayandırmaktadırlar (Kirman, 2013: 70). Rasyonel seçim kuramının özelliklerini kısaca araştırmak, bireyci ve özne olarak nitelendirmek mümkündür. Araçsallık bireyler arasındaki ilişkilerin anlaşılmasına çalışması manasına gelmektedir. Bireycilik ise bireyin kendi çıkarını ön plana çıkararak kendi tercihlerini tatmin etmenin yollarını aramaktadır. Öznellik ise birey için iyi/değer kavramının bireyin tercihlerinin etkisiyle oluşturulmuş olmasında yatmaktadır (Metin, 2014: 241).

politikaya, uluslararası ilişkilerden, toplumbilime, biyolojiden, bilgisayar mühendisliğine kadar birçok alanda kullanıldığını görmek mümkündür. Bununla birlikte oyun teorisi belirlenmiş bir hedef doğrultusunda karar verme iradesini elinde bulunduran birimlerden (oyunculardan) oluşan sistemlerde, birimlerden her birinin maksimum gelir ya da kazanç sahibi olabilmesi noktasında karar verme durumlarını değerlendiren, özellikle de uygulamalı matematiğin yanı sıra ekonomide kullanılan, son dönemlerin en moda yöntemlerinden birisidir. Oyun teorisinin amacı, seçenekler arasından en iyi seçeneği belirleyerek bu seçeneği nihayete ulaştırmaktır (Metin, 2014: 235). Doğal olarak seçilen seçenek oyuncuya maksimum fayda sağlayacaktır.

Marxist bakış açısından değerlendirildiğinde oyun teorisi bir çeşit kumarı andırmaktadır. Bu bağlamda oyun teorisi, rakiplerin mümkün olduğu kadar fazla kar elde etmek için birbirlerini gizleyerek nasıl bir tutum izlemeleri gerektiğini ve iki kişilik rekabette hangi kar çizgisine denge kurabileceklerini kumar yoluyla saptama olarak tanımlanmıştır (Hançerlioğlu, 1982: 308 - 309).

Oyun teorisi, rasyonelliği bu anlamda akılcılığı ön olana çıkarmaktadır. Rasyonel ya da akılcı karar vermek adına oyun teorisi, toplumsal etkileşim durumlarında başvuru olan önemli modellerden birisidir. Oyun teorisinde sosyal etkileşim kavramı önemsizlikle birlikte ve bu noktada Weberyen tanım devreye girmektedir. Bu bağlamda sosyal etkileşim; "iki ya da daha çok kasıtlı aktörleri içeren ve diğer(ler)inin nasıl davranacağı konusunda karşılıklı beklentilerin rehberlik ettiği eylem" olarak tanımlanmaktadır. Aslında oyun teorisi rasyonel seçim paradigmasının üç dalından birisidir, diğer ikisi ise karar kuramı ve sosyal seçim kuramıdır (Chwaszcza, 2015: 176). Oyun teorisi çerçevesinde rasyonellik kavramı düşünüldüğünde oyuncunun kendi faydasını en üst seviyeye çıkarmak istemesi önemlidir. Aslında oyunlar iki ya da daha fazla kişi arasındaki rekabetin bir ürünü olarak ortaya çıkmaktadırlar. Bu bağlamda oyun, oyuncuların maksimum kar elde etme istemeleriyle minimum zarar elde etme istemeleri arasında bir yerde durmaktadır. Kaybeden oyuncu için en az zarar ya da kayıp, kazanan oyuncu için ise maksimum kar yani en fazla kazanç stratejileri geliştirmek gerekmektedir. Bu bağlamda farklı oyun stratejileri ortaya çıkmaktadır. Eğer bir oyuncunun kazancı diğer oyuncunun kaybına eşit olursa buna sıfır toplamlı oyun denmektedir. Sıfır toplamlı oyunlarda kazançların toplamıyla kayıpların toplamının sıfıra eşit olması gerekmektedir. Böylece kazanan oyuncuların kazançlarının kaybeden oyuncuların kayıplarıyla ödendiği anlamı çıkmaktadır (Prisner, 2014: 6). Neumann ve Morgenstern'in sıfır toplamlı oyunları çözümleriyle ortaya çıkmıştır (Koçer vd., 2014: 160). Sıfır toplamlı oyunlarda oyuncular stratejilerini kurduklarında getirilerini arttırmayacak bir durumla karşı karşıya kalırlarsa oyunun denge durumu ortaya çıkmaktadır ve bu denge durumu, sonrasında Nash tarafından ortaya atılacak olan iktisadi düşüncenin de temellerini atılmasını sağlamıştır. Nash'in ortaya koymuş olduğu oyun, sıfır toplamlı oyunların dışında olan sıfır toplamlı olmayan oyunlardır.

## Nash Dengesi

Nash dengesi 1950'lerde John Nash tarafından ortaya atılmış bir kavram olmakla birlikte modern iktisadi düşüncenin sıklıkla başvurduğu oyun strateji seçimleri arasında yer almaktadır. Nash dengesindeki temel nokta tüm oyuncuların aynı anda diğerlerinin strateji seçimlerine en iyi biçimde yanıt vermesiyle ortaya çıkmaktadır. Bu bağlamda bireylerden her biri yapabileceklerinin en iyisini yapabilmek adına ilişki içinde olduğu öteki bireylerin de hareketlerini göz önünde bulundurarak değerlendirme yapmak zorundadır.

Nash dengesi bir strateji seçimi olarak oldukça önemlidir çünkü ideal olarak rasyonel oyuncuların oyun çözümlerini ortaya koymaktadır. Bu bağlamda ilk olarak bütün oyuncuların rasyonel bir biçimde hareket ettiği düşünülmektedir. İkincisi ise insanın evrimsel süreci içinde çeşitli deneme yanılma süreçlerinden geçerek rasyonel bir düşünceye doğru evrildikleri ve çözüm yollarını da bu rasyonel düşünce sonrası ortaya koydukları fikrine dayanmaktadır (Binmore, 2007: 14). Oyun teorisinin temelinde bir strateji belirleme durumu yatmaktadır. Oyun teorisinde belirlenen stratejiler, çeşitli ihtimallerden ve hipotezlerden başlayarak oyun içindeki bireylerin seçimleri sırasında hangi strateji gruplarının seçilmesi gerektiğini belirlemektedir. Bu anlamda genel yapıya bakıldığında, stratejik olarak bireylerin oluşturdukları gruplar zaman içinde dengeye ulaşarak, bu dengeyi bozacak biçimde hiçbir bireyin kendi çıkarı doğrultusunda kombinasyonuyla ilgili bir değişime gidememesi ve buna bağlı olarak da kendi faydasını tek taraflı biçimde arttıramaması sebebiyle birbirinden değişik birey stratejileri elde etmiş olacaktırlar. Bu dengeye matematik açısından yaptığı katkılardan ötürü Nash dengesi adı verilmiştir. Nash dengesinde bireyin çıkarlarının maksimizasyonundan çok, hem bireyin hem de bireyin içinde bulunmuş olduğu grubun çıkarları ön plana çıkmaktadır. Bu anlamda rasyonel birey sadece kendi çıkarlarını değil kendisiyle birlikte içinde bulunduğu grubun da çıkarlarını en üst seviyeye çıkarmak istemektedir (Özari, Turan, Ulusoy, 2017: 3 - 4). Nash'in teorisi sıfır sonuçlu oyunların yerini almakla birlikte kazanç ve kayıptaki maksimizasyonu en aza indirgemeyi hedeflemiştir. Sıfır sonuçlu oyunlar iki taraflı oyunlar olarak kabul edilerek oyun teorisinin ilk aşamasında yer almaktadır. Bu anlamda bir tarafın kazancı demek diğer tarafın kaybı demektir ve kazanan +1 olurken kaybeden -1 ile simgelenmektedir. Böylelikle toplamları 0 olmaktadır. Sevtap Metin futbol maçlarını bu tür oyunlara yani sıfır sonuçlu oyunlara örnek olarak göstermiştir. Bu bağlamda "sonucu 1 - 0 olan maçta, kazanan taraf 1 iken, kaybeden taraf -1 olup, toplamları da 0'dır. Nash, n-kişili, sıfır sonuçlu olmayan, işbirliği ve işbirliksiz oyunları geliştirmiş ve birden çok tarafın, birlikte hareket ederek, aynı zamanda kazanç elde edebileceğini göstermiştir. Nash'in bir diğer katkısı, daha sonra ismiyle anılacak olan 'Nash Dengesi' (Nash Equilibrium)'dir" (Metin, 2014: 235). Oyun teorisi içinde çeşitli oyun stratejileri vardır ve bu stratejiler oyuncular tarafından seçim anında uygulanarak daha fazla kazanç ya da daha az zarar elde etmek için kullanılmaktadır.

Birçok oyun stratejisinden bahsetmek mümkündür ancak, “Kara Şövalye” (The Dark Knight) filmi çalışma kapsamında incelendiğinden dolayı, film içinde yer alan oyun stratejileri kısaca açıklanmaya çalışılmıştır.

