

Dijital Ortamda Kùltür Temsillerinin *Valorant* Oyunu Üzerinden İncelemesi

(Analysis of Cultural Representations in Digital Media through the
Valorant Game)

Berkay ZENGİN

ÖZET

Kùltür, doğada var olanın dışında, insanın ürettiği her şeydir. Genel olarak oyunlar ve özelde son yıllarda giderek yaygınlaşan dijital oyunlar da kùltürün en önemli aktarım araçlarındandır. Bu çalışmanın amacı, kùltür ve dijital oyun ilişkisini sorgulamak, dijital oyunlarda farklı kùltüre ait unsurların nasıl yansıtıldığını araştırmaktır. Nitel araştırma yöntemiyle yapılan bu çalışma, amaçlı örneklem yoluyla seçilen *Valorant* oyunu ile sınırlandırılmıştır. *Valorant*, dünyadaki farklı ÷lke ve kùltürlere dayalı karakterleri ve haritaları olan takım tabanlı bir oyundur. Oyuncular, taktik nişancılı savaşılar olarak farklı kùltürlerin temsiliyetine bürünürler. Bu kapsamda betimsel analiz ile yapılan çalışmada belirli temalar saptanmış ve oyun içeriği bu temalar çerçevesinde incelenmiştir. Bu temalar; karakter tasarımı ve animasyonları, haritalar, seslendirmeler, oyun içi ürünler olarak belirlenmiştir. Gör÷lmüştür ki *Valorant* oyununda her biri benzersiz yeteneklere ve kùltürel geçmişlere sahip karakterler mevcuttur. Karakterler, özgünlüğe odaklanılarak tasarlanmış ve her karakterin farklı kùltürleri göstermesi amaçlanmıştır. Oyunun haritaları, temsil ettikleri ÷lkelerin kùltürel unsurlarını yansıtacak şekilde ayrıntılara dikkat edilerek tasarlanmıştır. Haritalar Japonya, İtalya, Amerika Birleşik Devletleri ve Fas gibi dünyanın çeşitli yerlerinde geçmekte, tasarımlarında ise otantik kùltürel öğeler kullanılmaktadır. Oyunun müzikleri, karakterlerin çıkış animasyonları ve oyun içi ürünleri de farklı kùltürel geleneklerin estetiğini yansıtmaktadır. Sonuç olarak *Valorant* oyunu; karakterleri, haritaları, seslendirmeleri ve oyun içi ürünleri aracılığıyla dünya genelinden farklı kùltürleri temsil etmektedir. Bu nedenle *Valorant*, oyuncular açısından da farklı kùltürlerle karşılaşma ve etkileşim kurma imkânı sağlamaktadır. Oyun, küresel toplumu yansıtan kapsayıcı bir deneyim sunmaktadır.

Anahtar Kelimeler: Kùltür, Temsil, Dijital Oyun, *Valorant*, Toplum

Abstract

Culture is everything that humans produce, apart from what exists in nature. Games in general and digital games in particular, which have become increasingly widespread in recent years, are among the most important means of transmitting culture. The aim of this study is to question the relationship between culture and digital games and to investigate how elements of different cultures are reflected in digital games. This study, which was conducted with qualitative

research method, was limited to the Valorant game selected through purposive sampling. Valorant is a team-based game with characters and maps based on different countries and cultures around the world. Players take on the representation of different cultures as tactical shooter warriors. In this context, in this descriptive analysis study, certain themes were identified and the game content was analyzed within the framework of these themes. These themes are character design and animations, maps, voiceovers, and in-game products. It was seen that Valorant game has characters with unique abilities and cultural backgrounds. The characters are designed with a focus on authenticity and each character is intended to represent different cultures. The game's maps are designed with attention to detail to reflect the cultural elements of the countries they represent. Maps are set in various parts of the world such as Japan, Italy, the United States and Morocco, and authentic cultural elements are used in their design. The game's soundtrack, character exit animations and in-game merchandise also reflect the aesthetics of different cultural traditions. As a result, Valorant represents different cultures from around the world through its characters, maps, voiceovers, and in-game merchandise. Therefore, Valorant provides an opportunity for players to encounter and interact with different cultures. The game offers an inclusive experience that reflects the global society.

