



KORKUT ATA TÜRKİYAT ARAŞTIRMALARI DERGİSİ
Uluslararası Türk Dili ve Edebiyatı Araştırmaları Dergisi
The Journal of International Turkish Language & Literature Research

Sayı/Issue 13 (Aralık/December 2023), s. 1672-1683.
Geliş Tarihi-Received: 01.11.2023
Kabul Tarihi-Accepted: 07.12.2023
Araştırma Makalesi-Research Article
ISSN: 2687-5675
DOI: 10.51531/korkutataturkiyat.1384501

Geleneksel Sporların Sürdürülebilirliğinde Dijitalleşmenin Rolü: *Home Game* Örneği

The Role of Digitalization in the Sustainability of Traditional Sports: The Case of Home Game

Kadirhan ÖZDEMİR*

Öz

İnsanın fiziksel gelişimine katkı sağlayan sporlar zamanla geleneksel sporlar/halk sporları adıyla kültürel çeşitliliğin içinde yer almıştır. Küreselleşme gibi tüm dünyayı etkileyen fenomenler bir yandan kültürlerin birbirinden haberdar olmasını, kültürel çeşitliliğin ve etkileşimin devamlılığını sağlarken diğer taraftansa kurduğu hegemonya ile kültürel sürdürülebilirliği risk altına sokar. Bu riskleri fark eden birçok yerel ve uluslararası kurum bulunmaktadır. Bunlardan biri olan *Birleşmiş Milletler Eğitim, Bilim ve Kültür Örgütü* (UNESCO), kültürü, somut ve somut olmayan kültürel miras (SOKÜM) alanı olarak iki biçimde değerlendirmektedir. Somut miraslar daha çok anıtlar, sit alanları gibi doğal mirası ifade ederken SOKÜM ise yaşayan mirası temsil etmektedir. UNESCO, SOKÜM'ün dinamik yapısının ortaya çıkarılmasını, farklı yönlerden canlandırılıp sürdürülebilirliğinin sağlanmasını ve bu unsurların dijitalleştirilmesini de tavsiye etmektedir. Bu bağlamda çalışmada SOKÜM'ün bir parçası olan geleneksel sporların korunması, sürdürülebilirliği ve uluslararası görünürlüğünün sağlanması noktasında dijital bir video akış sağlayıcısı olan Netflix'te yer alan *Home Game* belgesel dizisi değerlendirme konusu edilmiştir. 2021 yılında yayımlanan dizi 8 bölümden oluşmaktadır. Makalede, nitel araştırma yöntemlerinden biri olan içerik analizi tekniği kullanılmıştır. Elde edilen verilere göre dijital platformlar, geleneksel sporlara ilişkin kültürel değerleri ve çeşitliliği daha geniş bir izleyici kitlesine ulaştırmaya, geleneksel spor kültürüne ilişkin millî unsurların dijital ortamlarda yaşatılmasına ve bu sporların yeniden canlandırılmasına olanak tanımaktadır. Bu nedenle, küresel kültür söylemlerinin yoğunlukta olduğu günümüzde özelde geleneksel sporların genelde ise kültürel miras unsurlarının sürdürülebilirliğini desteklemek için dijital teknolojilerin etkili bir şekilde kullanılması gerektiği sonucuna varılmıştır.

Anahtar Kelimeler: Kültürel değişim, dijitalleşme, Netflix, belgesel dizi, görsel kültür.

Abstract

Over time, sports that contribute to the physical development of human beings have been included in cultural diversity under the name of traditional sports/folk sports. Phenomena affecting the whole world such as globalization, on the one hand, ensure the continuity of cultural diversity and interaction, while on the other hand, it puts cultural sustainability at risk with the hegemony it establishes. There are many local and international institutions that recognize these risks. One of them, the *United Nations Educational, Scientific and Cultural*

* Arş. Gör., Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi Edebiyat Fakültesi Türk Halk Bilimi Bölümü, Ankara/Türkiye, kadirhan.ozdemir@hbv.edu.tr, ORCID: 0000-0002-4544-2000.

Organization (UNESCO), considers culture in two forms: tangible and intangible cultural heritage (ICH). While tangible heritage mostly refers to natural and built heritage such as monuments and protected areas, ICH represents living heritage. UNESCO also recommends revealing the dynamic structure of ICH, ensuring its sustainability by revitalizing it from different aspects and digitizing these elements. In this context, the *Home Game* documentary series on Netflix, a digital video streaming provider, was evaluated in the study in the context of safeguarding, sustaining and ensuring the international visibility of traditional sports, which is a part of ICH. The series was released in 2021 and consists of 8 episodes. Content analysis technique, one of the qualitative research methods, was used in the article. According to the data, digital platforms allow the cultural values and diversity of traditional sports to reach a wider audience, keep the national elements of traditional sports culture alive in digital environments and revitalize these sports. Therefore, it is concluded that digital technologies should be used effectively to support the sustainability of traditional sports and cultural heritage elements in general in today's world where global cultural discourses are intense.

Keywords: Cultural change, digitalization, Netflix, documentary series, visual culture.

Giriş

“Ne başardığımı görürlerse gençler de peşimden gelir.”

Imam Eldio Gulisan¹

21. yüzyılın sonları itibarıyla yaşanan paradigma değişimleri neticesinde kültür kendisine önemli bir bağlam daha edinmiştir. Bu alana dijital kültür denilmektedir. Dijitalleşme insan yaşamında oldukça büyük değişimlere yol açmış ve açmaya devam edecektir. Dijitalleşme fenomeninin kültür üzerinde olumlu ve olumsuz etkileri bulunmaktadır. Dijital bağlam kültürün daha kolay biçimde görünürlüğünü sağlamış ve kültürlerin birbirini yakından fark etmelerine imkân sunmuştur. Aralarında binlerce kilometre bulunan iki farklı kültürel yapı dijital çağda birbirlerini derinlemesine tanıma fırsatı bulmuştur. Yaşanan bu olumlu gelişme beraberinde kültürel tek tipleşme sorununu da getirmiştir. “Kültürel melezlik” (Burke, 2011) ve “küresel köy” (McLuhan, 2004) bu sorunun varyantları olarak dikkat çekmektedir. Bu problemleri sorun olarak görmeyip olumlu açıdan bakan araştırmacılar da bulunmaktadır.² Ancak kültürel çeşitlilik açısından değerlendirildiğinde birbirine benzer ve hatta birbirini taklit eden/birbirine özenen kültürler bu çeşitliliğin azalmasına sebep olmaktadır. Kültürlerin sürdürülebilirliği için otantik³ yanlarının korunması ve kültürel dokunun bozulmaması gerekmektedir. Metin Ekici (2007), kültür araştırmalarında etkin bir düzeye gelmek için toplumsal beklentilere cevap verebilmek gerektiğini ifade etmektedir (s. 59). İçinde bulunulan dönemin olanaklarından istifade etmek elbette bu amacı yerine getirmek için elzemdir. Zira Özdemir’in (2019) de belirttiği gibi *günümüzde kültürel unsurların geleneksel bağlamda yaşatılmasını beklemek yerine her anlamda dijital imkânları işe koşarak kitle iletişim araçları başta olmak üzere internetin ve medyanın bütün kanalları kullanılmalıdır* (s. 21). Özdemir’in vurguladığı “geleneksel bağlamda yaşatılmasını beklemek yerine [...]” ifadesi geleneği sabit bir yapı gibi düşünmeyip onun dinamik ve değişken tarafına gönderme yapmaktadır. Dünyanın dijital bir küreye döndüğü 21. yüzyılda halk bilimi de bu olgulardan etkilenmekte ve bu yeni dünya düzeninde yeniden üretim mekanizmalarına esin kaynağı olmaktadır.

