



# Yaşayan Tarih: Savaş Alanları Turizmi ve Yeniden Canlandırma Toplulukları Örneği

## Living History: The Case Of Battlefield Tourism and Re-Enactment Societies

Onur Akbulut<sup>1</sup> , Yakın EKİN<sup>2</sup> 

### öz

Post-modern toplumda refah düzeyindeki iyileşme, bilgi iletişim teknolojileri ve ulaşımındaki teknolojik gelişmelerle artan turizm hareketliliği tarihi sunum çeşitliliğini artırmıştır. İnsanlık tarihi boyunca yaşanmış dönemler, olaylar ve savaşlar; internet, film, dizi, bilgisayar oyunları ve turizm gibi ortamlardaki sunumlarla tekrar erişime açılmıştır. Kitle turizminin dünyaya yayılması sonrasında alternatif turizm ve özel ilgi turizmi de turizmin işleyiş biçimini çeşitlendirmiştir. Turizmin artan çeşitliliği geleneksel turizm türlerinden deneyim odaklı turizm türlerine geçişi hızlandırmıştır. Savaş alanları turizmi ve yaşayan tarih, deneyim odaklı turizmin parçasıdır. Yaşayan bir olgu olan tarihin ağırlıklı olarak ölü olarak adlandırılacak sayfalarla sunumu günümüzde farklılaşmaktadır. Bu sunumlardan biri de savaş alanları turizmi kapsamında yaşayan tarih topluluklarıdır. Bu çalışmada yaşayan tarih toplulukları betimleyici örnek olay çalışması ile ele alınmıştır. İkincil kaynaklardan veriler elde edilmiştir. Bu veriler ışığında dünya genelinde yer alan yaşayan tarih toplulukları ile ilgili bilgiler derlenmiştir. Tarihin turizm yoluyla hem öğrenme hem de eğlenme aracılığıyla gelecek nesillere aktarılması konusunda bazı öneriler getirilmiştir.

**Anahtar Kelimeler:** Miras Turizmi, Savaş Alanı Turizmi, Anma Etkinlikleri, Yeniden Canlandırmalar, Yaşayan Tarih.

### ABSTRACT

In the post-modern society, tourism mobility has increased with the improvement in welfare, information and communication technologies, and technological developments in transportation. Such mobility has also increased the diversity of historical presentations. Periods, events, and wars experienced throughout the history of humanity have also been reopened with representations in media such as the internet, movies, TV series, computer games, and tourism. After the spread of mass tourism throughout the world, alternative tourism and special interest tourism have also diversified the way tourism operates. The increasing diversity of tourism has accelerated the transition from traditional tourism types to experience-oriented tourism types. Battlefield tourism and living history are identified as a part of experience-oriented tourism. History, which is a living phenomenon, has dominantly been presented mostly in pages, which have dead characteristics. However, this case is altering recently. One of these live presentations within the scope of battlefield tourism is living history communities. In this study, living historical societies are discussed through a descriptive case study. Data were obtained from secondary sources. In the light of these data, information about living history communities around the world has been compiled. Some suggestions have been made about the transmission of history to future generations by tourism through both learning and entertainment.

**Keywords:** Heritage Tourism, Battlefield Tourism, Commemorations, Re-enactments, Living History.

<sup>1</sup> Corresponded Author: Muğla Sıtkı Koçman Üniversitesi Fethiye İşletme Fakültesi Turizm İşletmeciliği Bölümü, onurakbulut@mu.edu.tr, 0000-0002-1392-243X

<sup>2</sup> Akdeniz Üniversitesi Turizm Fakültesi Rekreasyon Yönetimi Bölümü, ekin@akdeniz.edu.tr, 0000-0001-6434-6316



## GİRİŞ:

Son yıllarda turizm artan çeşitlilik ve aralıksız büyüme ile dünyada en hızla büyüyen hizmet sektörlerinden biri haline gelmiştir. Çağdaş turizmin işleyişi sürdürülebilir gelişmeyi de göz önüne almaktadır. Bu gelişme aynı zamanda turizm pazarında yenice ortaya çıkan destinasyonları da içermektedir. Turizm, toplumsal ve ekonomik gelişmenin temel etkenlerinden biri durumuna dönüşmüştür (Birleşmiş Milletler Dünya Turizm Örgütü-UNTWO, 2021). Post-modern toplumda turizmin çeşitliliği artmaktadır. Turizmin geleneksel biçimleri olan haz eğilimi ve deniz kum güneş (3S – sea, sun, sand) temeline dayalı hizmetler, deneyim odaklı turizmi de içerecek şekilde hızla genişlemektedir. Savaş alanları turizmi (battlefield tourism) ve yeniden canlandırmalar (re-enactment) ile yaşayan tarih (living history), deneyim odaklı turizmin bir parçasıdır.