### **Mahkûm İkilemi**

Oyun stratejileri arasında en yaygın olanların başında Mahkûm ikilemi oyunu gelmektedir. Mahkûm ikilemi ya da dilemması kavramı Albert W. Trucker tarafından 1950 yılında John Nash ile yaptığı bir dizi konferans sırasında ortaya çıkmış bir terimdir. Mahkûm ikilemi, oyun teorisi içinde baskın stratejiler için ortaya atılmış olan bir örnektir ve sadece bir Nash dengesi olan, iki oyunculu, işbirlikçi olmayan, simetrik, eşzamanlı bir hareket oyunu olarak ifade edilmiştir (Peterson, 2015: 4). Matt Ridley Erdemin Kökenleri adlı çalışmasında ise mahkum ikilemi oyununu, “her nerede çoğunluğun iyiliği ile kişisel çıkar arasında bir çatışma varsa orada geçerlidir...yapmak için dayanılmaz bir istek duyduğumuz, fakat herkes aynı şeyi yaparsa bunun büyük bir hata olacağını bildiğimiz herhengi bir durum” (Ridley, 2011: 71 - 74) şeklinde tanımlamaktadır. Aslında mahkum ikilemi bencilce düşünen iki taraf arasında nasıl bir işbirliğine gidilmesi gerektiği hususunda önemli bir örnek oluşturmaktadır. Sıfır toplamlı bir oyun stratejisi olan mahkûm ikileminde kararların eş zamanlı olarak alınması ve bir tarafın kazanırken diğer tarafın da kaybetmesi üzerine kurulmuştur. Mahkum ikilemi oyunundaki ödül noktasında yapılan küçük değişiklikler yeni oyun stratejilerinin üretilmesini sağlamıştır. Bu oyunlardan birisi de teminat ve şahin/güvercin koordinasyon oyunudur. Koordinasyon oyunları mahkum ikilemi gibi sıfır toplamlı bir oyunu sıfır toplamlı olmayan bir oyuna dönüştürme başarısını göstermişlerdir (Metin, 2014: 238). Mahkûm ikilemi bulmacası şöyle işlemektedir:

Bir çetenin iki üyesi tutuklanarak cezaevinde hapsedilmiştir. Tutuklulardan her biri diğeriyle iletişim kuramayacak biçimde tecrit edilmiş durumdadır. Savcılar tutukluları mahkûm etmek için yeterli olabilecek delile sahip değillerdir, tutuklular ise bir yıldan daha az ceza alarak kurtulmayı ummaktadır. Bununla birlikte savcılar mahkûmlara pazarlık önererek diğeri suç işlediğine dair tanıklık etmelerini istemektedirler. Böylece her ikisini de suçlama olanağı ve en uzun süreli mahkûm ettirme olanağına sahip olacaklardır. Her bir mahkûma diğeri suç işlediğine dair tanıklık (böylelikle karşıdakine ihanet) etmesi ya da sessiz kalarak diğeriyle işbirliği yapma fırsatı verilir. Buna bağlı olarak sunulan seçenekleri ve sonuçları şu şekilde kısaltmak mümkün olacaktır (Genç ve Kadah, 2018: 435):

A ve B'nin ikisi de inkâr ederse, her biri yalnızca 1'er yıl hapis cezası alacaktır,

A ve B, karşılıklı itiraf ederse, her biri 2 yıl hapis cezası alacaktır,

A itiraf eder B sessiz kalırsa, A serbest bırakılır, B ise 3 yıl hapis cezasına çarptırılır ya da B itiraf eder A sessiz kalırsa tam tersi olur.



Bu noktada her ikisi için de inkâr etmek en faydalı seçim gibi gözükse de, rasyonel bir birey oldukları düşünülen mahkûmların baskın seçimi itiraf olmaktadır. Mahkûm ikilemi oyunu her iki mahkûm için de tercih edilecek olan en düşük cezaya ulaşılamayan bir paradoks olarak formüle edilmiştir. İlk mahkûmun ikinci mahkûmun ne yapmak istediğini bilmediği için kendini korumak zorundadır. Bu bağlamda paradoks her iki mahkûmun daha iyi bir çözüme rağmen görece yüksek bir cezayı kabul etmesi gerektiği gerçeğine dayanmaktadır (Carlsson, 2001: 94 - 96). Bu noktada oyunun Nash dengesi her ikisinin de itiraf etmesi noktasındadır. Ancak işbirliği mümkün olsa her ikisi de inkâr ederek en kısa sürede tahliye olabilme yoluna gidebileceklerdir.

Mahkûm ikilemi oyununda taraflardan birisinin kazancı diğer tarafın zarar etmesi anlamına gelmemektedir. Bu oyunda oyuncular arasında karşılıklı etkileşim ve bu etkileşimin sonucu olarak da yapılan hamlelere tepkiler ön plana çıkmaktadır (Metin, 2014: 238). Bu noktada oyuncuların oyunun başında doğru adımlar atarak oyuna başlamaları her iki tarafı da sürekli bir işbirliğine doğru itecektir. Fakat bu kuralın işleyebilmesi için oyuncular arasındaki ilişkinin istikrarlı ve sürekli olması gerekmektedir.

### **Teminat ve Şahin/Güvercin Koordinasyon Oyunları**

Mahkûm ikilemi oyun türünden türemiştir. Mahkûm ikilemi oyunundaki ödül kısmında ufak değişiklikler sonucunda ortaya çıkmıştır ve mahkûmların şahin/güvercin oyunu olarak adlandırılmıştır. Mahkûm ikilemi oyunundan farkı ise toplamı sıfır olan oyundan toplamı sıfır olmayan bir oyuna dönüştürme girişimidir. Yani bir taraf kazanırken diğer tarafın mutlaka kaybetmesi ya da zarar görmesi gerekmemektedir. Şahin-güvercin oyununda asıl sorun hayvanların neden ölümüne dövüşemedikleri üzerine kurgulanmıştır (Ridley, 2011: 79). Aslında oyun şahinle güvercin arasındaki bir yarışma gibi düşünülmüştür. Mahkûm ikilemi oyunu noktasında dönekliğe denk gelen şahin ile işbirliğine denk gelen güvercin arasındaki yarışmada çeşitli oyun stratejileri mevcuttur.

### **Tavuk Oyunu**

Tavuk oyunu sıfır toplamı oyunlara örnek olarak verilebilecek, en bilindik oyun stratejilerinin başında gelmektedir. Genellikle bir tehdit algılaması karşısında iki tarafın kazançlarının çatışmasına paralel olarak ilerleyen oyun, James Dean'ın oynadığı 1955 yapımı "Asi Gençlik" filmiyle birlikte anılmaktadır. Filmde iki genç erkek (Jim ve Buzz) bir genç kadını (Judy) kazanabilmek için korkak tavuk oyununu oynamaktadırlar.

Tavuk oyunu, sıfır toplamı olmayan oyunların başında gelmektedir. Tavuk oyununun adı aslında bir ergen oyununa dayanmaktadır. Arabalarını birbirlerinin üzerine doğru süren iki kişiden birisi çarpışmayı göze alarak şerit değiştirirse oyunu kaybetmiş sayılmaktadır. Böylece şerit değiştirmeyen oyuncu oyunu kazanmış sayılmakta ve böylece çevresinde saygınlık kazanmaktadır. Şerit değiştiren oyuncu ise kaybetmiş sayılarak korkak tavuk olarak nitelendirilmektedir. Tavuk oyunu aslında her iki oyuncunun da stratejik

olarak şerit deęiřtirmesini salık vermektedir. Ancak iki sürücüden birisi işbirliğinden kaçınarak şerit deęiřtirmese bile şerit deęiřtiren sürücü hayatta kalarak yaşamını sürdürmüş olacaktır. Ancak her iki sürücü de şerit deęiřtirmeyip birbirleri üzerine sürmeye devam ettiklerinde her ikisi de oyunun kaybedeni olacaklardır. Bu bağlamda her iki sürücünün de işbirliğine açık olması gerekmektedir (Arı, 2013: 90). Tavuk oyunu işbirliğinin ve hayatta kalmanın önemini vurgulayan oyun stratejileri arasında yer almaktadır. Bu anlamda tavuk oyunu aslında bir tarafı kaybediyormuş gibi gösterse de her iki tarafın da kazanabileceğini gösteren ender oyunlardan birisidir.

### **Ultimatom oyunu**

Psikolojideki ekonomik karar verme biçimlerinin başında gelen oyun teorisi stratejilerinin başında ultimatom oyunu gelmektedir. Adam Smith'ten günümüze kadar gelen süreçte klasik ekonomi bireyin karar verirken öncelikle kendi menfaatini ön plana çıkardığı düşüncesiyle hareket etmiş ve analizlerini de buna göre yapmıştır. Ancak deneysel ekonominin ortaya koymuş olduğu sonuçlar bireylerin bu kadar da bencilse davranmadıklarını göstermiştir. Bu kapsamda sonuçlarını değerlendirmek üzere ultimatom oyunu kullanılarak yapılan çalışmalar oldukça önemlidir. Ültimatom oyunu çok basit bir oyunmuş gibi gözükmele birlikte aslında daha karmaşık oyun stratejilerinin öncülü gibidir. Bu kapsamda basitliğinin verdiği durumla analizi de kolayca yapılabilmektedir. Ültimatom oyununda iki oyuncu mevcuttur ve oyuncuların birincisi ikincisine elde ettikleri paranın paylaşımının nasıl olması gerektiği konusunda bir teklif sunar. Eğer ikinci oyuncu birinci oyuncunun teklifini kabul ederse birinci oyuncunun teklifi doğrultusunda pay edilir. Ancak teklif reddedilirse iki oyuncu da hiç bir şey alamaz Doğal olarak birinci oyuncu ikinci oyuncunun vereceği teklifi kabul edeceği düşüncesiyle ona en küçük payı teklif eder. Böylece birinci oyuncu maksimum alabileceğini alırken ikinci oyuncu minimum kazanç sağlamıştır. Ancak klasik oyun teorisi yaklaşımının bu noktada geçerli olmadığını söylemek gerekmektedir. Çünkü yapılan deneylerde birinci oyuncu ikinci oyuncunun verilecek teklifi reddedebileceği düşüncesiyle hareket ederek daha anlaşılabilir bir oran ortaya koymuştur. Böylelikle ikinci oyuncunun teklifi reddetme riskini de ortadan kaldırmıştır (Yalçıntaş, 2015: 248 - 249).

### **Korsan Oyunu**

Korsan oyunu oyun teorisi içindeki oyun stratejilerinden birisidir ve maksimum kar elde etmeye dayalı oyunlarında başında gelmekle birlikte sıfır toplamlı olmayan oyunlar arasında yer almaktadır. Aslında Korsan oyunu ultimatom oyununun bir matematik problemi haline gelmiş çok oyunculu ve karmaşık bir versiyonudur (Harrison, 2016: 202). Oyunda A, B, C, D, E isimli beş korsan vardır. Bu korsanlar bir hazine bulurlar ve sandığın içinde 100 tane altın sikke bulunmaktadır. Kendi oluşturdukları kurallara göre içlerinden en kıdemlisi altının nasıl paylaşılacağı hakkında bir teklif verecektir. Eğer teklif çoğunluk tarafından kabul edilmezse kıdemli korsan denize atılır ve bölüşme işlemi geri kalanların en

kıdemlisi tarafından verilecek teklifle devam edecektir. Süreç gerekirse en küçük ve kıdemsiz korsana kadar sürecektir. Bundan dolayı her bir oyuncunun stratejik hamlelerde bulunması gerekmekte ve kendisinin maksimum altını almasını sağlayacak bir yöntem bulmak istemektedir.