¹ Home Game belgesel dizisinin 3. bölümünden alınmıştır.

² Farklı görüşler için detaylı bir çalışma olarak G. Ritzer’in *Küresel Dünya* (2011) adlı eserine bakılabilir.

³ Kültürün otantikliği konusu oldukça tartışmalı bir alan olarak çeşitli çalışmalara konu olmuştur. Konuyla ilgili eleştirel bir çalışma için Evrim Ölçer Özünel’in “Somut Olmayan Kültürel Mirasın Karanlık Yüzleri: Turistikasyon, Bağlamından Koparma, Millileştirme, Müzeifikasyon, Otantikasyon ve Aşırı Ticarileşme” (2017) adlı çalışmasına bakılabilir.

Bu bağlamda çalışmamızda halk biliminin kültür şubelerinden biri olan geleneksel sporlar ve dijitalleşme ilişkisi ele alınmıştır. Geleneksel sporlar folklor araştırmalarında ihmal edilmiş bir alan olarak görünmektedir. Bu sporların fiziksel aktivite alanı olması yanında toplumların kültürel zenginliği içerisinde yer alması folklor çalışmaları içerisinde değerlendirilmesine imkân sağlamaktadır. Çalışmamızda geleneksel sporların görsel kültürün bir parçası olan belgesel dizisindeki yeri irdelenmiştir. Makale ile genelde halk biliminin özelde ise geleneksel sporların dijitalleşme süreçlerinden yaşamış olduğu etkileşime dikkat çekilmek istenmiştir. Makalemizde örneklem olarak dijital bir video akış sağlayıcısı olan Netflix'te yer alan *Home Game* belgesel dizisi yer almıştır. 2021 yılında yayımlanan dizi 8 bölümden oluşmakta ve her bölümde dünyanın farklı kültürlerine ait geleneksel sporlara yer verilmektedir. Belgesel dizisinin⁴ birinci bölümü "Calcio Storico"yu⁵, ikinci bölümü "Highland Oyunları"nı⁶, üçüncü bölümü "Serbest Dalış"⁷, dördüncü bölümü "Paten Derbisi"ni⁸, beşinci bölümü "Kök Börü"nü⁹, altıncı bölümü "Catch Fétiche"yi¹⁰, yedinci bölümü "Makepung Lampit"¹¹ ve sekizinci bölümü "Pehlwani"¹² isimli geleneksel sporları¹³ ele almaktadır. Sporların icrasını bağlamında ele

⁴ Belgesel dizisindeki sporlara ilişkin aşağıda yer alan bilgiler belgeselin bölümlerinden elde edilmiştir.

⁵ Her takımda 27 oyuncu vardır. Kırmızı (Santa Maria Novella), beyaz (Santa Spirito), mavi (Santa Croce) ve yeşil takım (Santa Giovanni). Bir takıma giren bir daha başka takıma geçmemektedir. Maçta yaşanan şiddetten dolayı yılda sadece bir kez düzenlenmektedir.

⁶ Highland Oyunları, İskoçya'da kökeni bulunan geleneksel spor etkinlikleri ve yarışmalarıdır. Bu oyunlar, İskoç kültürünün bir parçası olarak kabul edilmekte ve genellikle İskoçya'nın çeşitli bölgelerinde, özellikle yaz aylarında düzenlenmektedir. Günümüzde "Highland Oyunları" hem yerel halkın hem de turistlerin ilgisini çeken büyük bir etkinlik hâline gelmiştir.

⁷ Filipinler'deki pek çok kişi için oksijensiz serbest dalış bir yaşam biçimi ve aynı zamanda insan vücudunun sınırlarını zorlayan zorlu bir spordur.

⁸ Austin, Teksas'ta patenciler, yüksek hız ve fiziksel mücadeleyi harmanlayan bir yarışma olan Roller Derby'de kapsayıcı ve destekleyici bir topluluk bulmaktadır.

⁹ Kök Börü, Türk kültüründe önemli bir yere sahip olan geleneksel bir spor oyunudur. Kök Börü aynı zamanda "ulak", "buzkashi" veya "kokpar" olarak da adlandırılabilir. Bu oyun, atlı sporları ve toplulukların dayanışmasını vurgulayan bir gelenek olarak kabul edilir ve özellikle Orta Asya'da yaygın olarak oynanır. Kök Börü'nün ana amacı, bir hayvanın (genellikle bir öküzün veya keçinin) bir hedefe taşınmasıdır. Oyuncular, atları üzerinde bu hedefi taşıırken diğer oyuncuların müdahale etmesini engellemeye çalışırlar. Oyunun temel kuralları ve oynanışı farklı bölgelere ve topluluklara göre çeşitlilik gösterebilmektedir.

¹⁰ Kongo'da yer alan geleneksel güreşin atletizmle şovmenliği bir araya getiren türüdür.

¹¹ "Makepung Lampit", Endonezya'nın Bali adasında geleneksel olarak yapılan bir öküz yarışıdır. "Makepung" Bali dilinde öküz yarışları anlamına gelir ve "Lampit" ise bu yarışın düzenlendiği yerlere atıfta bulunur. Makepung Lampit, genellikle Bali'nin batı bölgesindeki çeşitli köylerde düzenlenir. Bu yarışlar, geleneksel olarak Bali'nin pirinç tarlalarındaki hasat zamanlarında kutlamak amacıyla düzenlenir. Köyler arası rekabeti teşvik eden bir etkinlik olarak kabul edilir ve yerel halk için büyük bir öneme sahiptir. Öküz yarışları, özellikle Bali'de, geleneksel tarım kültürünün bir parçası olarak ortaya çıkmıştır. Yarışlara katılan öküzler ve arabalar özel olarak süslenir ve renkli bir şölen havası yaratılır. Öküz yarışları, köyler arası prestij yarışmalarıdır ve genellikle büyük kalabalıkları cezbetmektedir. Ancak, öküz yarışları bazen hayvan hakları endişelerine yol açmıştır. Bu nedenle, öküzlerin sağlığı konusu daha fazla dikkat ve denetim gerektiren bir konu hâline gelmiştir.

¹² Pehlwani güreş sporunun geleneksel bir çeşididir ve özellikle Hindistan, Pakistan ve bazı diğer Güney Asya ülkelerinde popülerdir. Pehlwani, antik Hindistan dönemlerinden bu yana var olan bir geleneksel güreş tarzıdır ve genellikle birçok kültürel ve dinî bağlam içinde yapılır. Pehlwani, özel bir güreşçi kıyafeti olan "kispet" giyen sporcular arasında yapılır. Kispet, vücuda sıkıca oturan ve dizlere kadar uzanan özel bir pantolon türüdür. Pehlwani (pehlwani sporcuları), bu kıyafetleri giyerek, rakipleriyle güreşirler. Pehlwani güreşinde kullanılan teknikler, sadece rakibin üst vücut bölgesini hedefler. Bu sporun amacı, rakibin omuzlarını yere dokundurarak galip gelmektir. Pehlwani güreşçileri, güç, dayanıklılık, denge ve teknik becerilerini geliştirmek için sıkı bir eğitim programına tabi tutulurlar. Pehlwani, sadece bir spor dalı olarak değil, aynı zamanda bir yaşam tarzı ve kültürel bir miras olarak da önemlidir.