Tarihte yaşanmış savaşlar, bu savaşların gerçekleştiği alanlar ve bu alanlardaki askeri şehitlik, anıt ve abideler toplumlar için çok çeşitli anlamlar ifade etmektedir. Buna örnek olarak Çanakkale Savaşları'nın gerçekleştiği Gelibolu'nun, Avustralya ve Yeni Zelanda ulusları için taşıdığı tarihsel, kültürel ve ulusal anlamlar gösterilebilir. Her iki ulus için de Gelibolu bir savaş alanından öte, kendi uluslarının doğduğu yer olarak algılanmaktadır (Slade, 2003: 787). Her yıl 25 Nisan'da Çanakkale Savaşları'nda şehit düşen atalarını anmak için on binlerce Avustralyalı ve Yeni Zelandalı Şafak Ayini'ne (Dawn Service) katılmak için Çanakkale'ye seyahat etmektedir. Çanakkale Savaşları Türk ulusu için de çok önemli bir anlam ifade etmektedir. Benzer olarak her yıl 18 Mart'ta Çanakkale Zaferi Türkiye'nin dört bir yanında anılmakta ve kutlanmaktadır. Bu anma ve kutlamalar Anadolu'da ve Trakya'da bulunan Türk topraklarında ve şanlı Türk tarihinde gerçekleşmiş sayısız savaşlar, bu savaşların gerçekleştiği alanlar ve bunların tarihsel önemi nedeniyle yapılan anmalardan sadece biridir. Lâkin belki de en önemlisi ve en görkemlisidir.

Özel ilgi turizmi (special interest tourism), miras turizmi (heritage tourism), ölüm turizmi (thanatourism) veya karanlık turizm (dark tourism) kapsamında ele alınan savaş alanları bulunmaktadır. Bu savaşlarla ilgili şehitlik, anıt ve abidelere yönelik, savaş alanları turizmi olarak adlandırılan bir turizm olgusu da göze çarpmaktadır. Savaşları terörizm ve suç faaliyetlerinden ayıran özellikler bulunmaktadır. Terörizm ve suç faaliyetleri vahşet içerir ve bireyseldir. Her ikisi de turistik çekicilik olabilmek adına geride neredeyse hiçbir şekilde miras bırakmamadır (Smith, 1998). Buna karşın savaşlar ve savaş alanları toplumlar için önemlidir.

Savaşlara ait olarak somut ya da somut olmayan biçimlerle geride kalan şeyler, birer miras olarak nesiller boyunca sürmektedir (Smith, 1998). Belirli bir savaş alanının yer aldığı bölgenin sunduğu doğal görüntü özetlenecek olursa ölü kahramanların mitleri, ulusların savaşları, zafer ya da yenilginin efsanevî boyutları ve bir zamanların güçlü uluslarının yok olmaları ile bu alanlar ticarî bir biçimde kullanıma açılmıştır (Seaton, 1999: 132).

Dünya genelinde, birçok yaşayan tarih toplulukları mevcuttur. Bu topluluklar, genel olarak tarihin belirli dönemlerinde yaşanmış savaşlara odaklanmaktadır. Bu topluluklar öğrenim (education) ve eğlence (entertainment) kavramlarının birleşimi olan edutainment (eğlenerek öğrenme) yoluyla etkinlikler düzenlemektedir.

Eğlenerek öğrenme kavramı müzecilik ve akademi alanında yeni bir kavramdır. Öğrenmeyi eğlence ile harmanlayarak eğlenceli, interaktif ve merak uyandıran bir hale getirmeyi amaçlamaktadır. Yaşayan tarih, eğlenerek öğrenmenin bir şekli olarak tanımlanmaktadır (Wagner, 2007: 4). Eğlenerek öğrenme

yoluyla -ölü olarak adlandırılabilir sayfalarda yer alan- tarih yaşayan tarih etkinlikleri ışığında özel ilgi turizminin bir biçimi olarak yeniden canlandırılmaktadır.

İlgili literatürde savaş alanları turizmi kapsamında yeniden canlandırma ve yaşayan tarih toplulukları üzerine yapılan çalışma sayısı uluslararası literatürde çok azdır. Ulusal literatürde ise bu tür bir çalışma bulunmamaktadır. Bu araştırma ile özel ilgi turizmi kapsamında yaşayan tarih topluluklarına ışık tutulmaya çalışılmıştır.

## 1. Literatür

### 1.1.Savaş Alanları Turizmi

Miras hareketi yirminci yüzyılın son çeyreğinde küçük bir seçkin sınıfı meşguliyetinden popüler bir toplumsal harekete doğru evrilmiştir. Miras hareketi milliyetçiliğin başlıca odağı ve turizmin birincil çekiciliğidir (Lowenthal, 1999: 13). Bununla birlikte turizm, çoğunlukla hemen göze çarpmayan güçlü kültürel bir olgu olarak tarihin demokratikleşmesinde yerini almıştır. Turizm, mirasın yakın akrabasıdır ve çok büyük miktarlardaki insan hareketliliğini uyarır. Bu yolla tarihsel anlatım ve alanların bir araya gelmesinde de önemli rol oynamaktadır (Miles, 2012: 1). Tarihsel anlatım ve alanların bir araya geldiği turistik çekiciliklerden biri de savaş alanlarıdır. Tarihte yaşanmış savaşlar ve bu savaşların gerçekleştiği alanlar toplumların mirası içinde yer almaktadır.