Keywords: Culture, Representation, Digital Game, Valorant, Society

GİRİŞ:

Kültür T.C. Kültür ve Turizm Bakanlığına göre bir toplumu diğer toplumlardan farklı kılan, geçmişten beri değişerek devam eden, kendine özgü, sanatı, inançları, örf ve adetleri, anlayış ve davranışları ile onun kimliğini oluşturan yaşayış ve düşünüş tarzıdır. Dünyanın ilk antropologlarından Edward Taylor 'ın tanımına göre ise “Kültür ya da uygarlık, toplumun üyesi olarak, insan türünün öğrendiği, edindiği, bilgi, sanat, gelenek, görenek ve benzeri yetenek, beceri, alışkanlıkları içine alan karmaşık bir bütündür.” (Taylor, 1958, s.269).

Valorant, Riot Games tarafından geliştirilip yayınlanan bir free to play, çok oyunculu taktiksel birinci şahıs nişancı video oyunudur. Oyunun amacı; farklı karakterlerden oluşan beşer kişilik takımların, saldıran ya da savunan konumda oyundaki bölgelere hücum etmesi ve korumasına yöneliktir. Oyunda şu an için 21 farklı karakter bulunmaktadır.

Kültür tanımı bu oyun üzerinden dijitalleşerek karşımıza çıkar. Farklı kültürlerin bulunduğu bu oyun bizlerin farklı ülkelerin kültürlerini tanımamıza fırsat verir.

Valorant:

Valorant, rekabetçi bir çevrimiçi çok oyunculu oyun olarak hızla popülerlik kazanmış, hızlı aksiyon ve stratejik oynanış karışımıyla dünya çapındaki oyuncuları büyülemiştir. Ünlü League of Legends'in yaratıcıları Riot Games tarafından geliştirilen Valorant, her biri benzersiz yeteneklere ve oyun tarzlarına sahip çeşitli karakterler aracılığıyla farklı bir deneyim sunmaktadır. Valorant, Ajan olarak bilinen ve farklı kişilikleri, geçmişleri ve yetenekleri olan bir karakter listesine sahiptir. Bu Temsilciler Düelloocular, Öncüler, Kontrolcüler ve Gözcüler gibi farklı rollerde sınıflandırılır ve her biri oyunun stratejik çeşitliliğine ve takım kompozisyonuna katkıda bulunur. Örneğin, Düelloocular agresif oyun tarzlarında üstün olup düşmanları parçalamaya ve indirmeye odaklanırken, Öncüler kalabalık kontrolü ve keşif yetenekleri sağlar. Kontrolcüler alan daraltma ve stratejik konumlandırma yoluyla savaş alanını manipüle ederken, Gözcüler savunma ve destek yeteneklerinde uzmanlaşmıştır. Toplamda yirmi bir adet ajan (karakter) ve dokuz adet harita bulunmaktadır. Haritaların bazılarında iki bazılarında ise üç adet spike (bomba) alanı bulunmakta ve bu alanlarda gerek saldıran gerekse savunan tarafa avantaj sağlayacak bazı noktalar bulunmaktadır.

Jett - Güney Kore	Raze - Brezilya	Breach - İsveç	Omen - Bilinmiyor	Brimstone - ABD
Phoenix - Birleşik Krallık	Sage - Çin	Sova - Rus	Viper - ABD	Cypher - Fas
Reyna - Meksika	Killjoy - Almanya	Skye - Avustralya	Yoru - Japonya	Astra - Gana
Neon - Filipinler	Fade - Türkiye	Kay/o – Bilinmiyor	Chamber – Fransa	Harbor – Hindistan
		Gekko – ABD		

VALORANT OYUNUNDAKİ KARAKTERLERİN

TANITIMLARI VE KÖKENLERİ:

Yukarıda yer alan tabloda valorant isimli oyunda yer alan karakter ve hangi ülkelerden geldikleri gösterilmektedir. Oyunda her karakterin oyuna eklenmeden önce bir sinematığı yayınlanmaktadır. Yirmi bir karakter arasından ise yalnızca Kay/o ve Omen isimli karakterlerin kökenleri bilinmemektedir. Yayınlanan sinematiklerde oyuna eklenecek karakter ile ilgili