¹³ Bahse konu sporlardan özellikle paten yarışları ve serbest dalış sporunun geleneksel spor olmadığına dair görüşler ağırlıkta olmakla birlikte icra edildikleri bağlama göre bu sporlar geleneksel olarak değerlendirme konusu edilmiştir. Geleneksel ve modern spor ayırımına ilişkin eleştiriler bu çalışmanın kapsamı dışında

alan belgesel dizisi, sporun paydaşlarıyla (sporcu, eğitmen, seyirci vd.) yapılan görüşmelere de odaklanmış ve konuya farklı açılardan yaklaşmıştır. Çalışmada belgesel dizisinin bölümlerindeki kültürel ifadelerin izi sürülmüş ve elde edilen veriler kültürel aktarım ve sürdürülebilirlik misyonuna göre başlıklandırılmıştır. Belgeselde geçen bölümler bölüm odaklı sinematik paradigmalara/kuramlara göre değil; bir bütün olarak kültürel göndermelere göre tahlil edilmiştir. Çalışmada nitel araştırma yöntemi olarak içerik analizi kullanılmıştır. İçerik analizi, *iletilerin açık olan içeriğinin nesnel ölçülebilir ve doğrulanabilir bir açıklamasını yapabilmek amacıyla kullanılmaktadır* (Fiske, 1996, s. 176). Görsel, işitsel ve yazılı kültürün bir arada olduğu belgesel dizilerinde yer alan kültürel kodları ortaya çıkarmak için içerik analizi uygun bir yöntem olarak tercih edilmiştir.

Halk Bilimi, Geleneksel Sporlar ve Dijitalleşme

Walter Ong (2014, s.23-24), *Sözlü ve Yazılı Kültür: Sözü Teknolojileşmesi* adlı kitabında yazıyı bir teknoloji olarak değerlendirmekte ve ikinci sözlü kültür yaklaşımıyla elektronik kültür çağını başlatmaktadır. Ong'a göre, yazı, insanın düşünce ve iletişimini dönüştüren bir teknoloji olarak kabul edilmelidir. Bu bağlamda, Ong'un "ikinci sözlü kültür yaklaşımı" terimi, yazının icadının toplumsal ve zihinsel dönüşümleri nasıl etkilediğini açıklamak için kullanılır. Yazar, yazının icadının insan düşünce yapısını kalıcı bir şekilde etkilediğini ve bu etkinin elektronik kültür çağını başlattığını savunmaktadır. Elektronik kültür çağı, bilgi ve iletişim teknolojilerinin hızlı yükselişiyle karakterize edilen bir dönemi temsil eder. Bilgisayarlar, internet, sosyal medya ve diğer dijital araçlar, iletişim biçimlerimizi ve bilgiye erişimimizi kökten değiştirmiştir. Bu teknolojiler, sözlü ve yazılı kültürlerin getirdiği değişikliklere benzer şekilde, düşünce biçimlerimizi, dil kullanımımızı ve kültürel pratiklerimizi yeniden şekillendirmektedir. 21. yüzyılın getirdiği dijitalleşme süreçleri, kültürel dinamiklerin nasıl evrildiğini anlamak için daha fazla araştırmayı gerektirmektedir.

Kültür üzerine çalışan birçok disiplin bulunmaktadır. Bu alanlardan biri halk bilimidir.¹⁴ Halkbilimciler kültür üzerinde metin merkezli, bağlam merkezli ve uygulamalı folklor gibi çeşitli kuramlardan istifade ederek araştırmalar gerçekleştirmektedir. Son dönemde yaşanan dijitalleşme süreçleri halkbilimcilerin de çalışmalarına etki etmektedir. İnternet folkloru, netlore¹⁵, siber uzam¹⁶, sanal gerçeklik, metaverse¹⁷ gibi yeni perspektifler, folklorcuların ilgisini çeken konular arasında yer almaktadır. Bu dijital gelişmeler, folklorun geleneksel sınırlarını aşarak dijital ortamlarda yeni ifade biçimleri bulmasına ve kültürel anlamın dijital dünyada nasıl oluştuğunu anlama çabalarına ilham vermektedir. Kültürün dijitalleşme sürecinden etkilenmesi kültürel değişime/dönüşüme yol açmaktadır. Bu durum özellikle somut olmayan

tutulmuş olup konuyla ilgili olarak M. Fatih Karahüseyinoğlu'nun "Küreselleşme ve Geleneksel Türk Sporları" (2017) başlıklı doktora çalışmasına bakılabilir.

¹⁴ Halk biliminin tarihî gelişimi için G. Cocchiara'nın *Avrupa'da Folklor Tarihi* (2017) isimli eserine bakılabilir.

¹⁵ Konuyla ilgili olarak M. M. Öcal Oğuz vd. *İnternet Folkloru: Netlore ve Netnografi* (2018a); Erol Gülüm'ün *Teorik ve Pratik Boyutlarıyla: Sanal Ortam Folkloru* (2020) adlı kitaplarına ve Zeynep Safiye Baki Nalcıoğlu'nun "Folklorun Elektronik Bağlamı: İnternet" (2020) başlıklı makalesine bakılabilir. Netnografi tekniğinin kullanım aşamaları için ise Kaan Varnalı'nın *Dijital Kabilelerin İzinde* (2019) isimli kitabına başvurulabilir. Robert V. Kozinets tarafından geleneksel etnografyanın internet ortamı için uyarladığı netnografi tekniği, Varnalı tarafından çeşitli vaka çalışmaları üzerinden değerlendirilmiştir.

¹⁶ Konuyla ilgili Umay Türkeş Günay "Folklor ve Siber Çağ" (2013) başlıklı makalesine bakılabilir. Türkeş Günay makalesinde kültürün siber çağdaki gelişmelerden ne şekilde etkilenebileceğini tartışmış ve halkbilimcilerin dijitalleşme sürecinde kültüre nasıl yaklaşması gerektiğini değerlendirmiştir. Özellikle genç kuşağın dijitalleşme süreçlerinden yaşayacağı etkiler yazar tarafından analiz edilmiştir.

¹⁷ Konuyla ilgili Sacide Fikret Çobanoğlu'nun *Halkbilimi ve Metaverse: Yeni Dünyaların Beşiğinde* (2022) adlı kitabına bakılabilir.

kültürel miras¹⁸ dediğimiz alanı çok daha yakından etkilemektedir. Somut olmayan kültürel miras, bir toplumun kimliğini, geçmişini ve geleceğini şekillendiren unsurlardan oluşur ve nesilden nesile aktarılır. *Birleşmiş Milletler Eğitim, Bilim ve Kültür Örgütü* (UNESCO) hem somut hem de somut olmayan kültürel mirası koruma çabalarını teşvik etmektedir. Bu teşvikler, dünya çapında kültürlerin zenginliğini ve kültürel çeşitliliği korumak ve tanıtmak için önemlidir. UNESCO'nun hem somut hem de somut olmayan kültürel mirası korumak için çeşitli çalışmaları bulunmaktadır.¹⁹ Bu adımlardan birisi 2003 yılında UNESCO tarafından kabul edilen *Somut Olmayan Kültürel Mirasın Korunması Sözleşmesi* (Sözleşme)'dir. Sözleşmenin 16. 17. ve 18. Maddelerine göre oluşturulan Somut Olmayan Kültürel Miras Listeleri bulunmaktadır ve bu listelerin adları şu şekildedir:

İnsanlığın Somut Olmayan Kültürel Mirası Temsilî Listesi

Acil Koruma Gerektiren Somut Olmayan Kültürel Miras Listesi

Korumanın İyi Uygulamaları Kaydı (UNESCO Somut Olmayan Kültürel Miras Listeleri, 2023)

2003 yılında resmî olarak kabul edilen Sözleşme'ye Türkiye 2006 yılında taraf olmuştur. Türkiye, Sözleşme'nin oluşturulmasından itibaren geçen süre zarfında, karar alma süreçlerine ve politika geliştirme mekanizmalarına etkin bir şekilde katılarak önemli bir rol oynamıştır. Sözleşmeye göre SOKÜM şu beş alanda varlık göstermektedir:

- Somut olmayan kültürel mirasın aktarılmasında taşıyıcı işlevi gören dille birlikte sözlü gelenekler ve anlatımlar (destanlar, efsaneler, halk hikâyeleri, atasözleri, masallar, fıkralar vb.),
- Gösteri sanatları (karagöz, meddah, kukla, halk tiyatrosu vb.),
- Toplumsal uygulamalar, ritüeller ve şölenler (nişan, düğün, doğum, nevruz, vb. kutlamalar),
- Doğa ve evrenle ilgili bilgi ve uygulamalar (geleneksel yemekler, halk hekimliği, halk takvimi, halk meteorolojisi vb.),
- El sanatları geleneği (dokumacılık, nazar boncuğu, telkari, bakırcılık, halk mimarisi) (UNESCO, 2003).

Sözleşmenin alt alanlarına bakıldığında geleneksel sporların bu alanların tamamıyla ilişkili özelliklere sahip olduğu fark edilmektedir. Örneğin; *İnsanlığın Somut Olmayan Kültürel Mirası Temsilî Listesi*'ne 2010 yılında kaydedilen geleneksel yağlı güreş festivallerimizden biri olan "Edirne Kırkpınar Yağlı Güreş Festivali"²⁰ beş unsurun dördüyle direkt ilişkilidir. Cazgır manileri, sözlü anlatı geleneğinin bir örneğini temsil ederken, davul-zurna gösterileri gösteri sanatları kategorisine dâhil edilmektedir. Festival etkinlikleri, toplumsal uygulamalar, ritüeller ve şölenlerin bir parçası olarak icra edilirken, zembil ve kispet yapımı, el sanatları geleneği içinde yer almaktadır. Konuya

¹⁸ Somut Olmayan Kültürel Miras (SOKÜM) Birleşmiş Milletler Eğitim, Bilim ve Kültür Örgütü (UNESCO) tarafından; *toplulukların, grupların ve kimi durumlarda bireylerin, kültürel miraslarının bir parçası olarak tanımladıkları uygulamalar, temsiller, anlatımlar, bilgiler, beceriler ve bunlara ilişkin araçlar, gereçler ve kültürel mekânlar* biçiminde tanımlanmaktadır. UNESCO tarafından *Somut Olmayan Kültürel Mirasın Korunması Sözleşmesi* (Sözleşme), 2003 yılında kabul edilen uluslararası bir anlaşmadır ve sözleşme SOKÜM unsurlarını korumayı hedeflemektedir. Bu sözleşme, dünya genelinde farklı kültürel ifadelerin, geleneklerin, bilgi ve uygulamaların korunmasını, tanıtılmasını ve yaşatılmasını amaçlayan bir çerçeve sunmaktadır.

¹⁹ Konuyla ilgili olarak M. Öcal Oğuz'un *Somut Olmayan Kültürel Miras Nedir?* (2018b) isimli kitabına bakılabilir.

²⁰ Adaylık dosyası ve detaylar için bakınız: <https://ich.unesco.org/en/RL/krkpınar-oil-wrestling-festival-00386>.

ilişkin daha fazla örnek verilebilir²¹ ancak bu tek örnek bile geleneksel sporların somut olmayan kültürel miras alanı içerisindeki yerini göstermek için yeterlidir. Kültürel mirasın korunmasında uluslararası kurumların teşvikleri oldukça önemlidir. SOKÜM Sözleşmesi gibi adımlar bu açıdan değerli ve dikkat çekicidir. Ancak çağın değişen şartlarına ayak uydurmak da oldukça önemlidir. Umay Türkeş Günay “Folklor ve Siber Çağ” (2013) başlıklı makalesinde özellikle çocukların ve gençlerin siber çağdaki değerlerden etkilendiğini ve bu süreçlerin tehlikeli yanlarını şu cümlelerle anlatmaktadır:

Evimizde özenle büyüttüğümüzü zannettiğimiz çocuklarımız ve gençlerimiz, biz çok güzel bilgisayar kullanıyorlar diye gururlanırken yeni bir deyimle diji nesillere dönüşmekte, bilinçli ve bilinçsiz bizim üretmediğimiz, denemediğimiz ve en önemlisi tanımadığımız değerlerin, kabullerin temsilcisi olma yolunda ilerlemektedirler. Türk folklorunun asırlara dayanan kültürel birikimi, şifreleri, kodları yeni nesillere aktarılamamanın ötesinde bir kısmı değiştirilirken bir kısmı da eriyip yok olmaktadır (Türkeş Günay, 2013, s. 221).

Türkeş Günay’ın da altını çizdiği gibi kültürel kodların yok olması sorunu özellikle dijitalleşmeyle daha da gündeme taşınmıştır. Dijitalleşme ciddi sorunlara yol açmakla beraber “doğru kullanım” ile siber çağın verilerinden istifade ederek kültürel çeşitliliğin korunmasını sağlamak yine insanların elindedir. Bu bağlamda çalışmada geleneksel sporların korunması, yeniden canlandırılması ve sürdürülebilirliğinin sağlanması için dijital platformlardan biri olan Netflix’teki *Home Game* dizisi analiz edilmiştir.

Bulgular

Geleneksel sporlar kültürün önemli bir alanını oluşturmaktadır. Kendine has ritüelleri, kültürel mekânları, kuralları ve icra zaman(lar)ı olan bu sporlar, kültürel çeşitliliğin bir parçası olarak korunmak durumundadır. Koruma yaklaşımlarından biri de somut olmayan kültürel mirasların dijitalleştirilmesidir. UNESCO tarafından 17 Ekim 2003 tarihinde UNESCO Genel Konferansı’nın 32. oturumunda kabul edilen *Dijital Mirasın Korunması Sözleşmesi* (Charter on the Preservation of the Digital Heritage, 2003) bu bağlamda dikkat çekicidir. Sözleşmede de vurgulandığı gibi dijital kaynaklar, metinler, veri tabanları, hareketsiz ve hareketli görüntüler, ses, grafikler, yazılım ve web sayfaları gibi geniş bir format çeşitliliğini içeren ve sürekli büyüyen bir yelpazede yer almaktadır. Genellikle geçici olan dijital üretimler uzun vadede korunma için özenli üretim, bakım ve yönetim gerektirirler. Bu kaynakların birçoğu, kalıcı bir değere ve öneme sahiptir; dolayısıyla mevcut ve gelecek nesiller için korunması ve muhafaza edilmesi gereken bir kültürel mirasın parçasıdır. Dijital mirasın devamlılığı, bu kaynakların yaratıldığı andan erişilebilir hâle getirildiği ana kadar olan dijital bilgi yaşam döngüsü boyunca alınan önlemlerle sağlanır. Dijital mirasın uzun vadeli korunması, güvenilir sistemlerin ve prosedürlerin tasarlandığı, özgün ve istikrarlı dijital nesnelerin üretildiği aşamadan başlar.