### **Corneillian İkilemi**

Corneillian ikilemi ya da diğer bir deyişle Corneillian dilemması oyunu aslında bir kazanç durumu sağlamamakla birlikte iki olumsuz sonuç arasında bir seçim yapma durumu olarak açıklanabilmektedir. Bu bağlamda oyuncu daha az olumsuz sonuç verecek durumu tercih edecektir. Corneillian ikilemi adını Fransız oyun yazarı Pierre Corneille'den almaktadır. Fransız trajedisinin önemli yazarları arasında yer alan Corneille kahramanları olduğu gibi değil olması gerektiği gibi sunarak, onları akılcılık doğrultusunda biçimlendirmiştir. Corneillian ikileminde bir yandan sevgi diğer yandan da görev kavramı ele alınmakta ve buna bağlı olarak da ikisi arasında bir seçim ön plana çıkmaktadır. Ancak bu seçim genellikle imkânsız olarak nitelendirilmektedir ([https://fr.wikipedia.org/wiki/Dilemme\\_corn%C3%A9lien](https://fr.wikipedia.org/wiki/Dilemme_corn%C3%A9lien), 2019). Corneillian ikilemi edebiyat başta olmak üzere sinemada birçok filmde de görülmektedir. Özellikle Sophie'nin Seçimi filmi Cornelian ikilemine iyi bir örnek olarak gösterilmektedir.

### **Dramatik Anlatı Yapısı ve Senaryoda Çatışma Olgusu**

Dramatik yapının ya da diğer bir ifadeyle klasik sinema dilinin en önemli unsurlarından birisi de çelişki ya da çatışmadır. Yörükhan Ünal çatışma ya da çelişkiden bahsederken ilkel topluluklardaki karşılığını inceleyerek kolektif topluluklarda çatışmanın düşmanla topluluk arasındayken, örgütlenmenin ve işbölümünün başladığı topluluklarda ise topluluğun her bir üyesinin çatışma içinde olabileceğinden bahsetmiştir. Bu anlamda çatışma ya ölümle sonuçlanacak ya da zaman içinde yavaş yavaş ortadan kalkacaktır (Ünal, 2008: 103). Çatışma dramatik eserlerin çözüme ulaştırılmasında temel izlek noktalarından birisidir; hikâyenin itici gücüdür hatta çatışma yoksa drama da olamaz (Foss, 2016: 176) ya da senaryonun ya da filmin başarısız olmasına sebep olur (Mckee, 2007: 253). Her ne kadar hikâyenin başında itibaren bir çatışma unsuru olsa da ve genellikle Aristo'nun Poetika adlı eserinde bahsettiği gibi orta bölümde yoğunlaşmaktadır. Giriş bölümünde seyirciye açıklanan olayların ve tanıtılan kişilerin çatışmaya girerek geliştiği yer orta bölümde meydana gelmektedir (Nutku, 1990: 169). İlk düğümden sonra çatışmadan yola çıkılarak ya da onun üstüne çıkılarak çatışmalar başlamaktadır ve bu çatışmalar öykünün aksiyon çizgisinin ilerlemesine yol açmaktadır.

Çatışma aynı zamanda karakterlerin çıkarları birbirleriyle çelişmeye başladığı andan itibaren gerçekleşmektedir. Bu çatışma bir sonuca bağlandığı andan itibaren yeni bir çatışma da başlamak zorundadır. Böylelikle dramatik çizgi doruk noktasına kadar ilerleyecektir. Aslında dramatik yapıda çatışmanın ortaya çıkışında karakterin istek ve eylemleri ön plana

çıkacaktır. Bu istek ve eylem olmadan çatışmanın olması mümkün değildir. Karakterin hedefe ulaşmasındaki dürtüsü ne kadar kuvvetliyse çatışma da o kadar büyük olacaktır. Çatışma aynı zamanda ilerlemeyi de beraberinde getirmektedir. Çatışmanın sonunun ne olacağı, karakterin güçlükler karşısında neler yapacağı, karşısındaki karakterlerin neler yapacağını izleyici bilmek ister böylece çatışma ilerlemeyi yaratırken ilerleme de filmin dinamik motoru haline gelmektedir (Foss, 2016: 175 - 176).

Özdemir Nutku dramatik yapıda dört çeşit çatışmadan bahsetmektedir. Bunlar; Dural, Atlamalı, Basamaklı ve Önceden belirtilen çatışmadır (Nutku, 1990: 169).

**Dural Çatışma:** Dural statik, hareketi, itici gücü olmayan anlamına gelmektedir ancak dram sanatı içinde dural denildiğinde ister istemez bir hareket söz konusudur. Dural çatışma; olay örgüsü içinde bir oyun kişinin ya da olayın bir durumunu değiştirmeyen çatışma türüdür.

**Atlamalı Çatışma:** Aksiyonun ilerlemesini hızlandırmak için kullanılan çatışma türüdür doğru kullanılmadığında gerekli mantıksal diziyi bozma ihtimali de vardır. Bu tür çatışmada ortadaki sorunun çözümüne atlayarak gidilmektedir. Bunun için de atlamanın mantıklı buna bağlı olarak da inandırıcı olması gerekmektedir (Ersümer, 2013: 88).

**Basamaklı Çatışma:** çatışma türleri arasında en başarılı olanıdır. Nutku bu çatışma türünün adeta bir orkestranın hazırlanışı gibi titiz biçimde hazırlandığını ifade ederek kişileştirme düzeni ve estetik dengesi tam olan bir oyunun basamaklı çatışmayla gelişeceğini belirtmiştir. Basamaklı çatışmada sahneleri inandırıcı kılan, oyunu genel anlamda bütünleyen bir düzen söz konusudur. Bu bağlamda her oyuncunun oyunu baştan sona kadar hesaplanmış ve her durum da yine baştan sona kadar ince bir biçimde değerlendirilmiştir. Basamaklı çatışmada karakterler isteklerinde kararlı ve ısrarlı; belirli bir düşünce ya da duygu üzerinde direnen karakterlerdir (1990: 170). Buradan yola çıktığımızda basamaklı çatışmada karakterlerin oldukça önemli bir yer edindiğini söylemek mümkündür. Hatta basamaklı çatışmanın karakter odaklı olduğunu belirtmek gerekmektedir.

**Önceden Belirtilen Çatışma:** Daha büyük bir çatışmayı hazırlayıcı nitelikte olan çatışma türüdür. Adeta büyük bir bombanın patlamasına benzemektedir. Bir önceki çatışma sonraki çatışmanın daha büyük olacağını göstergesidir. Olayların gelişimi ile bu küçük çatışma büyümeye başlar ve seyirci kendisini sonraki büyük çatışmaya hazırlar. Böylece dramatik anlamda izleyicinin dikkati tam anlamıyla filmdeki bu çatışmaya odaklanmakta ve bu çatışmanın nasıl gerçekleşeceği merak edilmektedir (Ersümer, 2013: 88) (Nutku, 1990: 172).

Özdemir Nutku ve Aysen Oluk Ersümer'in yanı sıra Alan Armer da çatışma kavramından ve türlerinden bahsetmiştir. Armer çatışma türlerini dörde ayırmıştır. Aslında üç çatışma türünden bahsettikten sonra fantastik filmlerle birlikte bir çatışma türünün daha eklendiğini ifade etmiştir. Armer'a göre çatışma türleri şunlardır; başkalarıyla çatışma,

kendiyle çatışma, çevreyle çatışma ve doğaüstüyle çatışma (fantastik filmlerin sonucu olarak). Başkalarıyla çatışmada kahraman ya da karakter kendisine düşman olan bir ya da birden fazla kişiyle çatışma halindedir. Bu bağlamda aslında sinemada en fazla karşılaşılan çatışma türüdür. Çevreyle çatışma denildiğindeyse doğaya karşı uygulanan güç akla gelmektedir. Ana karakterin doğayla vermiş olduğu mücadelenin yanı sıra topluma karşı verilen mücadele de çevreyle çatışma kategorisinde ele alınmaktadır. Kendiyle çatışma karakterin iç mücadelesini konu edinmektedir. Yine bu çatışma türü de sinemada en çok rastlanan çatışma türlerinin başında gelmektedir. Ana karakter korkularıyla ya da vicdanıyla kendi içinde bir mücadeleye girerek çatışma yaşamaktadır. Doğaüstü güçlerle çatışma ise genelde fantastik sinemanın konusudur ve burada ana karakterin tanrıyla, şeytanla ya da onların temsilcileriyle bir mücadeleye girdiği görülmektedir (Armer, 2010: 211 - 213).

### **Bir Süper Kahraman Olarak Batman**

Yoksulluğun ve işsizliğin tüm dünyada etkisini gösterdiği 1929 - 1940 yılları arasındaki çöküş dönemi "büyük buhran" olarak tanımlanmaktadır. Ekonominin içinde bulunduğu bu durumdan en fazla etkilenen Amerika olmuştur. Dönemin Amerikan başkanı Herbert C. Hoover'ın politik kariyerini bitiren ve daha sonra gelen başkan Franklin D. Roosevelt'i de yeni düzenlemeler yapmaya iten bu çöküşte, insanların artık din haricinde yeni bir şeylere inanmaları, yeni bir umuda ihtiyaçları vardır. Bu yıllarda çizgi roman dünyasında ilk süper kahramanlar ortaya çıkmaya başlar. Gerçek hayatta yoksulluk ve işsizlik gibi sorunların altında ezilen Amerikalılar, bu çizgi roman dünyasının süper kahramanlarıyla özdeşleşim kurarak, gerçek hayatın sorunlarını unutmuş ve hayal dünyalarında başarılar elde etmiştir. 1930'lu yılların sonunda iki göçmen Yahudi tarafından yaratılan ilk süper kahraman *Superman* doğar ve okurlar için bir ideali temsil eder. *Superman*'dan bir yıl sonra 1939'da *Detective Comics*'in 27. sayısında okurun karşısına çıkan *Batman*, çok geçmeden *Superman* kadar ün kazanır (Atayman, 2006: 57). *Batman*, hiçbir süper güce sahip olmadığı halde Süpermen'in düşmanlarıyla karşılaşır ve onlarla girdiği mücadelede başarılı olur. Bu yeni kahramanın ortaya çıkmasındaki amaç; düşmanlarla savaşmak için olağanüstü güçlere gerek olmadığını ve her Amerikalının bunu yapabileceğini gösterir. 1940'lı yıllarda *Batman*'ın hiçbir süper gücü olmamasından dolayı, onu önceleri "gizemli adamlar" sonraları ise "kostümlü suç avcıları" ya da "pelerinli savaşçı" olarak tanımladılar (<http://www.kayipdunya.com/tunc-pekmen/super-kahraman-nedir-bir-giris-yazisi/> Erişim Tarihi: 10 Kasım 2019). Daha sonraki dönemlerde etiketler önemini yitirerek hepsi aynı kategoride yani süper kahramanlar adı altında toplandılar.