ipuçları verilmekte bazen bir ülke sembolü, bazen karakterin yeteneklerine dair ipuçları yayınlanmaktadır. “Oyunda oyuncuların karakter seçim aşamasında, her bir karakterin eğer varsa ait olduğu ülke, karakter kategorisi, ajanın yetenekleri ve kısa bir yaşam öyküsünü görebilecekleri yan bilgiler bulunmaktadır Her bir karakter hakkındaki bu küçük yaşam öyküleri, bütün karakterler için farklıdır” (Perdahcı, 2022). Oyunda yer alan her karakterin toplamda dört adet yeteneği bulunmaktadır. Bu yetenekler karakterin oyun içerisindeki rolüne göre bazen bir bomba, bazen bir ok, bazen bir büyü ya da karakterin rolüne uygun bir yetenek olmaktadır. Yeteneklerin gücü veya etkisi konusunda kıyaslama yapmak her karakterin rolünün farklı olduğundan dolayı doğru olmayacak ve oynayan oyuncunun yeteneğine, takımın uyumuna bağlı olarak kimi zaman galip gelecek kimi zamansa mağlup olacaktır. Oyunda yer alan karakterlerden bazıları birbirleriyle iyi anlaşmakta iken bazıları birbirlerine düşmandır. (Perdahcı, 2022) Bazı karakterlerin tanıtımları ve kökenleri aşağıdaki gibidir:

Fade: “Türk kelle avcısı Fade, düşmanların sırlarını gasp etmek için saf kâbus gücünü kullanır. Korkuyla uyum içinde çalışarak hedeflerini avlar ve hedeflerinin işini bitirmeden önce en büyük korkularını açığa çıkarır.” Fade karakterinin oyun içindeki tanımı bu şekildedir. Karakterin görünüşüne baktığımız zaman görebileceğiniz en ikonik kısım şüphesiz gözleridir. Fade’in gözleri Van kedisinden ilham alınarak farklı renkte yapılmıştır. Oyunun tasarımcıları karakterin tasarımını yaparken; “Riot karakter tasarımcısı Goscicki "VALORANT'ın tüm dünyaya hitap ettiğini hiç çekinmeden söylüyoruz. Dünya ilginç ve inanılmaz insanlarla dolu. Dünyanın dört bir yanındaki ülkeler alabildiğine farklı fikirler, hikâyeler ve ilham kaynaklarıyla dolu, Fade’in yüz tasarımında Van kedilerinden ilham aldık. Fade'in bazı yönlerinin Türk olduğu ilk bakıştan anlaşılıyor. Nazar boncuğu, Akdeniz civarında yaygın ve nazarı kovduğuna inanılan koruyucu bir simge. Kıyafetlerindeki detaylardan taktığı yüzüğe kadar Fade'in tasarımının her yerinde bu simgeyi görebilirsiniz.” diyerek Fade’in neden bu şekilde görüldüğünü tanımlamıştır. Fade’in çıkış sinematiklerinde kullanılan örnek bir görüntü şu şekildedir:



Sinematikte görüldüğü üzere ön planda Türk kahvesi ve kına kullanılmakta arkada nazar boncuğunu temsilen ise göz bulunmaktadır.

Karakterin yeteneklerine baktığımızda ise yeteneklerinin isimleri şu şekildedir: Q yeteneğinin ismi mihla, E yeteneğinin ismi musallat, C yeteneğinin ismi ecel, X yeteneğinin ismi ise gece karanlığıdır. Tüm bu isimlerden ve yeteneğin kullanıldığı sırada ortaya çıkan görsellerden de Türk kültüründen motifler görülmektedir.

Killjoy: “Alman dâhi Killjoy, kendi icatlarından oluşan cephaneliğiyle savaş meydanını kontrol altına alır. Cihazlarının verdiği hasar rakiplerini durdurmaya yetmezse robotlarının yardımıyla rakiplerini zayıflatarak onların ortadan kaldırılmalarını kolaylaştırır.” Almanya kökenli Killjoy karakterinin Alman mühendisliğine atıfta bulunarak tüm yetenekleri cihazlar ile kullanılmaktadır. Oyun içi seslendirmelerde ise bu durum Killjoy tarafından “Alman mühendisliği ile dalga geçiyorsunuz ama tasarladığım cihazları kullanmayı biliyorsunuz” diyerek alaya alınmaktadır. Killjoy’un çıkış sinematığı ve afişinden örnek görüntü aşağıdaki gibidir:



Görüldüğü üzere bulunduğu ortamın her tarafında makineler ve teknolojik ürünler bulunmaktadır. Yine genel bir kanı olan “Almanlar pantolon üstü kazak giyer” klişesine atıfta bulunularak Killjoyun kıyafetleri düz siyah pantolon kazak ve üzerinde bulunan monttur. Killjoyun yetenekleri ve isimleri şu şekildedir; Q yeteneğinin ismi alarm botu, E yeteneğinin ismi Taret, C yeteneğinin ismi nano sürü, X yeteneğinin ismi ise tecrittir. Bu yeteneklerin tamamında Killjoy bir makine kullanır. Taret, sürü botu, alarm botu vs hepsi birer makinedir.