Dijital miraslar, kültürel belleğin dijital ortama taşınması ve geleceğe aktarılması açısından son derece önemli bir işlevi üstlenmektedir. Bu dijital kaynaklar, geçmişin kültürel mirasını günümüz teknolojisiyle muhafaza etme ve gelecek nesillere aktarma sürecinde kritik bir rol oynamaktadır. Dijital mirasların önemi, kültürel kimliğin korunması, paylaşılması ve yayılması açısından giderek artmaktadır. Günümüzde dijital teknolojilerin hızlı gelişimi, dijital mirasların daha geniş bir izleyici kitlesi tarafından

²¹ UNESCO SOKÜM listelerine kaydedilen dünyanın pek çok ülkesine ait toplam 35 unsur yer almaktadır. Detaylar için bakınız: <https://ich.unesco.org/en/lists>.

erişilebilir ve kullanılabilir hâle gelmesine imkân tanımaktadır. Bununla birlikte, dijital mirasların sürdürülebilirliği ve uzun vadeli korunması için belirli yöntemler, standartlar ve politikalar geliştirilmesi gerekmektedir. Atılacak bu adımlar dijital mirasların kültürel zenginliğin korunması ve gelecek nesillere aktarılması açısından başarılı bir şekilde kullanılabilmesini sağlayacaktır.

Çalışmamızda dijital bir video akış platformu olan Netflix'teki Home Game belgesi ele alınmıştır. Nisan 2023 tarihi itibarıyla Netflix'e üye sayısı 232.5 milyondur.²² Bu sayı, Netflix'in dünya çapında büyük bir izleyici kitlesine sahip olduğunu göstermektedir. Home Game belgesel dizisi, Netflix ara yüzünde yaptığı açıklamada "*Dünyanın dört bir yanından benzersiz ve tehlikeli geleneksel sporları ve bu sporların içinde geliştiği toplulukları ve kültürleri inceliyor.*"²³ ifadesine yer vermektedir. Belgesel dizileri, otantik deneyimleri yerel bir dilde ifade eden eserlerden biridir. Sedat Veyis Örnek'in (2014) sinema için ifade ettiği "hem otantik olma titizlikleri hem de yerel özellikleri yansıtmaya" (s. 42) özelliği belgesel dizisi için de geçerli olup bu tür de halk bilimi ile ilişkilidir. Makalede belgesel dizisinin sekiz bölümü izlenmiş ve bölümlerde geçen kültürel ifadeler not edilmiştir. Kullanılan verilerin kaynağı belgesel dizisinde yer alan bölümlere ve ifadeyi kullanan kişiye göre yazılmıştır. Belgeselde bu bağlamda yoğun bir içerik olması sebebiyle elde edilen veriler üç başlık hâlinde kategorize edilmiştir. Bu tasnifin yapılma sebebi belgesel dizisinin hemen her bölümünde ortak başlıkların yer almasından kaynaklıdır. Makale kapsamı dolayısıyla tüm söylemler çözümlenmemiş yalnızca birer örnek alınmaya çalışılmıştır.

Gelenek ve Aktarım

Edward Shills (2003), geleneği "Özünün ve kurumsal konumunun önemi bulunmaksızın intikal yoluyla varlığını sürdüren ve tekerrür eden her şey gelenektir." (s. 115) şeklinde tanımlarken Richard Sweterlitsch (2016) geleneği kısaca "*davranışların geleneksel ve beklenen bir biçimde yapılması*" (s. 121) olarak ifade etmektedir. Günümüz folklor sistematigi geleneği dinamik bir yapı olarak değerlendirmektedir. Değişimin her an olabildiği günümüz toplumlarında geleneksel olan da değişebilmektedir. Metin Ekici (2008, s. 38), geleneksel kültürün günümüz şartları içerisinde değişmesinin kaçınılmaz olduğunu ancak önemli olanın geleneğin özünün korunması olduğunu söyler. Geleneksel sporlar da yeni çağda farklı formlara bürünebilmektedir. Ele aldığımız belgesel dizisinin 6. Bölümünde geleneksel bir güreş olan Fétiche atalardan kalan bir miras olarak varlığını sürdürmektedir. "*Ruhaniliğimiz Mbetenge köyünden geliyor bizim gibi köyde doğmuş olan insanlar Fétiche'nin değerini biliyor çünkü atalardan kalma güçlerimizin kaynağı bu. Fétiche'nin bana ve aileme sağladığı şey bize huzur vermek. Her açıdan Fétiche ile gurur duyuyorum, Fétiche ile gurur duyuyoruz.*" (Nzuzi Bankaka-6. Bölüm). Nzuzi Bankaka adlı güreşçinin bu ifadeleri bu sporun bir gurur kaynağı olması yanından köklü bir geleneğe sahip olduğunu da göstermektedir. İçinde dinsel-büyüsel gösterimlerin de olduğu Fétiche halk tarafından sevilen geleneksel bir spor olarak varlığını devam ettirmektedir.

Geleneğin sürdürülmesi bu geleneğin paydaşlarına çeşitli sorumluluklar yüklemektedir. Aktarımın olmadığı bir yerde geleneğin sürdürülebilirliğinden bahsetmek mümkün değildir. Pehlwan güreş ustası Kallu Pehlwan tarafından söylenen "*Güreş geleneği bizim aile geleneğimizdir. Dedem güreşti, babam ve ağabeyim de. Şimdi çocuklarımız güreşiyor*" (8. Bölüm) ifadeleri kuşaklar arası aktarımın önemine dikkat çekmektedir. Dededen toruna uzanan gelenek aktarımı geleneksel sporların yaşaması için hayatidir. Bu

²² Netflix abone sayısı bilgisi 5 Eylül 2023 tarihinde <https://variety.com/2023/tv/news/netflix-subscribers-ads-password-sharing-q1-earnings-1235586770/> adresinden alınmıştır.

²³ Ara yüze ilişkin bilgi için <https://www.netflix.com/tr/title/80227160> adresine bakılabilir.

sporu icra edenler kültürel bir dokunun parçası olduğunu fark ettiklerinde geleneğin korunmasına da önem göstermektedirler. Calcio oyuncusu Lorenzo Marri'nin ifade ettiği "Oynamak için en büyük motivasyonum bu sporu bir gelenek ve görenek olarak hayatta tutmak, böylece kimse elimden alamaz." (1. Bölüm) sözleri sporun yaşamda yer bulması için onun geleneksel yönüne dikkat edilmesi gerektiğini belirtmektedir. Geleneksel sporlar icra edildikçe ve aktarıldıkça yüzlerce ve hatta binlerce yıl sürdürülebilecektir. Fétiche antrenörü Temo Jeaan Mora'nın "Biz de diğer insanların güreştiği gibi güreşiriz ama biz kültürümüzü ve geleneklerimizi güreşe ekleriz." (6. Bölüm) sözlerinde vurguladığı gibi bu sporların geleneksel olmasındaki en önemli husus toplumların ve bu sporu icra edenlerin kültürel unsurlarını ve geleneklerini icra ettikleri spora yansıtılmalarından kaynaklıdır.