Doğaüstü bir güce sahip olmayan fakat bir süper kahraman olarak tanınan *Batman* ya da gerçek ismiyle Bruce Wayne, çocuk yaşta ailesini kaybetmiştir. Yaşadığı bu travma sonucu hayatının geri kalan kısmını büyüdüğü şehir olan Gotham'ı suçlulardan ve zorbalardan korumaya adanmıştır. Çocukluğundan beri hep yanında olan Alfred, *Batman*'in kötülerle olan mücadelesinde ona her zaman destek olmuştur. *Batman*, dünyanın en iyi

teknolojik donanımına sahip ve Batmobil gibi çağının ötesinde bir aracı vardır. Bruce Wayne, ailesinden devraldığı mirası, yeteneklerini geliştirmek ve suçlulara karşı yeni silahlar icat etmek için kullanmıştır. Wayne gündüzleri bir mirasyedi gibi sosyetenin playboy'unu temsil ederken, geceleri suçlulara karşı kanatlarını açar (Atayman, 2006: 58). Chicago, New York ve Boston gibi suç oranlarının yüksek olduğu kentlerden yaratılan Gotham, Amerika'nın kuzeydoğu körfezinde yer alır. Suçluların kol gezdiği, çürümüş ve kokuşmuş bir düzene sahip olan kentteki sorunları çözmek için bir süper kahramana ihtiyaç vardır (Kaygısız ve Duran, 2016: 374).

Batman karakterinin iç dünyasını gerçek anlamda yansıtan ilk film 1989'da Tim Burton tarafından çekilmiştir. Fakat çizgi roman dünyasından beyaz perdeye aktarılan bu kahramanın serüveni 1940'lı yıllara kadar gitmektedir. *Batman* (Batman, Lambert Hillyer, 1943) sinemalarda gösterilmek üzere çekilen 15 serilik hikâyelere dayanmaktadır. II. Dünya savaşının devam ettiği bu dönemde Batman, güncel politiğin etkisinde kalarak Japon bilim adamı Dr. Daka'ya karşı mücadele vermiştir. 1949 yılında ise *Batman and Robin* (Batman ve Robin, Spencer Gordon Bennet, 1949) hikâyelerini anlatan bir 15 bölüm daha çekilmiştir. Bu kez düşmanları ise elektrik cihazıyla arabaları kontrol edebilen Wizard isimli antagonist karakterdir.

1960'lı yıllara gelindiğinde sinemada başarısını kanıtlayan "Batman" televizyon dizilerine konuk olmaya başlamıştır (Atayman, 2006: 72). 1966 ve 1968 yılları arasında üç sezon yayınlanan *Batman* dizisinde, Batman ve Robin karakterleri efsaneleşmiştir. Dizi toplamda 120 bölüme sahiptir ve bu bölümlerde yarı parodik eğlence unsurları vardır. Bu yönüyle oldukça renkli bir Batman ve Robin ikilisine sahip olan dizi, günümüz Batman filmlerindeki karanlık havadan oldukça uzaktır. Dizinin başarısı üzerine çekilen "Batman: The Movie (Batman: Filmi, Leslie H. Martinson, 1966)" filmi, ilk uzun metrajlı *Batman* filmidir. Riddler, Joker, Penguin ve Catwoman gibi karakterlerin de bulunduğu film, 1989'a kadar çekilen aynı zamanda son *Batman* filmidir. Batman'ı gotik bir anlatımla seyirciye sunan Tim Burton, *Batman* (Batman, Tim Burton, 1989) ile birçoklarının hafızasında yer etmiştir. Filmde, donuk bir yüz ifadesiyle Batman karakterinin canlandıran Michael Keaton, Joker karakteriyle iyi bir performans sergileyen Jack Nicholson ve Batman'in sevgilisi rolüyle Kim Basinger yer almıştır. Tim Burton, filmde karanlık ve ilginç tasarımlar kullanmış, yarasa adama ilk defa gotik bir çevrede yaşam vermiş ve dinsel bir mit göstergesinin arkasında Batman ikonunu izleyiciye sunmuştur. Tim Burton'ın ikinci *Batman* filmi olan *Batman Returns* (Batman Dönüyor, Tim Burton, 1992) de ise başrol yine Michael Keaton'dadır ve bu kez Joker'in yerine yeni karakterler Penguin ve Catwoman eklenmiştir. Tim Burton'ın sadece yapımcı olarak yer aldığı *Batman Forever* (Batman Daima, Joel Schumacher, 1995) filmi Joel Schumacher tarafından çekilmiştir. Film maddi anlamda başarı sağlamış olsa da Batman'in karanlık yüzünü yeteri kadar izleyiciye aktaramamıştır. Daha sonra Tim Burton'ın bu süper kahramanının projesinden çekildiği, *Batman & Robin* (Batman ve Robin, Joel Schumacher, 1997) filmi Joel Schumacher'in başarısızlığıyla sonuçlanarak, yönetmenin eleştiri yağmuruna

tutulmasına neden olur. Schumacher, eleştirmenlerce Batman markasını öldürmekle suçlanır.

*Batman & Robin* başarısızlığından sonra yönetmen Christopher Nolan, adeta bir kurtarıcı gibi ortaya çıkar. Nolan, “*Batman*” ismini baştan yaratacak olan *Batman Begins* (*Batman Başlıyor*, Christopher Nolan, 2005), *The Dark Knight* (2008), *The Dark Knight Rises* (*Kara Şövalye Yükseliyor*, Christopher Nolan, 2012) üçlemesine imza atar. Film, Batman’in karanlık doğasını çok iyi tasvir etmekle birlikte, önceki filmlerde görülen fantastik anlatımı bir kenara bırakarak, olabildiğince gerçekçi bir yaklaşım sunmaktadır. Bu çalışmada da oyun teorisi çerçevesinde üçlemenin ikinci filmi olan *The Dark Knight* (*Kara Şövalye*) incelenmiştir. Ancak filmde Batman değil, Joker ve Joker’i canlandıran Heath Ledger’in ön plana çıktığı görülmektedir. Filmin konusu, bir anda ortaya çıkan Joker karakterinin Gotham kentini kaosa sürüklemesine ve bu durum karşısında Gotham’ın kara şövalyesi Batman’in mücadelesine odaklanmaktadır. Gotham’ın kara şövalyesi Batman, beyaz şövalyesi Savcı Harvey Dent, ve Teğmen Gordon düzeni sağlamak için bir araya gelmesine rağmen Joker’in dehasıyla baş etmek kolay olmaz. Batman ise bu sırada Gotham şehrini Joker’e karşı korumaya çalışırken, kendi varlığını da sorgulamaya başlar.

### ***Kara Şövalye* Filminin Oyun Teorisi Bağlamında Analizi**

Filmde anlatının itici gücünü oluşturan çatışma unsuru, Joker karakteri üzerinden ve bu karakterin “her insanın koşulları değiştiğinde kötü olabileceği” mesajını verme motivasyonundan ortaya çıkmaktadır. Joker, film boyunca adalet ve bu adaleti temsil eden karakterlere karşı çeşitli oyunlar oynayarak mesajını verme amacındadır. Joker, açılış sahnesinde kendisini gösterir ve anlatının çatışma unsuru başlamış olur. Senaryonun başat ögesi olan çatışma, ekonomi politik alanda kullanılan oyun teorisinin de merkezinde yer almaktadır. Oyun teorisinin kullanıldığı sahnelerde, karakterlerin içinde buldukları belirsizlik durumunda güdülenme nedenleri ortaya çıkacaktır. Bu bağlamda oyun teorisi, bireylerin güdülleri ve nedenlerini uygun şekilde modellediği ölçüde açıklayıcı olmaktadır. Dramatik yapının en önemli unsuru olan çatışma, belirlenen filmde Joker karakterinin kurduğu oyunlar üzerinden ilerlemektedir.

Batman bir süper kahraman olarak aydınlığın ve aydınlanmanın temsilcisi iken Joker karanlığın ve kaosun temsilcisidir. Ayşen Oluk Ersümer, klasik anlatıda çatışma unsurunun iyi ile kötü, haklı ile haksız arasında olabileceği gibi karakterlerin daha güçlü bir yapıya karşı başkaldırısı şeklinde de ortaya çıkabileceğini ifade etmektedir. Her anlatıda yinelenen çatışmalardan biri, iyi ile kötü arasındaki savaştır (Ersümer, 2013: 45). Klasik anlatı çerçevesinde değerlendirildiğinde filmin çatışma unsuru Batman ve Joker arasındaki savaş oluşturmaktadır. Bugüne kadar canlandırılan filmlerde ana karakter Batman ve onun düşmanı antagonist karakter Joker’dir. Fakat Nolan’ın filminde Joker daha fazla ön plana çıkmaktadır. Filmin çatışma ağını, Batman ve Joker ikilisini de aşarak, kapitalist düzen sağlayıcıları ve anarşizan söylemler üzerinden kurmaya çalışmaktadır. Klasik anlatılarda,

hikâyenin başkarakteri tanıtıldıktan sonra bu karakteri yönlendiren çatışma kurulur ve gelişme bölümüne geçilir. Nolan'ın Batman üçlemesi düşünüldüğünde birinci filmde Batman karakterinin çocukluğu ve suçla mücadele arzusunun gelişimi görülmektedir. Fakat ikinci filmin açılış sahnesi Joker ile başlamaktadır. "Zaman ve mekân içinde, neden- sonuç ilişkisine bağlı gelişen olaylar zinciri" (Spediel, 2012: 80) olarak tanımlanan anlatının aksine film bir banka soygunu ile başlamaktadır.