Chamber: “Her daim şık ve tam teçhizat dolaşan Fransız silah tasarımcısı Chamber, ölümcül isabetliliğiyle rakipleri ortadan kaldırıyor. Özel yeteneklerini kullanarak görüş mesafesi sağlar, uzaktaki rakipleri avlar ve her plana mükemmel bir şekilde uyum sağlar.” Chamber Fransa kökenli bir karakterdir. Gerek seslendirmeleri gerek karakter tasarımı gerekse oyun içerisinde

kullandığı yetenekleri ve görsellerinden hep şıklık ön planda ve Fransa denilince akla gelen romantizm ve sanat etkileri hissedilmektedir. Chamber karakterinin sinematik görüntüsü şu şekildedir:



Sinematikten de görüldüğü üzere Chamber piyano çalmakta ver arkada tasarımları bulunmaktadır. Diğer karakterlerde olmayan altına benzer bir renkte parlak bir ışıltıya sahiptir. Yeteneklerinde kullandığı silahları ile vurduğu yerde bir tabloyu andıracak şekilde renkler dalgalanmaktadır. Chamber'ın yeteneklerinin isimleri şu şekildedir: Q kelle avcısı, E buluşma, C kartvizit, X ise keskin tarz. Chamber yeteneklerinden ikisinde silaha birinde ışınlanmaya ve diğerinde ise tuzak olarak kurduğu bir kameraya sahiptir. Kameraya rakip oyuncu yakalandığı anda adeta fotoğraf çekermiş gibi kamera odaklanır ve patladığında yerde bir renk huzmesi oluşur.

OYUNDA YER ALAN HARİTALAR VE

GERÇEK DÜNYADAN ÖRNEKLERİ:

Oyunda yer alan ve saldır-savun savaşının sürdüğü haritaların birçoğu gerçek dünyada var olan yerlerden esinlenilmiş ve üzerlerinde bazı oynamalar yapılarak oyuna eklenmiştir. Haritaların değişmeyen tek kuralı ise her haritada spike (oyunda yer alan bomba) yerleştirecek yerlerin bulunmasıdır. Oyun tamamen spike'ı kurma ve imha etme üzerine kuruludur. Her haritanın farklı bir oynanış stili bulunmakta ve oynanacak karakterler buna göre seçilmelidir. Oyunda yer alan haritalar ile gerçek dünyada esinlenildiği yerlerden bazıları aşağıda örneklendirilmiştir:



Örneğin görselde bulunan Bind isimli harita gerçek dünyada Fas'tan esinlenilerek tasarlanmıştır ve Fas'tan motifler taşır. Bind haritası, iki ayrı takımın karşı karşıya geldiği ve stratejik öneme sahip noktaların bulunduğu bir bölgede yer alır. Harita, dört temel bölümden oluşur: İki taraflı başlangıç noktaları, A ve B olarak adlandırılan iki bomba kurma/çözme noktası ve bu iki noktayı birbirine bağlayan koridorlar ve geçitler. Harita genellikle çöle benzer bir yerde taş ve topraktan yapıların bulunduğu bir bölgededir. Oyunun bazı yerlerinde yer alan baharatlar ise Fas'a atıftır. Oyundaki Faslı karakter Cypher'ın yeteneklerinin birçoğu tuzak ve kamera kurabilmek için duvarlara ve kısmen dar alanlara ihtiyaç duyar. Bu haritada ise bazı yerlerde çok geniş açıklıklar bulunmakta iken bazı yerlerde dar alanlar ve karşılıklı duvarlar bulunmaktadır. Sonuç olarak, Valorant'ın "Bind" haritası, Fas/ Akdeniz temalı bir mekânda tasarlanmış olup, oyunculara taktiksel ve zorlu bir deneyim sunmayı hedeflemektedir. Harita, taktiksel seçeneklerin bol olduğu, stratejik düşünme becerilerinin ön plana çıktığı ve takım çalışmasının gerektiği bir oyun alanı sunar. Oyuncular için zorlu ve heyecan dolu bir deneyim sağlamak amacıyla tasarlanan Bind haritası, Valorant'ın taktiksel derinliğini ve rekabetçi yapısını vurgular. Oyunda yer alan haritalardan birisi de Split isimli haritadır. Tokyo-Japonya'dan esinlenilerek tasarlanan bu haritada geniş alanlar ve yüksek yapılar bulunmaktadır. Split haritasının ve Tokyo-Japonya'nın benzerliği aşağıda gösterilmiştir:



Sağdaki görselde Tokyo görsellerinde kullanılan kalabalık cadde ve sol tarafta ise esinlenilen parçalar doğrudan Valorant oyununun çıkış sayfasında yeni harita etiketiyle paylaşılmıştır. Split haritasının dikkat çeken özelliklerinden biri, yükseltilmiş alanlar (Tokyonun yüksek binalarına atıfta bulunulur) ve merdivenlerle dolu olan orta bölgedir. Bu alanlar, oyunculara avantajlı nişangah pozisyonlarından düşmanları gözlemleme ve kontrol etme fırsatı verir. Bununla birlikte, yükseltilmiş alanlara erişmek için stratejik konumlanma ve takım çalışması gerekmektedir. Genellikle gözcüler ve kontrolcülerin avantajlı olduğu haritalardan biri olan Split eğer iyi bir takım oyunu ile oynanmazsa kolaylıkla kaybedilen haritalardan biridir.

OYUNDA YER ALAN SKİNLER (KAPLAMALAR)

VE KÜLTÜREL ÖĞELERİ:

Valorant'ta kullanılan kaplamalar, farklı kültürel ve tematik unsurlardan esinlenerek tasarlanır. Oyunda kullanılan silahların hepsi tüm oyuncular için aynıdır ancak sonradan parayla alınan veya özel bir etkinlik çerçevesinde hediye edilen kaplamak bu silahların görüntülerini ve efektlerini değiştirir. Kaplamalar ile birlikte değişen tek silahlar oyunda kullanılan bıçaklardır ancak gerek haritaların büyüklüğü gerekse oyunun fazlasıyla hızlı akıyor oluşundan dolayı genellikle bıçak fazla kullanılmamaktadır. Bu kaplamalar, oyunculara farklı kültürlerin estetik öğelerini deneyimleme fırsatı sunarken, aynı zamanda çeşitlilik ve kültürel zenginliğe saygı göstermeyi amaçlar. Bu kaplamalar, oyunculara farklı kültürel estetikleri deneyimleme ve keşfetme fırsatı sunarken, aynı zamanda çeşitli kültürlerin zenginliklerine saygı göstermeyi hedefler. Riot Games, kültürel temsillerin dikkatli bir şekilde ele alınmasına özen göstererek, oyun içinde çeşitlilik ve kültürel zenginlik sunmaya çalışmaktadır. Valorant'ta kullanılan kaplamalar, genellikle çeşitli kültürlerin estetik öğelerinden esinlenilerek tasarlanır. Örneğin, Japon kültüründen etkilenen kaplamalar, geleneksel Japon desenleri, samuray motifleri veya çeşitli dini semboller içerebilir. Bu kaplamalar, Japon estetiğinin zarafetini ve özgünlüğünü yansıtarak oyunculara görsel bir deneyim sunar. Örneğin Japon kökenli “Oni” kaplamalarından bazı silahların örnek görüntüsü şöyledir:



Oni, Japon folklorunun en büyük simgelerinden biridir. Oni tasvirleri çok fazladır çoğu vahşi, başlarından çıkan iki uzun boynuzlu yaratıklar olarak tasvir edilir. Deri renkleri farklı olabilir. Oniler iblis, cehennemdeki lanetlilerin cezalandırıcılarıdır. Oni aslında felaketlere ve diğer kötü şeylere neden olan görünmez ruhlar olduğu için, "oni" kelimesinin bazen saklanmak veya gizlemek anlamına gelen on'yomi kelimesinden geldiği tahmin edilmektedir. Bu belirsiz varlıklar, insanları aldatmak için çeşitli biçimler alabilir. Oni kaplamasının ölüm efekti aşağıdaki gibidir:



Oyunda yer alan kaplamalardan bazılarında Mısır motifleri, bazılarında İskandinav motifleri gibi birbirlerinde farklı ve dünyanın her yerinden izler barındıran onlarca farklı kültüre ait semboller görülmektedir.