Geleneksel sporlar daha önce de ifade ettiğimiz gibi somut olmayan kültürel mirasın bir parçasıdır. Atalardan miras kalan bu sporlar icracılarının onlara sahip çıktığı müddetçe varlıklarını devam ettirebilmektedir. Kök Börü sporcusu Anarbek Uulu Seitbek Kırgızların geleneksel atlı spor oyunlarından biri olan Kök Börü için "Kök Börüden bahsettiğimizde ruhumuz uyanır, kelimelerle ifade etmek imkânsız. Atalarımız, babalarımız oynadı, Allah'ın izniyle oynamaya devam edeceğiz. Bu oyun bize bir miras olarak kaldı." (5. Bölüm) sözlerini dile getirmektedir. 2017 yılında UNESCO İnsanlığın Somut Olmayan Kültürel Mirası Temsilî Listesi'ne²⁴ kaydedirilen bu geleneksel spor yerelden ulusala ulusaldan evrensele görünürlük sağlamış bir spor olarak dikkat çekmektedir.

Geleneksel sporların sürdürülebilirliğinde aktarım oldukça önemli olmakla birlikte bu mirasın devam etmesi onun yerel, ulusal ve uluslararası görünürlüğüyle de oldukça ilişkilidir. Feby Andaryasih, Makepong Lampit isimli geleneksel sporu yaşatmak ve onun hem yerelde hem de evrenselde bilinir bir spor olması istediğini şu şekilde dile getirmektedir: "Jembranan mirasını devam ettirmek istiyorum, böylece Endonezya'da, yurt dışında ve her yerde bilinecek, tanınacak" (7. Bölüm). Sporunun bu ifadesi sporun varlığını devam ettirebilmesi için oldukça kritiktir. Elbette bu sporu icra edenler gösterdikleri performans ile kendinden sonraki kuşaklara da ilham olmaktadır. Âdeta örtük bir usta-çırak ilişkisini anımsatan bu durum kültürün sürdürülebilirliği için önemlidir. Serbest dalış yarışmacısı Imam Eldio Gulisan'ın "Ne başardığımı görürlerse gençler de peşimden gelir." (3. Bölüm) ifadesi bu görüşümüzü destekler niteliktedir. Özellikle günümüz gençlerinin öğrenme ortamının yalnızca formal eğitimle sınırlı olmadığı, dijital ortamdan kendi kendilerine çeşitli bilgileri ve uygulamaları öğrendiklerini düşündüğümüzde dijital bağlamın/mekânın kültür öğrenimi ve aktarımındaki önemi daha da artmaktadır.

Kültürel Kimlik ve Aidiyet

Kültürel çeşitliliğin bir parçası olan geleneksel sporlar aynı zamanda icracılarına bir kimlik (Parekh, 2014, s. 53) de sunmaktadır. Hem aidiyeti hem de kültürel bağ kurmayı sağlayan bu sporlar halkın ortak değerlerini temsil etmektedirler. Rodrigue Nana'nın "Yensek de yenilse de ben bir Calcio oyuncum. Floransa geleneğinin bir parçasıyım. Tek ihtiyacım olan bu." (1. Bölüm) ifadeleri sporcunun icra ettiği sporu bir gelenek olarak gördüğünü belirtmekle birlikte bu geleneğe hiçbir karşılık beklemeden bağlı olduğunu göstermektedir. Sporcular yaptıkları icraları gönülden yapmaktadırlar. Çünkü bu sporlar hem geleneği temsil etmekte hem de sporculara bağlı bulunduğu topluma aidiyet sağlamaktadır. Highland oyuncusu Kyle Randalls'ın "Highland Oyunları'na katıldığım için kendimi daha İskoç hissediyorum. Highland Oyunları'na katılanlar bununlar gurur duyar yoksa katılmazlardı." (2. Bölüm) görüşleri spor ve kimlik ilişkisini öz bir şekilde temsil etmektedir. Kendilerini daha millî hisseden sporcular aynı zamanda içinde buldukları

²⁴ Kök Börü sporunun Temsilî Listeye kaydına ilişkin detaylar için bakınız: <https://ich.unesco.org/en/RL/kok-boru-traditional-horse-game-01294>.

kültürün, toplumun da bir parçası olmaktadır. Spor mücadelelerine katılım onlar için oldukça değerli ve gurur vericidir. Imam Eldio Gulisan adlı sporcunun “Serbest dalış sayesinde Samaların tanınırlığı artacak. Ülke rekoru ben ve kabilem için gurur kaynağı olur.” (3. Bölüm) şeklindeki görüşleri sporcunun kendi kabilesine olan aidiyetini göstermektedir.

Kırgız Bilim adamı Melis Murataliyev’in “Kök Börü Kırgız halkının gururudur.” (5. Bölüm) ve Kök Börü sporcusu Manas Niyazov’un “Kök Börü Kırgız halkının kanında var.” (5. Bölüm) ifadeleri birbirlerini tamamlayan görüşlerdir. Bu spor Kırgızların millî sporu ve topluluğun ortak paylaşım alanıdır. Alan Dundes’in “Halk Kimdir?” başlıklı yazısında halkı tanımlarken kullandığı “en azından ortak bir faktörü paylaşan herhangi bir insan grubu” (1998, s. 143) ifadesinde geçen ortak faktörlerden birinin Kırgızlar için Kök Börü olduğunu ifade etmemiz yanlış olmayacaktır. Zira Kök Börü spor muhabiri Tabyldy Asygaliev’in “Normal insanlar Kök Börü oynayamaz, gözlerinde ve yüreğinde ateş olan oyuncular oynayabilir.” (5. Bölüm) ifadeleri de Kırgız halkının bu sporla olan bağı ve aidiyetini göstermektedir. Bu sporu icra eden sporcu aynı zamanda atıyla da bir bağ kurmuştur. Atın Türk kültürü için önemi açıktır. “At Türkün kanadıdır.” atasözü bu bağ ifade etmektedir. Aynı zamanda at konargöçer Türk toplumunun da önemli bir parçasıdır. Türklere kimlik ve aidiyet kazandıran hususlardan biri de bu konargöçer ruhtur. Kırgız bilim adamı Melis Murataliyev’in “Biz gerçek göçebeyiz. Biz at sırtında yaşayan bir milletiz.” (5. Bölüm) sözleri de Türklerin göçebe kimliğine gönderme yapmaktadır.

Güreş Ustası Manohar Lal Yadav icra ettikleri güreş sporunun atalardan kalma bir miras olduğunu ve bu sporun kendilerine bir kimlik verdiğini şu sözlerle ifade etmektedir: “Pehlwanî’nin Hindistan’da önemi büyüktür. Atalarımız ve Tanrılarımız zamanından beri yapıyor. Pehlwanî’den üç şey kazanırız: güç, ustalık ve tecrübe” (8. Bölüm). Manohar Lal Yadav’ın vurguladığı kazanımlar bu sporun icracıları için önemlidir. Özellikle bu tür sporlarda ustalık kazanmak sporcuya kimlik kazandıran bir eylemdir. Geleniğin aktarımında paydaşların kimliklerine sahip çıkması aynı zamanda kendilerini o topluma ait hissetmelerini de sağlayacaktır.