Filmin açılış sahnesi aynı zamanda Korsan Oyununun çok ilginç bir versiyonudur. Joker karakterinin nereden geldiğine ve kim olduğuna dair herhangi bir bilgi verilmemektedir. Joker, kurduğu korsan oyunu ile ortaklarının neler yapabileceğini ön görerek kendisinin karlı çıkacağı bir plan yapar. Daha fazla pay almak isteyen soyguncular aralarında anlaşmak isteyebilir ve Joker'i dışlamayı seçebilir. Joker burada rasyonel bir karar alarak oyunun sonunda karlı çıkmayı hedeflemektedir. Oyun teorisinin temelinde aradığımız yapılması gereken ahlaka en uygun davranış değil akla en uygun davranıştır. Rasyonel seçim kuramının en önemli odağı budur. Dolayısıyla Joker bu beş adamla ayrı ayrı pazarlık yaparak bir oyun kurar. Beş kişi, grubun beyni olarak bilinen "Joker" liderliğinde ve aynı zamanda varsayımsal bir altıncı kişi olduğunu düşünerek bankayı soymaya başlarlar. Banka soyguncularının tamamen rasyonel olduğu düşünülmektedir; bu, her birinin mümkün olduğunca kâr etmek istediği anlamına gelir. Joker, kişisel stratejileri gözden geçirirken aynı zamanda diğer oyuncuların ne yapacağını çözmeye odaklanmıştır. Soyguncuların gerekçeleri ve ahlaki eksikliklerine güvenebilecek olan Joker, kıdem sırasını bulanıklaştırır. Planın mimarisi, ekibi çiftler halinde böler. Bu, her soyguncunun kendisinin kıdemli korsan olduğuna ve parayı kendine alırsa, orada olmadığı iddia edilen Joker'i aldatabileceğini düşünmesine neden olur. Tek koşul zayıf korsanı ortadan kaldırmaktır. Daha net bir açıklama için, soyguncuları harflerle (A'dan F'ye) isimlendirdiğimizde;

F bankanın iletişimini engeller ve E tarafından öldürülür.

E, D ile tanışır, kasayı açar ve D tarafından öldürülür.

B ve C bankanın salonunda yalnızdır. C, Banka müdürü tarafından vurulur ve ölür.

D salona gider, parayı taşır, sadece Korsan B'yi bulur.

A, otobüs şoförüdür ve sözde Joker'dir. Okul otobüsü ile bankaya girer ve D'yi öldürür.

Gerçek Joker Korsan B, Korsan A'yı öldürür ve tüm parayı alarak bankadan otobüsle uzaklaşır.

Soyguncuların güdülenme nedenleri ise şu şekildedir; İki kişi olarak F ve E çatıdan girer. Alarmı susturduklarında payın dörde bölüneceğini düşünen E, F'yi öldürür. D kasayı açan E'yi vurur ve 'bir boğaz eksildi' der. D kasadaki parayı toplarken banka müdürü C'yi vurur. B de banka müdürünü vurur. D kasadan paraları getirdiğinde B'ye silah doğrultur. "Bahse varım şimdi de patron, beni vurmanı istemiştir", B saatine bakar ve "hayır hayır... bana şoförü vurmam söylendi" der. D, otobüs şoförü A'nın kullandığı otobüsün altında



kalır. Otobüs şoförü (A) parayı arabaya koyduğu anda B (Joker) onu öldürür. B, aslında oyun kurucunun yani Joker'in ta kendisidir. Bu sahne aynı zamanda insanın doğası gereği olan gereksinimlerine yönelik bir dizi felsefi tartışmayı beraberinde getirir. Gotham'ın bu savunmasız hali ve soyguncuların bu eylemleri ilk bakışta bizi Hobbes'un doğa durumundaki insan felsefesine götürmektedir. Hobbes'a göre insan doğası, güvensizlik, rekabet, şan ve şeref kazanma isteği üzerinden şekillenmiştir (Hobbes, 1995: 94). İnsan doğasında var olan bu güdüler insanın varlığını devam ettirmesi olarak görülür.

Hobbes felsefesinde insan sürekli bir rekabet - çekişme halindedir ve bu durumdan kurtulmak için de devlet ve toplum düzenini kurmak zorundadır. Hobbes, doğa durumunu devletin olmadığı durum olarak belirtmektedir. Hobbes, gücün, hakkın ve özgürlüğün devletle gerçekleşmesini öngörmektedir. Rasyonel karar verme kuramına göre Joker, bu sahnede oyunun beyni olarak en fazla ödülü alan tek kişi görünmesine rağmen onun istediği paradan çok daha fazlasıdır. Joker zekice kurguladığı bu soygun oyununun gerçek amacı insanı güdüleyen nedenler değiştiğinde neler olabileceğini göstermektir. Yaralı banka müdürü "eskiden bu şehrin suçlularının bile inandığı bazı değerler vardı. Onur gibi saygı gibi... peki sen neye inanıyorsun?" diye sorar. Joker: "seni öldürmeyen şeyin, seni tuhaflaştırdığına inanıyorum" der ve maskesini çıkarır. Joker, Hobbes'un düşünce dünyasından çok daha farklı bir mesaj vermeye çalışmaktadır. Toplumsal gelişimde önemli bir etkisi olan çıkar bütün ahlakın ilkesi konumundaysa, insanın bireysel çıkarının sosyal çıkar ile uyumlu olması önemli hale gelir. Joker'in bahsettiği tuhaflaşma durumu, insanın koşullar tarafından biçimlendirilişinin ve bu koşulların insani olarak biçimlendirilmesi gerekliliğini vurgular. Joker, filmin ilerleyen sahnelerinde asıl mesajını vermeye başladığında kaosun elçisi olduğunu dile getirerek "birazcık anarşizm iyi gelecektir" demektedir. Rasyonel düşüncenin bir örneği olarak devlet, sadece siyasal kurumlar ve bunların uygulamaları değildir. Devlet aynı zamanda bir normlar, pratikler, teknolojiler, düşünme biçimleri ve dilsel yapılar çokluğundan oluşmaktadır. Akılcı düşüncenin temeli, devlet düşüncesini ortaya çıkarmaktadır. Rasyonel düşünce aynı zamanda devlet felsefesidir. Joker'in soygun sahnesindeki ifadelerini Deleuze ışığında değerlendirebiliriz. Deleuze'e göre, iktidarın tahakkümünün karşısında konumlanan insan öznesi ahlakçı ve akılcı olma durumuyla bir kurgudur ya da en azından tam da karşısında olmaya niyetlendiği iktidar, belli etmeden onun içine sızmıştır. Dolayısıyla bu tahakkümün çok çeşitli biçimlerine karşı yürütülen direniş, günden güne süren mücadelelere bağlanmış bireylerin ve grupların oynadığı belirsiz bir oyundur. "Düşünceyi bu ahlakçı ve akılcı otoriterlikten kurtarmak yoluyla kendimizi devletten özgürleştirebiliriz" (Deleuze, 1990: 23). Joker bu eksende düşünüldüğünde hem bir kurgu hem de bir direniş biçimine dönüşmüş, sürekli bir oyun kurgulayarak belirsizlik durumu oluşturmuştur.

Klasik anlatının aksine Christopher Nolan'ın senaryoya getirdiği kahraman odaklı deneyimsel anlatımı, filmi bir süper kahraman olan Batman klişesinden uzaklaştırmaktadır. Joker, Nolan'ın çizmiş olduğu karakterde karanlık dünyası ve ciddiyetiyle daha gerçekçi bir

imaj çizmektedir. Batman, Joker'in diğer yüzü olarak filmde kendini gösterir. Joker'in aksine Batman, düzenli ve adil bir topluma inanmakta ve Machiavelli'nin *Prens*'ini çağrıştırmaktadır. Machiavelli (1994) adalet, namus, iyilik gibi çeşitli ahlaki normların var olabilmesi için devlet veya siyasi iktidarın gerekliliğine inanmaktadır. Gotham halkının burjuva tabakasından olan Bruce Wayne, gündüzleri zengin ve başarılı iş adamı olarak görülürken geceleri yarasa adam olarak suçla mücadele etmektedir. Gayri resmi bir mücadele yürüten Batman, Joker'i yakalamak için bazı kişisel hak ve özgürlükleri ihlal edebilmektedir. Batman, suçluları etkisiz hale getirerek adalete teslim etmektedir. Bu yönüyle hakkı olmayan şiddeti uygulaması ve filmin ilerleyen sahnelerinde görüleceği gibi Joker'i yakalamak için tüm Gotham halkının telefon görüşmelerini dinlemesi Machiavelli'nin "bir muktedir halkına ölçülü bir merhamet gösterebilmeli fakat otoritesini sağlayabilmek için de zulüm yapmaktan çekinmemelidir" (Machiavelli, 1994: 11) düşüncesine götürmektedir. Tüm zenginliği teknolojik cihazlar kullanarak güçlerini arttırmak için kullanan Batman kapitalist bir imaj çizmektedir (Bölükbaşı, 2013: 1). Batman'ın çizmiş olduğu kapitalist imaj proletarya ve burjuvazi eksenindeki tanımlamadan ziyade Weber'in tanımına daha uygun görülmektedir. Weber kapitalizmi, rasyonalite ile ilişkilendirir ve akılcı iktisadi üretim sistemi olarak görür (Weber, 1999). Weber kapitalizmin gelişimi için, rasyonellikle birlikte üretimin yalnızca devlet eliyle değil, özel sektörün de bu üretimin içinde yer alması gerektiğini vurgular. Bu yönüyle Wayne ailesinin Gotham halkı için yaptığı hayırseverlik örnek gösterilebilir. Batman bu kapitalist burjuva toplumunun koruyuculuğunu yaparken aynı zamanda düşmanlarına bile ölçülü bir merhamet gösterebilir ve bir muktedir olarak otoritesini kullanmak istediğinde de yasadışı yollara başvurabilir.

Filmde her bir karakter ayrı bir öneme sahiptir, Joker ve Batman'ı birbirine bağlayıcı bir karakter olarak Harvey Dent dikkat çekmektedir. Harvey Dent'in karakterine özgü ipuçlarını ise filmin mahkeme sahnesinde Rachel ile birlikte oynadıkları yazı- tura oyunundan çıkarabiliriz. Suç örgütüne karşı açılan davada, Dent davayı kimin yürüteceğine dair Rachel ile yazı- tura oyunu oynar. Yazı gelirse dava Rachel'in, tura gelirse Dent'in olacaktır. Dent tura atar ve davayı o yürütür. Yazı- tura oyunu şans odaklı bir oyundur. Sonsuz bir ihtimal sunacağından sonuçcu değildir. Fakat burada dikkat edilmesi gereken nokta sonraki sahnelerde anlaşılacağı üzere paranın her iki tarafının da tura olmasıdır. Para hilelidir. Dent işini şansa bırakmamaktadır ve onun da söylediği gibi kendi şansını kendi yaratmaktadır. Buradaki oyun her zaman Dent'in kazanacağı bir oyundur. Kurumsal adalet sisteminin savunucusu ve Gotham'ın beyaz şövalyesi olan Harvey Dent, kazanmak için her yol mubahtır demektedir. Burada Batman'ın resmi yüzü olarak karşımıza çıkmaktadır. Hileli parası ve oynadığı yazı- tura oyunu ile kendi adalet anlayışını sağlamaktadır.