SONUÇ:

Valorant, takım tabanlı bir FPS oyunudur ve kültürel motifler, karakter tasarımlarında, haritalarda ve kullanılan kaplamalarda kendini gösterir. Bu motifler, oyunculara farklı kültürel estetikleri deneyimleme ve oyun dünyasında çeşitlilik hissiyatı yaşama fırsatı sunar. Kültürel motifler, Valorant'ta çeşitli şekillerde kendini gösterir. Karakterlerin tasarımlarında, farklı kültürlerin etkileri görülebilir. Örneğin, Jett karakteri, Asya kültüründen esinlenilerek tasarlanmış bir ajan olarak karşımıza çıkar. Jett'in kostümü, silahları ve yetenekleri, Asya estetiğini ve dövüş sanatlarını yansıtan öğeler içerebilir. Diğer karakterlerde de farklı kültürlerin izleri bulunabilir. Örneğin, Killjoy karakteri, Almanya'dan esinlenen bir tasarıma sahiptir ve kostümünde Alman mühendislik estetiği yansıtılabilir. Haritalarda da kültürel motifler ve temalar yer alır. Örneğin, Tokyo temalı Split haritası, Japonya'nın geleneksel ve modern yapısı ile mimari öğelerinden etkilenmiştir. Ayrıca, Valorant'ta kullanılan kaplamalar da kültürel

motiflere sahip olabilir. Kaplamalar, farklı kùltürlerin sembollerini, desenlerini veya geleneksel sanat formlarını içerebilir. Bu da oyunculara farklı kùltürel estetikleri deneyimleme ve keşfetme imkânı sunar. Valorant, farklı kùltürlerin etkilerini oyunun tasarımında ve görsel öğelerinde kullanarak, oyunculara çeşitlilik ve kùltürel zenginlik sunmayı hedefler. Bu, oyun deneyimini daha zengin ve ilgi çekici kılar ve oyuncuların farklı kùltürel unsurları keşfetmelerini sağlar.

KAYNAKÇA:

Özarslan, Z. & Perdahcı, B. (2022). Katılımcı kültür ve transmedya anlatıyı dijital oyun üzerinden tartışmak . ARTS: Artuklu Sanat ve Beşeri Bilimler Dergisi , Dijitalleşme Özel Sayısı , 79-113 . DOI: 10.46372/arts.1191274

<https://playvalorant.com/tr-tr/news/game-updates/valorant-ajanlarinin-icyuzu-fade/>

<https://valorant.fandom.com/wiki/Maps>

<https://valorantinfo.com/tr/silahlar/yakin-doevues/oni-pence>

Taylor, E.B. (1958). The Origins of Culture and Religion in Primitive Culture. New York: Harper&Brothers.

[https://www.ktb.gov.tr/TR-](https://www.ktb.gov.tr/TR-96254/kultur.html#:~:text=K%C3%BClt%C3%BCr%2C%20bir%20toplumu%20di%C4%9Fer%20toplumlardan,olu%C5%9Fturan%20ya%C5%9Fay%C4%B1%C5%9F%20ve%20d%C3%BCr%C5%9F%C3%BCn%C3%BCr%C5%9F%20tarz%C4%B1d%C4%B1r.)

[96254/kultur.html#:~:text=K%C3%BClt%C3%BCr%2C%20bir%20toplumu%20di%C4%9Fer%20toplumlardan,olu%C5%9Fturan%20ya%C5%9Fay%C4%B1%C5%9F%20ve%20d%C3%BCr%C5%9F%C3%BCn%C3%BCr%C5%9F%20tarz%C4%B1d%C4%B1r.](https://www.ktb.gov.tr/TR-96254/kultur.html#:~:text=K%C3%BClt%C3%BCr%2C%20bir%20toplumu%20di%C4%9Fer%20toplumlardan,olu%C5%9Fturan%20ya%C5%9Fay%C4%B1%C5%9F%20ve%20d%C3%BCr%C5%9F%C3%BCn%C3%BCr%C5%9F%20tarz%C4%B1d%C4%B1r.)