Toplumsal Cinsiyet ve Geleneksel Spor

Geleneksel sporlar gelenek ve kimlikle ilişkili olduğu kadar toplumsal cinsiyet çalışmaları için de önemli bir alandır. Belgesel dizisinde yer alan bazı ifadeler bu bağlamda farklı kültürlerin toplumsal cinsiyet²⁵ bakış açısına ilişkin düşünceleri de ortaya koymaktadır. Belgesel dizisinin 8. Bölümünde yer alan Hindistan’a ait geleneksel bir güreş olan Pehlwanî yüzlerce yıldır uygulanan bir gelenek olarak dikkat çekmektedir. Bu güreşin yapıldığı mekân kutsal olarak görülmekte ve yalnızca erkeklerin güreşmesine izin verilen bir alan olarak görülmekteydi. Ancak günümüzde değişen düşünce yapıları ve dijitalleşmenin her topluma yayılması bu noktada değişimler oluşturmuştur. “Kadınların güreşmesi düşünülemezdi bile. Ataerki, kadınların hanede kolaylaştırıcı ve besleyici kimseler olduğunu dayatmıştır. Bu yüzden güreş, kadınlar için tam bir tabuydu. Çünkü Akhara’da bir kadın olması düşünülemezdi. Kadınlar o alanlara girecek kadar temiz sayılmıyordu, bu yüzden güreş, hepimize erişilemez görünüyordu.” (8. Bölüm) Alka Singh’in belirttiği kadının temiz olmaması düşüncesi özellikle kadının menstrüasyon sürecindeki “akan kan kirlidir” (Ölçer Özünel, 2005, s. 44) düşünce kalıbıyla aynı mitolojik kökene sahiptir. Bu sebeple

²⁵ Toplumsal cinsiyet kavramı da bu doğrultuda cinsiyet meselesi merkezinde temellendirilmiş bir kimlik sınıflandırmasıdır. Ekonomik sınıf, ırk, etnisite, milliyet, coğrafya gibi odaklarla kurulan kimlik kategorilerinden biri olarak toplumsal cinsiyet, cinsiyetin bir söylem/kurgu olduğunu işaret eder. Daha detaylı bilgi için Bülent Sayak’ın (2023) *Erkeğin İnkılabı - 100. Yılında Cumhuriyet’i ve Romanı Erkeklik Üzerinden Okumak 1923-1938* adlı kitabına bakılabilir.

kadının özellikle kutsal sayılan mekânlardan uzak tutulması bir tabu olarak zihinlerde yer edinmiştir. Hint toplumunda icra edilen güreş mekânlarından akharalara bu sebeple kadın güreşçiler girememiştir.

Son dönemlerde toplumdaki bakış açısı kadınların da bu güreşi yapmasına sıcak bakmaktadır. Güreş Ustası Kallu Pehlwan'ın "Kızların güreşmemesi gerektiğini düşünenler yanılıyor. Eski moda bir bakış açısı bu. Eski moda düşünmeye yer yok artık" (8. Bölüm) sözleri değişen toplumsal bakış açısının bireydeki yansımaları olarak yorumlanabilir. Özellikle "hegemonik erkekliğin" (Connell, 1998, s. 131-160) kadını ataerkil sistem içerisinde kamusal alandan eve "hapseden" düşünce yapısı kültürü de derinden etkilemiştir. Bu sözden hareketle Hint toplumunda kadının erkek hegemonyası altında pek çok noktada kısıtlandığı ancak bugün kadınların hak mücadelesi ve kamusal alana katılımlarıyla pedersahi bakışın güç kaybettiği ifade edilebilir.

Bu güreşi uygulamaya başlayan kadın sporcular da kendilerine önemli bir misyon edinmişlerdir. Apeksha Singh'in şu ifadesi bu duruma örnek verilebilir: "Spor sayesinde kendimi insanlara kanıtlamak istiyorum, özellikle de kızların bir şey yapamayacağını düşünenlere" (8. Bölüm). Kadın bir sporcunun günümüz Hint toplumunda kendisini bir öncü olarak görmesi ve bunu uluslararası dijital bir platformda dile getirmesi oldukça önemlidir. Geleneğin değişim yaşamasındaki önemli etkenlerden biri de medyadır. Medyada yaşanan değişimler toplumda da değişim oluşturmaktadır. Hindistan'da çekilen Dangal²⁶ isimli film Hint toplumunda kadının da güreşebileceği düşüncesini oluşturmuştur. Kashish Yadav isimli genç güreşçi "Dangal filmi çıktığında dedem, benim de güreşmem gerektiğini söyledi." (8. Bölüm) sözleriyle medyanın toplumsal dinamikler üzerindeki etkisini bireysel bir hatıra/örnek üzerinden ortaya koymaktadır. Profesör Alka Singh'in "Güreş teşvik edilmesi gereken bir spor. Bize bir platform sağlayan bir oyun bu." (8. Bölüm) sözleri güreşin toplumsal cinsiyet açısından önemini ve gücünü anlatmaktadır. Bu sporun sürdürülebilirliği yalnızca kültürel bir olgu olmasından kaynaklı değil aynı zamanda bir kimlik temsili sağlamasındandır.

Sonuç

Dünya hiç olmadığı kadar hızlı bir etkileşim ve değişim/dönüşüm süreci yaşamaktadır. Bu sürecin, kültürler üzerinde hem yapıcı hem de yıkıcı etkilere sahip olduğu açıktır. Kültürel etkileşim ve değişim, tarihsel olarak insanlık için önemli bir olgu olmuştur ve günümüzde daha da karmaşık ve hızlı bir hâle gelmiştir. Küresel etkileşim, iletişim teknolojilerinin gelişmesi, ulaşımın kolaylaşması ve ticaretin uluslararasılaşması gibi faktörlerle büyük ölçüde hızlanmıştır. İnternet ve sosyal medya gibi teknolojik araçlar, insanları dünyanın dört bir yanındaki diğer kültürlerle anında iletişim kurmaya ve bilgi alışverişinde bulunmaya teşvik etmektedir. Bu, kültürler arasındaki fikir alışverişini hızlandırmış ve "küresel bir köy" oluşturmuştur. Ancak bu hızlı etkileşim ve değişim süreci, bazı kültürel erozyonlara yol açmaktadır. Öte yandan, kültürel etkileşim ve değişim yeni fikirlerin ortaya çıkmasına da olanak tanır.

Çalışma kapsamında ele aldığımız belgesel dizisi, halk kültürü çalışmaları bağlamında büyük bir öneme sahip olan "otantik" unsurları popüler bir platforma taşıma konusundaki başarısı ile dikkat çekmektedir. Belgesel, sekiz bölümden oluşsa da seçilen kültürel unsuru başlangıcından sonuna kadar kapsamlı bir şekilde temsil etmekte ve araştırmacılara önemli bir kaynak sunmaktadır. Ayrıca, belgesel estetik ifadelerle

²⁶ Dangal, 2016 Hindistan yapımı biyografik spor-dram filmidir. Gerçek bir hikâyeye dayanan film, güreşçi bir baba ile güreşmeyi öğrettiği iki kızının hikâyesini konu edinir.

geleneksel değerleri gelecek kuşaklara aktarma amacını taşıyarak, bu yönden de önemli bir işlevi yerine getirmektedir.