Joker'in amacını gerçekleştirmek için kullandığı suç örgütünün muhasebecisi, işler yolundan çıktığında can güvenliğini korumak için tüm parayı alarak Çin'e kaçar. Parayı hayatta kalma güvencesi olarak görmektedir. Suç örgütüne karşı ve polislere karşı yapılabilecek en rasyonel kararı alarak parayla birlikte kaçmıştır. Fakat Batman onu yakalar

ve adalete teslim eder. Rachel ve Dent adamı konuşturmak için yine bir pazarlık oyununa girerler. Bu kez oyun kurucu Rachel ve Dent yani adaletin temsilcileridir. Buradaki oyun Ültimatom oyununa benzemektedir. Günden güne kar kazanmak anlamına gelen bu oyunda, Rachel, muhasebeciye suçu itiraf etmesini ve parayı teslim etmesini söyler. Muhasebeci ise hayatta kalmasının o paraya bağlı olduğunu söyler. Rachel, adama “parayı teslim eder ve iş birliği yaparsa, hayatta kalacağını” söyler. Muhasebeci ise “parayı teslim etmeyeceğini fakat bütün örgütün suçlarını ispatlayabilecek delilleri olduğunu” söyler ve hayatının korunmasına ilişkin güvence ister. Rachel ve Dent’in istediği de tam olarak budur. İş birliği yapmak ve suç örgütünün tamamını bir davada toplamaktır. Yani muhasebeci, Ültimatom Oyununda olduğu gibi paraya sahip olabilmek için karşı tarafı da tatmin edecek bir teklifte bulunmuştur. Muhasebeci kendini güvenceye almış ve suç örgütünün delillerini onlara teslim etmiştir. Bu oyunda karlı çıkan muhasebeci olmuştur. Sadece hapis cezası tehdidiyle konuşmaya zorlanırken anlaşma yoluna gitmiş ve kendi güvenliğini parayı teslim etmeden sağlamıştır.

Film boyunca görülen oyunlar çatışma merkezlerini oluşturur. Ayşen Oluk Ersümer’in çatışma sınıflandırmasına göre, film ‘Basamaklı Çatışma’ unsurunun bir örneğidir. Ana karakterlerin amaçlarına ulaşmak için kararlı olduğu, bir düşünce üzerinde direndiği çatışma (Ersümer, 2013: 45) olarak tanımlanan türde, Joker karakteri mesajını verebilmek için ısrarlı bir şekilde oyun kurmaya devam eder. Joker, muhasebeci ve paraları kurtarmanın planını yapar. Bunun için kendisini kurban ederek, yakalanmasını sağlayacak bir oyun oynar. Tavuk oyunu olarak bilinen bu modelde meydan okuma ve tehdit etme söz konusudur (Chwaszcza, 2015: 188). Bir Hollywood filminden uyarlanmış olan tavuk oyunu, ekonomide yaygın olarak kullanılmaktadır. Bu kez oyun kurucu Gordon, Dent ve Batman’dır. Batman, Joker’i yakalamak için Harvey Dent’i yem olarak kullanır. Gotham sokaklarında Batman, Dent’in içinde bulunduğu aracı batmobiliyle takip etmektedir. Joker, Dent’in peşine düşer. Joker’in bulunduğu araç devrilir ve Joker ayağa kalkarak, batmobiliyle dümdüz gelen Batman’e doğru yürür. Joker sağa ya da sola doğru geçmezse ölecektir. Batman eğer sağa kırmazsa Joker’den kurtulmuş olacak, fakat savunduğu adalet anlayışına ihanet etmiş olacaktır. Batman ve Joker aynı anda birbirine doğru dümdüz gitmeye devam ederse tablo 1’de gösterildiği gibi hayatlarına mal olacağından, bu durum her ikisi için 0,0 olacaktır. Joker dümdüz giderse Batman ise sağa kırarsa; Joker itibarını koruyacak ve korkmadığını gösterecek, Batman ise hayatta kalacak fakat Joker’e karşı kaybetmiş olacaktır. Bu durum aşağıda 4,1 şeklinde ifade edilmiştir. Tam tersi durumda ise Joker 1 Batman 4 olacaktır. Fakat iki oyuncuda aynı anda sağa kırarsa hayatta kalacaklar fakat her ikisi de itibar zedelenmesi yaşayacaktır. Bu durum için ise 2,2 şeklinde değer verilir. Rasyonel oyun teorisine göre bu oyunun oyuncuları için hayatta kalmak daha karlı olacağından ve aynı anda itibar kaybı yaşanacağından 2,2 şeklinde ifade edilen durum baskın stratejidir. Fakat filmde bu denge sağlanamamıştır. Batman, Joker’e yaklaştığında sağa kırar ve yere düşer. Bu

durumda Joker hiçbir tehditten korkmadığını göstererek Batman'e meydan okumuş olur. Dolayısıyla Joker tablo 1'de gösterilen 4,1 stratejisini uygulamış olur.

Tablo 1: Kazançlar

Joker, Batman	dümdüz gidiyor	sağa kırıyor
Dümdüz gidiyor	0,0	4,1
Sağa kırıyor	1,4	2,2

Bir sonraki sahnede Joker'i sorgulayan Batman aslında Joker'in yakalanmak istediğini ve yine bir oyun kurduğunu anlar. Batman'e yeni bir oyun kurmaları gerektiği söyleyen Joker, Harvey Dent'i ve Rachel'i kaçırdığını itiraf eder. Ve onları iki ayrı noktada saatli bombanın bağlı olduğu varillerle dolu depolara kapatmıştır. Batman'a hangisini kurtarmaya gideceğini sorar. Batman Corneillian ikilemi (dilemme cornélien) içinde kalmıştır. Batman, her birinin zararlı bir etkiye sahip olduğu iki seçenek arasında kalır. İçsel bir çatışmaya maruz kalan Batman, idealist düşüncesinin temsilcisi ve Gotham halkının yasal koruyucusu olan Harvey Dent ve çocukluk aşkı Rachel arasında seçim yapmak zorunda kalır. Batman, Rachel'i kurtarmaya gittiğini düşünürken Harvey Dent'i kurtarır. Joker yine bir oyun oynayarak adresleri farklı söyler. Batman, Dent'i kurtarıırken tüm polis ekipleri de Rachel'i kurtarmaya gider. Fakat yetişemezler ve Rachel ölür. Bu durum yangında yüzünün bir kısmı yanan Harvey Dent'in yıkımına neden olur. Harvey Dent, artık yüzünün bir kısmıyla iyi diğer kısmıyla kötülüğün metaforu gibidir. İlerleyen sahnelerde Joker'in çabalarıyla bu adalet timsali karakter bir intikamcıya dönüşecektir. Joker, karakolda bir suçlunun midesine yerleştirdiği bombayı patlatır ve örgütün muhasebecisini de yanına alarak kaçırır. Joker, bütün polis ekiplerine ve Batman'e rağmen kurduğu oyunda yine karlı çıkmıştır. Bir sonraki sahnede, muhasebeci yanında götürdüğü paraların üzerine oturtulmuş ve çetenin üyelerine teslim edilmek üzere beklemektedir. Joker bütün bu suç örgütüne verdiği gözdağından sonra tüm parayı üstündeki muhasebeciyle birlikte yakar. Joker konunun para olmadığını ispatlamış olur. Asıl mesele vermek istediği mesajdır ve bunun için insanları satın alarak parayı kullanmıştır. Son büyük oyununu oynamaya sıra geldiğinde artık ne insanlara ne de paraya ihtiyacı vardır.

Joker, Gotham halkından şehri boşaltmalarını ister, köprüleri kullanamayan insanlar karşıya geçmek için feribotlara biner. Feribotlardan birinde mahkûmlar diğerinde ise masum siviller vardır. İki feribota da bombalar yerleştiren Joker bir duyuru yapar: " herkes şuan toplumsal bir deneyin parçasıdır..." İki feribota da bombalar yerleştirilmiş ve her iki feribotun görevlilerine de diğer feribotu havaya uçuracak ateşleyiciler gönderilmiştir. Önce ateşleyiciye basan geminin kurtulacağını söyler. Ancak her iki gemi de ateşleyiciye basmazsa gece yarısı iki gemiyi de patlatacağını söyler. Joker, "Hanginiz kurtulacak masum siviller mi

yoksa mahkûmlar mı?” der. Bu sahne tam anlamıyla mahkûm ikilemi oyununa bir örnek teşkil etmektedir. Mahkûmların bulunduğu gemiye A, masum sivillerin bulunduğu gemiye B dersek ve her iki gemideki insanların varsayımları ve altında yatan öncelikleri doğrultusunda stratejileri şu şekildedir;

1. A gemisi, B gemisinden önce tetikleyiciye basar ve gemiyi patlatırsa, A hayatta kalır B ölür
2. B gemisi, A gemisinden önce davranıp tetikleyiciye basar ve A gemisini patlatırsa, B hayatta kalır, A ölür.
3. Her ikisi de aynı anda tetikleyiciye basarsa A ve B ölür
4. Her ikisi de tetikleyiciye basmayarak iş birliği yaparsa Joker her iki gemiyi de patlatır.

Tablo 2: Yaşam: 1 Ölüm: 0

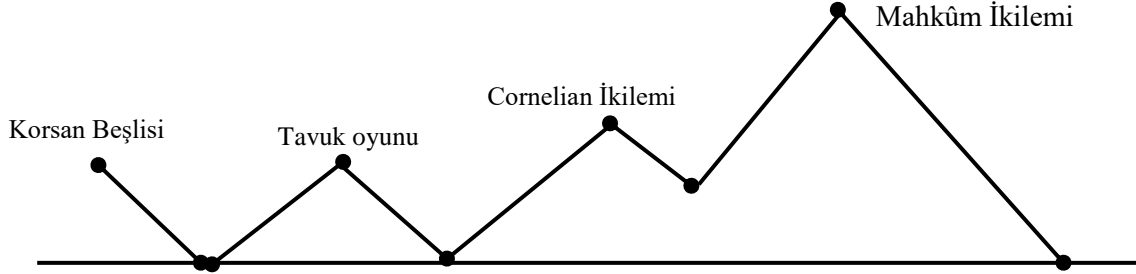
		A (Mahkûmlar)	
		İş birliği	Döneklik
B (Siviller)	İş birliği	0,0	0,1
	Döneklik	1,0	<u>0,0</u>

Her iki gemi için de optimal bir senaryo var. Fakat sorun kararsız bir durum olmasıdır. Diğerlerinin ne yapacağını bilememe durumu “belirsizlik ortamı” oluşturmaktadır. Bu belirsizlik durumu, olaylar arasındaki neden - sonuç ilişkilerini göremediğimiz bir “kaos durumu”na neden olmaktadır. Kendisini kaosun elçisi olarak nitelendiren Joker, Gotham halkına ve onun düzen sağlayıcılarına karşı amacına ulaşmıştır. Bu kaos durumu, tek umudu özgürlüklere engel olan tahakkümün araçlarını egemen sınıfların ellerinden alacak, genel bir savaşta, tek geleceği insanın tufanında yani ‘kaos’ta gören Bakunin’i (2006) hatırlatmaktadır. Joker’in kurguladığı bu son oyun yine aydınlanma çağının tartışma konularından biri olan “doğa durumuna” atfedilebilir. Bu sahnedeki insanların toplumu meydana getiren kişiler olduğu göz önüne alındığında, toplumu bilmek için doğa durumunu bilmek gerekliliği ortaya çıkar. Bu konuda, Hobbes, Locke ve Rousseau’nun insanın ‘doğa durumu’ üzerine düşüncelerini takip etmek yerinde olabilir. Genel olarak bu düşünürler toplumda oluşan eşitsizliği anlamak için ‘doğa durumu’na başvurmuşlardır. Ekonomi politikçilerin atası olarak bilinen Locke, Hobbes’un düşüncelerinden farklı olarak, insanın doğa durumundan toplum durumuna geçişini mülkiyet üzerine kurmuştur. Ona göre eşitsizlik toplumun ta kendisidir. Locke’a göre toplumdaki bu eşitsizliğin eleştirisi bir çeşit ‘akıl eleştirisi’dir. Locke, insan zihninin kanılarıyla, doğal deneyim kesinliğine dayanan gerçek bilgi arasına ayırım koymaktadır. Ona göre eşitsizliğin kaynağını bu kanılar oluşturmaktadır (Aydın, 2003: 127). Rousseau ise

insanlar arasındaki eşitsizliğin kaynağını modernleşen toplumda arar. Rousseau, Locke'un düşüncelerini şu şekilde ele alır: "Locke'un aksiyomuna göre, mülkiyetin hiç olmadığı yerde haksızlık da olmayacaktır" (1998: 145). Rousseau, doğa durumunda hemen hemen hiç eşitsizlik bulunmadığını dile getirmiştir. Ona göre "insan, insanın kurdudur" özdeyişi, insanın doğa durumuna değil toplum durumuna aittir. Rousseau'ya göre doğal zorunlulukların insan üzerinde oluşturduğu dışsal etkiler sonucu insan doğa durumundan uzaklaşmıştır. Dolayısıyla toplum durumundaki eşitsizlik, bu doğal gerekliliklerin insan aklı üzerinde oynadığı bir "oyun"dur. Bu bilgiler ışığında oyuna dönecek olursak; A feribotundaki mahkûmlar, bu eşitsizliğin dolaylı ya da dolaysız etkileri sonucu toplum tarafından dışlanmış ve suça bulaşmıştır. Ve B feribotundaki insanların düzen sağlayıcı mahkemeleri tarafından suçlu ilan edilmiştir. Fakat kurguladığı bu oyun ile Joker, iki feribottaki insanlar arasındaki eşitsizliği bozmuştur. Mahkûm ikilemi Oyunu, rasyonel seçim kuramı çerçevesinde düşünüldüğünde siviller şöyle düşünecektir, bu insanlar mahkûmlar ve onlar birer suçlu yani "onlar zaten kendilerini kurtarmak için tetiğe basacaklardır ve bizi öldüreceklerdir" diye düşünerek tetiğe onlardan önce basıp A gemisini yok ederek hayatta kalacaklardır. A gemisindeki mahkûmlar için ise baskın strateji siviller zaten bizi "mahkûm olarak değerlendirip gözden çıkararak tetiğe basacaklar ve kendilerini kurtaracaklardır" şeklinde düşündüklerinde her ikisi de tetiğe basmış olacaklardır. Her iki gemideki insanlar için en iyi seçenek hayatta kalmak olacağından tablo 2'de gösterilen "0,0" alanı bu oyunun Nash dengesini verir. Joker'in bu oyundaki baskın stratejisini ise 0,0 olan seçenek göstermektedir. Doğa durumundaki insanın kötü olacağına inanan Hobbes'a göre tüm insanlar yaratılışı itibariyle ölümden kaçma eğiliminde ve eylemleri öz çıkar tarafından harekete geçirilmektedir. Dolayısıyla her iki gemi de kurtulmak için ateşleyiciye basacaktır. Fakat filmde A gemisindeki mahkûmlardan biri tetikleyiciyi alır ve pencereden atar. B gemisindeki sivillerden biri alır ve bombayı patlatmak ister fakat o da bunu yapamaz. Oyun, yine oyun kurucunun baskın stratejisine kalmıştır. Bu sahneye göre insanlar, Hobbes'un felsefesinin ya da Rasyonel bakış açısının dışında bir düşünceye evrilmektedir.

Nolan, burada kendi bakış açısını yani "insanı yine bir insan kurtaracaktır" düşüncesini vermektedir. Her iki gemide diğerini yok edemez. Batman, Joker'i bulur ve onu etkisiz hale getirir. Joker tamamen başarısız olduğunu kabul etmez ve Harvey Dent gibi bir adalet timsalinden bir suçlu yarattığını ifade eder. İnsanlar kitle halindeyken davranışlarını güdüleyen nedenlerin bireysel ortamlarda değiştiğini kanıtlamıştır.

### Kara Şövalye Filmindeki Basamaklı çatışma unsurları:



Klasik anlayışta film giriş gelişme ve sonuç bölümlerinden oluşur ve sonuca ulaşmadan hemen önce bir düğüm oluşturulur. Bu filmin doruk noktasıdır ve sonuç bölümünde düğüm yani çatışma çözülür. Fakat Nolan, Joker'in kurduğu oyunlar üzerinden birden fazla çatışma unsuru oluşturmuştur. Film bir banka soygunuyla başlayarak çatışma unsurlarından biri olan Korsan Beşlisi oyunu ile başlar ilerleyen sahnelerde Cornelian İkilemi ve Tavuk oyunu ile devam eder. En son bölüm ise mahkûm ikilemi oyununu ortaya çıkarır ve her biri ayrı çatışma merkezi oluşturmaktadır.

### Sonuç

Klasik anlatı ya da ana akım olarak tanımlanan Hollywood sineması çoğunlukla ideolojinin yeniden üretimi amacıyla, iktidar aracı olarak kullanılmıştır. Bunun nedeni ise hemen hemen her anlatının içerisinde görülen, iktidarın tehlikede olduğu sinyali veren bir çatışma unsuru barındırmasıdır. Bu durum, büyük Amerikan rüyasını temsil eden *Batman* serisi için de geçerliliğini korumaktadır. Fakat Christopher Nolan bir klişe haline gelen *Batman* filminin karakterlerini farklı ve bir o kadar gerçekçi bir anlatımla ele alır. Yönetmen, Batman odaklı anlatımı bir kenara bırakarak klasik anlatıdan farklı bir biçimde, antagonist karakter olan Joker'i ön plana çıkarmıştır. Filmin ilk sahnesinde Joker birden bire belirir. Yüzündeki yaralarla ilgili her defasında farklı bir hikâye anlatarak kendini kimliksizleştirmektedir. Joker'in anlattığı dramatik hikâyeler ve toplum dışına itilmiş insanların oluşturduğu çetelerle yapmış olduğu işbirliğiyle birlikte düşünüldüğünde, kendini "çokluk" olarak gördüğünü düşünülebiliriz. Bu çokluk bize Deleuze'un ifadelerini hatırlatmaktadır: "anarşi ve birlik tek ve aynı şeydir, Bir'in birliği değil, kendinin yalnızca çokluk olduğunu söyleyen tuhaf bir birlik" (Colson, 2011: 74). *Batman* filmlerinde karşılaştığımız Joker'in dönüşümü, Nolan'ın Joker'inde görülmez. Joker, herhangi bir neden-sonuç ilişkisi sunmaksızın kötülük yapmaktadır. Joker anlattığı birbirinden farklı hikâyelerle irrasyonel bir izlenim oluştururken aslında kurduğu oyunlarla ne kadar rasyonel olabileceğini göstermektedir. Joker'in makyajlı yüzü ve renkli kıyafetleri kapitalizmin şatafatlı ve parlıtlı yüzünü göstermektedir. Joker kendini kaosun elçisi olarak tanımlar ve mesajını vermek için günümüz ekonomi politikçilerin kullanmış olduğu oyun teorisini, bir

çocuk oyunuymuş gibi neşeyle kullanır. Fakat Joker'in amacı paradan çok daha fazlasıdır. Joker'in kapitalizm sistemini ve onun temsilcilerini kendi silahıyla vurmak istemesi onun anarşizan yönünü göstermektedir. Banka soygununda, işlediği cinayetlerde ve kaos oluşturmak için düzenlediği oyunlarda amacı sadece mesaj vermektir. Bu yönüyle Joker, anarşizmin atası olarak bilinen Bakunin'in yıkımın aynı zamanda yaratıcı tutkuya tekabül ettiği düşüncesini hatırlatır. Joker'in isyanı, kendisine dayatılan kimliği, iktidar sayesinde kurgulanan 'Ben'i reddetmesiyle başlar. Joker'in film boyunca Gotham'ın adalet timsallerine karşı zekice kurguladığı tüm oyunlar Stirner'in isyan kavramını hatırlatmaktadır. Stirner'e göre isyan, bir oluş sürecidir ve "kişinin hiç durmadan kendi kendini yeniden icat etmesi" gerekmektedir (Stirner 1993: 150).