Kültürün önemli bir miras alanı olan geleneksel sporlar dijitalleşme süreci içerisinde kendine yer bulmuştur. Çalışmamızda ele aldığımız *Home Game* belgesel dizisine baktığımızda dijitalleşme olgusu dünyanın farklı ülkelerinin otantik sporlarını görsel kültürün bir parçası hâline getirmiştir. Belgesel dizisinde yer alan geleneksel sporlar toplumların ortak kültürel miraslarından oluşmakla birlikte, gelenek, kimlik, aidiyet ve toplumsal cinsiyet gibi pek çok önemli unsurla da birebir ilişkilidir. Bu tür yapımların Netflix gibi yüksek aboneye sahip platformlarda yayınlanması, geniş bir izleyici kitlesine ulaşmalarını sağlarken bir yandan da kültürel mirasın görünürlüğünü artırmaktadır. Belgesel, film, dizi, animasyon vb. yapımlar aracılığıyla, geleneksel sporlar gibi kültürel unsurlar dijital ortama aktarılabilir. Bu, yerel kültürlerin evrensel düzeyde tanıtılmasına ve kültürel sürdürülebilirliğin sağlanmasına katkıda bulunabilir. Ancak, bu tür çalışmaların, özellikle halkbilimciler, etnologlar, kültür araştırmacıları, sosyologlar, tarihçiler gibi uzmanlardan danışmanlık alması önemlidir. Benzeri konular, gelecekte yapılacak çalışmalarda başka örneklerle daha ayrıntılı olarak ele alınabilir ve tartışılabilir.

Kaynakça

- Baki Nalcioğlu, Z. S. (2020). Folklorun Elektronik Bağlamı: İnternet. *Gazi Türkiyat*, 26, 187-205.
- Burke, P. (2011). *Kültürel Melezlik*. İstanbul: Asur Yayınları.
- Charter on the Preservation of the Digital Heritage (2003). <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000179529.page=2> (Erişim Tarihi: 15 Eylül 2023).
- Cocchiara, G. (2017). *Avrupa'da Folklor Tarihi* (Çev.: Yerkesh Özer, Çev.). Ankara: Geleneksel Yayıncılık.
- Connell, R. W. (1998). *Toplumsal Cinsiyet ve İktidar: Toplum, Kişi ve Cinsel Politika*. (Çev.: Cem Soydemir. İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Dundes, A. (1998). Halk Kimdir?. (Çev.: Metin Ekici). *Millî Folklor*, 37, 139-153.
- Ekici, M. (2007). Türk Halk Kültürü Araştırmalarında Dün, Bugün ve Yarın. *Motif Dergisi*, 48, 47-59.
- Ekici, M. (2008). Geleneksel Kültürü Güncellemek Üzerine Bir Değerlendirme. *Millî Folklor*, 80, 33-38.
- Fikret Çobanoğlu, S. (2022). *Halkbilimi ve Metaverse: Yeni Dünyaların Beşiğinde*. Ankara: Grafiker Yayınları.
- Fiske, J. (1996). *İletişim çalışmalarına giriş*. (Çev.: S. İrvan). Ankara: Bilim ve Sanat Yayınları.
- Gülüm, E. (2020). *Teorik ve Pratik Boyutlarıyla: Sanal Ortam Folkloru*. Ankara: Grafiker Yayınları.
- <https://ich.unesco.org/en/lists> (Erişim Tarihi: 15 Eylül 2023).
- <https://ich.unesco.org/en/RL/kok-boru-traditional-horse-game-01294> (Erişim Tarihi: 15 Eylül 2023).
- <https://ich.unesco.org/en/RL/krkpnar-oil-wrestling-festival-00386> (Erişim Tarihi: 12 Eylül 2023).

- <https://variety.com/2023/tv/news/netflix-subscribers-ads-password-sharing-q1-earnings-1235586770/> (Erişim Tarihi: 15 Eylül 2023).
- <https://www.netflix.com/tr/title/80227160> (Erişim Tarihi: 15 Eylül 2023).
- Karahüseyinoğlu, M. F. (2017). *Küreselleşme ve Geleneksel Türk Sporları*. Doktora Tezi. İstanbul: Marmara Üniversitesi.
- McLuhan, M. (2014). *Gutenberg Galaksisi Tipografik İnsanın Oluşumu*. (Çev.: G. Çağalı Güven). İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.
- Oğuz, M. Ö. (2018b). *Somut Olmayan Kültürel Miras Nedir?*. Ankara: Geleneksel Yayıncılık.
- Oğuz, M. Ö. vd. (2018a). *İnternet Folkloru: Netlore ve Netnografi*. Ankara: Geleneksel Yayıncılık.
- Ong, W. (2014). *Sözlü ve Yazılı Kültür: Sözüün Teknolojileşmesi*. (Çev.: Sema Postacıoğlu Banon). İstanbul: Metis Yayınları.
- Ölçer Özünel, E. (2005). Kan Olgusunun Soyun Devamlılığı Bağlamındaki Dönüştürücülüğü. *Millî Folklor*, 65, 40-45.
- Ölçer Özünel, E. (2017). Somut Olmayan Kültürel Mirasın Karanlık Yüzleri: Turistifikasyon, Bağlamından Koparma, Millileştirme, Müzeifikasyon, Otantifikasyon ve Aşırı Ticarileşme. *Kültürel Mirasın Korunması Uluslararası Bursa Sempozyumu*, 19-20 Ekim 2017, Bursa, 349-366.
- Örnek, S. V. (2014). *Türk Halkbilimi*. Ankara: Bilgesu Yay.
- Özdemir, M. (2019). Kültürün Dönüşümü veya Dijitalleşme. Özdemir, Mehmet (Ed.). *Dijital Kültür Tradijital-Medya-İnternet-Edebiyat ve Halkbilimi Araştırmaları* içinde. İstanbul: Arı Sanat Yayınları.
- Parekh, B. (2014). Kimliğin Mantığı. (Çev. Suat Aksoy). Fırat Mollaer (Ed.) *Kimlik Politikaları: Tanınma, Özdeşlik ve Farklılık* içinde, Ankara: Doğu Batı Yayınları
- Ritzer, G. (2011). *Küresel Dünya*. (Çev.: Melih Pakdemir). İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Sayak, B. (2023). *Erkeğin İnkılabı-100. Yılında Cumhuriyet'i ve Romanı Erkeklik Üzerinden Okumak 1923-1938*. İstanbul: Çizgi Kitabevi Yayınları.
- Shills, E. (2003). Gelenek Nedir?. *Doğu Batı Modernliğin Gölgesinde: Gelenek*, (Çev.: Hüsamettin Arslan), 25, 101-131.
- Sweterlitsch, R. (2016). Gelenek. (Çev.: Aslı Büyükkökütan Töret). *Millî Folklor*, 110, 121-124.
- Türkeş Günay, U. (2013). Folklor ve Siber Çağ. *Türk Dünyası İncelemeleri Dergisi*, XIII/1, 213-221.
- UNESCO Somut Olmayan Kültürel Miras Listeleri. (2023). <https://www.unesco.org.tr/Pages/126/123/UNESCO-Somut-Olmayan-K%C3%BClt%C3%BCrel-Miras-Listele-ri> (Erişim Tarihi: 12 Eylül 2023).
- UNESCO. (2003). *Text of the Convention for the Safeguarding of the Intangible Cultural Heritage*. <https://ich.unesco.org/en/convention> (Erişim Tarihi: 20 Eylül 2023).
- Varnalı, K. (2019). *Dijital Kabilelerin İzinde Sosyal Medyada Netnografik Araştırmalar*. İstanbul: MediaCat Kitapları.