Senaryonun başat ögesi olan çatışma, film boyunca kurgulanan oyunlar üzerine kurulur. Her bir oyun, ayrı bir çatışma noktası oluşturmaktadır. Liberal ekonomik düzenin temelini oluşturan rasyonel karar verme kuramı, anarşist söylemlerde bulunan Joker'in kurguladığı oyunların da temelini oluşturmaktadır. Oyunlar, doruk noktasını mahkûm ikileminin benzer bir versiyonunu gördüğümüz son sahnedeki feribot ikileminde yapar. Bu sahnede Joker'in kurguladığı toplumsal deneyde bireylerin, tutum ve davranışlarında güdülenme öncelikleri, yönetmenin bakış açısıyla ele alınmıştır. İkilemde kalan mahkûmlar ve Gotham halkı öz çıkarlarını düşünerek, ölümden kaçma eğilimi gösterebilirdi. Fakat burada her iki grup da tetiğe basmamaktadır. Bu sahneyle, modern toplumun düşünürlerinden olan Hobbes'un "insan insanın kurdudur" özdeyişinin dışına çıkan yönetmen, humanist bir bakış açısıyla "insan, insanın kurtarıcısıdır" demektedir.

Kahraman odaklı yaklaşımı ve senaryoya getirmiş olduğu yeniliklerle birlikte düşünüldüğünde yönetmenin, klasik anlatının dışına çıkmaya çalıştığı görülür. Nolan'ın diğer filmlerinde de karşılaştığımız humanist bakış açısı bu filmde de karşımıza çıkar. Nolan, ne Batman'in yanında tam anlamıyla yer alabilmiş ne de Joker'in yanında yer alabilmiştir. Joker'in de en az Batman karakteri kadar önemli olması bu filmi klişe süper kahraman filmlerinden ayrı bir noktaya taşımaktadır. Nolan, kurguladığı bu senaryo ile postmodern anlatı sınırlarında gezmektedir.

### Kaynakça

- And, Metin, (2012). *Oyun ve Büyü Türk Kültüründe Oyun Kavramı*, İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.
- Arı, Tayyar, (2013). *Uluslararası İlişkiler Kuramları - I*. Eskişehir: T.C. Anadolu Üniversitesi Yayını.
- Armer, Alan A., (2010). *Sinema ve TV için Senaryo Yazmak*, çev: V. T. Erdamar, İstanbul: Es Yayınları.
- Atayman, Veysel, (2006). *Postmodern "Kurtarıcılar"*, İstanbul: Donkişot Yayınları.
- Aydın, Ayhan, (2003). *Düşünce Tarihi ve İnsan Doğası*, İstanbul: Alfa Yayınları.
- Bakunin, Mihail, (2006). *Devlet ve Anarşi*, çev: Murat Uyurlak, İstanbul: Agora Kitaplığı.



- Binmore, Kenneth, (2007). *Game Theory: A Very Short Introduction*, New York: Oxford University Press.
- Bölükbaşı, Mustafa, (2013). Christopher Nolan'ın 'Batman Üçlemesi' Üzerine İdeolojik Bir İnceleme, *Yedi: Sanat, Tasarım ve Bilim Dergisi*, 9, 1 - 10.
- Caillois, Roger, (1994). *Oyunun Tanımı*, çev: Turhan Ilgaz, *Sanat Dünyamız Üç Aylık Kültür Dergisi*, 55, 35 - 41.
- Carlsson, Bengt, (2001). *Simulating How to Cooperate in Iterated Chicken and Prisoner's Dilemma Games*, Jiming Liu, Ning Zhong (der.) *Intelligent Agent Technology: Systems, Methodologies And Tools*, Singapore: World Scientific Publishing, s. 94 - 98.
- Chwaszcza, Christine, (2015). *Oyun Kuramı*. Michael Keating, Donatellas Della Porta (der.), *Sosyal Bilimlerde Yaklaşımlar ve Metodolojiler Çoğulcu Bir Perspektif*, İstanbul: Küre Yayınları, s. 175 - 200.
- Colson, Daniel, (2011). *Proudhon'dan Deleuze'e Anarşist Felsefe Sözlüğü*, çev. Işık Ergüden, İstanbul: Versus Kitap.
- Çelebi, Vedat, (2019). Bayes Teoremi Bağlamında Olasılıkçı Bayes Epistemolojisinin Kapsamı Üzerine Bir İnceleme, *FLSF (Felsefe ve Sosyal Bilimler Dergisi)*, 28, 319 - 343.
- Deleuze, Gilles, (1990). *Diyaloglar*, çev. Ali Akay, İstanbul: Bağlam Yayınları.
- Ersümer, Aysen Oluk, (2013). *Klasik Anlatı Sineması*. İstanbul: Hayalperest Yayınları.
- Fink, Eugen, (1994). *Felsefeye Layık ve Uygun Bir Konu Olarak Oyun*, çev: Hülya Tufan, *Sanat Dünyamız Üç Aylık Kültür Dergisi*, 55, 25 - 34.
- Foss, Bobb, (2016). *Sinema ve Televizyonda Anlatım Teknikleri ve Dramaturji*. İstanbul: Hayalperest Yayınları.
- Genç, Kadah, (2018). *Oyun Teorisi ve Nash'in Denge Stratejisi*, Iğdır Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi, 14, 419 - 440.
- Hançerlioğlu, Orhan, (1982). *Ticaret Sözlüğü*, İstanbul: Remzi Kitabevi.
- Harrison, Lewis, (2016). *How To Hack Your Life Through Game Thinking: Shortcuts for Winning the Game of Life*. New York: International Association of Healing Professionals.
- Hobbes, Thomas, (1995). *Leviathan*, çev: Semih Lim, İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.
- Huizinga, Johan, (1994). *Homo Ludens Kültür Olgusu Olarak Oyunun Doğası ve Anlamı*. *Sanat Dünyamız*, 55, 9 - 24.
- Huizinga, Johan, (2006). *Homo Ludens Oyunun Toplumsal İşlevi Üzerine Bir Deneme*, çev: M. Ali Kılıçbay, İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Kaygısız, Ü. ve Duran, Y., (2016), *Popüler Kültür Süper Kahramanı Batman: Sistem Karşısı mı? Adalet Sağlayıcı mı?*, *Akademik Bakış Dergisi*, Sayı: 55, ISSN:1694-528X, s. 371 - 383.
- Kirman, M. Ali, (2013). *Rasyonel Seçim Kuramı, Kahramanmaraş Sütçü İmam Üniversitesi İlahiyat Fakültesi Dergisi*, 22, 66 - 98.
- Koçer, U. U., Albayrak, O., Kumaç, S., Uzun, V., (2014). *Dizüstü Bilgisayar Tercihinde Öğrenci Beğenilerinin Firmaların Stratejilerine Etkileri*, *Dokuz Eylül Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 16, 159 - 178.
- Machiavelli, Niccolo, (1994). *Prens*, çev. N. Güvenç, İstanbul: Anahtar Kitaplar.
- Mckee, Robert, (2007). *Story Senaryo Yazımının Özü, Yapısı, Tarzı ve İlkeleri*. Çev: Ertan Yılmaz, Nuray Yılmaz, İstanbul: Plato Film Yayınları.

Metin, Sevtap, (2014). Oyun Teorileri Işığında Thomas Hobbes'un Sözleşme Kuramının Analiz ve Yorumu, İstanbul Üniversitesi Hukuk Fakültesi Mecmuası, 72(1), 235 - 264.

Nutku, Özdemir, (1990). Dram Sanatı Tiyatroya Giriş, İstanbul: Kabalcı Yayınevi.

Oluk, Ayşen (2008). Klasik Anlatı Sineması. Hayalet Kitap.

Özarı, Ç., Turan, K. K., Ulusoy. V., (2017). Oyun Teorisi, Ankara: Pegem Akademi Yayınları.

Bateson, P., Paul, M., (2014). Oyun, Oyunbazlık, Yaratıcılık ve İnovasyon, çev: Songül Kırgezen, İstanbul: Ayrıntı Yayınları.

Peterson, Martin, (2015). Introduction, Martin Peterson (der.), Dilemma, The Prisoner's Cambridge: Cambridge University Press, s. 1 - 15.

Prisner, Erich, (2014). Game Theory Through Examples, Washington: The Mathematical Association of America.

Ridley, Matt, (2011). Erdemin Kökenleri, çev: Erhun Yücesoy, İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.

Rousseau, Jean Jacques, (1998). İnsanlar Arasındaki Eşitsizliğin Kaynağı, çev. Rasih Nuri İleri, İstanbul: Say Yayınları.

Speidel, Suzanne, (2012). Film Form and Narrative, Jill Neldes (der.) Introduction to Film Studies., London and New York Routledge

Stirner, Max, (1993). The Ego and Its Own, London: Rebel Press.

Ünal, Yörükhan, (2008). Dram Sanatı ve Sinema, İstanbul: Hayalet Kitap.

Weber, Max, (1999). Protestan Ahlakı ve Kapitalizmin Ruhu, çev. Zeynep Gürata, İstanbul: Ayraç Yayınları.

Yalçıntaş, Murat, (2015). Ekonomik Karar Almada Adalet ve Oyun Teorisi, Maliye ve Finans Yazıları, 103, doi:10.33203/mfy.307968, s. 247 - 273.

Pekmen, Tunç "Süper Kahraman Nedir? Bir Giriş Yazısı." Erişim Tarihi: 10 Kasım 2019 <http://www.kayipdunya.com/tunc-pekmen/super-kahraman-nedir-bir-giris-yazisi>  
[https://fr.wikipedia.org/wiki/Dilemme\\_corn%C3%A9lien](https://fr.wikipedia.org/wiki/Dilemme_corn%C3%A9lien). Erişim Tarihi: 23 Aralık 2019

Peters, J. (Yapımcı), Burton, T. (Yönetmen). (1989). Batman [Sinema Filmi]. ABD, İngiltere. Warner Bros.

Burton, T. (Yapımcı), Burton, T. (Yönetmen). (1992). Batman Returns [Sinema Filmi]. ABD, İngiltere. Warner Bros.

Burton, T. (Yapımcı), Schumacher, J. (Yönetmen). (1995). Batman Forever [Sinema Filmi]. ABD, İngiltere. Warner Bros.

Melniker, B. (Yapımcı), Schumacher, J. (Yönetmen). (1997). Batman and Robin [Sinema Filmi]. ABD, İngiltere. Warner Bros.

Franco, L., Thomas, E. (Yapımcı), & Nolan, C. (Yönetmen). (2005). Batman Begins [Sinema Filmi]. ABD, İngiltere. Syncopy, Warner Bros.

Nolan, C. (Yapımcı), & Nolan, C. (Yönetmen). (2008). The Dark Knight [Sinema Filmi]. ABD, İngiltere. DC Comics, Warner Bros.

Nolan, C. (Yapımcı), & Nolan, C. (Yönetmen). (2012). The Dark Knight Rises [Sinema Filmi]. ABD, İngiltere. DC Comics Warner Bros.