Savaş alanı ziyareti motivasyonu seyahat eden insanların içinde hafife alınmayacak kadar önemli nedeni oluşturmaktadır. Özellikle çeşitli savaşlarda karşı karşıya gelen milletler bu gibi yolculuklara çıkabilmektedir (Lloyd, 1998: 17). Urry ve Larsen'in (2011: 33), Turist Bakışı (Tourist Gaze) olarak adlandırdığı deneyimlerin ve materyallerin metalaştırılması, günümüz modern toplumunda birçok turizm deneyimi yaratmıştır. Tarım toplumundan sanayi toplumuna geçişle birlikte İngiltere'de ortaya çıkan Turist Bakışı (Urry ve Larsen, 2011) haz peşindeki geleneksel turizm anlayışından deneyim peşindeki başka bir turizm anlayışına doğru evrilmiştir. Güncel turizm deneyimlerinden biri de savaş alanları turizmidir. Yeniden canlandırmalar vb. uygulamaların yer alabildiği anma etkinliklerine ziyaretler de bu kapsamda sınıflandırılabilir.

Acı ve üzüntü ifade eden sözcüklerle atıfta bulunulabilecek olaylar, bu olayları yaşayanların ve onların ailelerinin yaşamlarında önemli izler bırakabilmektedir. Savaşların, çatışmaların ve buna benzer vakaların gerçekleştiği mekânlara doğru insan hareketlilikleri turizm çerçevesinde görülebilmektedir (Kurnaz, Çeken ve Kılıç, 2013: 57). Turizm sektöründe tüketicileri çekecek yeni cazibeler ortaya koyma girişimleri bulunmaktadır. Bu girişimlerden biri olarak savaş veya çatışma alanlarına yönelik turlar üzerinde çalışılması gereken yeni ürünleri turizm pazarına sunmuştur (Prideaux, 2007: 18). Bu olguyla ilgili savaş alanı örnekleri Fransa ve Belçika'daki Batı Cephesi, Belçika'daki Waterloo, İskoçya'daki Culloden, Amerika Birleşik Devletlerindeki Pearl Harbor ve Gettysburg ile Türkiye'deki Çanakkale'yi (Gelibolu) içermektedir (Hall, Basarin ve Lockstone-Binney, 2011: 419).

Bu gibi mekânlar genellikle miras turizmi kapsamında irdelenmektedir (Sharpley, 2009: 24). Günümüz toplumunda bilgi ve iletişim teknolojileri sayesinde turizme katılımı arttıran ve ziyaretçilere motivasyon yaratan çokça alternatifte rastlanabilmektedir. Bu çerçevede birçok kaynaktan elde edilen savaş ve çatışma ile ilgili bilgiler merak uyandırmakta ve çatışma alanları miras turizmi hareketliliklerine sahne olabilmektedir (Miles, 2012: 3). Rose (1995: 127) bu gibi alanların gerçek anlamlarının, o mekânı ziyaret eden insanlar tarafından atfedildiğini ifade etmiştir. Savaş alanları turizmi ayrıca ölüm turizmi (thanatourism) veya karanlık turizm (dark tourism) kapsamında da ele alınmaktadır. Ölüm turizmi "ölümle tamamen ya da kısmen ilişkili bir yere fiili ya da sembolik etkileşimde bulunma isteği aracılığıyla motive olarak seyahat etme" şeklinde tanımlanmaktadır (Seaton, 1996: 240). Ölüm turizmi karanlık turizm olarak da bilinmektedir (Foley ve Lennon, 1996: 195-197).

Neden olduğu kayıplara ve acılara rağmen akıllarda kalan savaşlara yönelik turizm ürünleri, dünyada turizmle bizzat birer çekim merkezi sınıflamasını doğurmaktadır (Smith, 1996). Savaş alanları turizmi, savaş alanlarına, cinayetlerin/vahşetlerin yaşandığı yerlere, ünlü insanların öldüğü yerlere, mezarlıklara ve gömü alanlarına, anıtlara, ölümün kalıntı ve yeniden canlandırmalarına yapılan ziyaretlerin oluşturduğu bir kültürel miras turizmi türü olan karanlık turizmin ya da ölüm turizminin yelpazesi altında konumlanmaktadır (Hall, Basarin ve Lockstone-Binney, 2010: 246). Savaş alanı ziyaretçileri, gerçekleşen çatışmalar ve bu çatışmalarda yer alan insanlara yönelik olarak spesifik hisler, bilişsel ya da inançla ilgili duygular beslemektedir. Bu duyguları aynı zamanda dışı vuran bir dizi kendine özgü ziyaretçiler olarak tanımlanabilmektedirler (Lloyd, 1998: 21). Böyle tanımlanan türdeki ziyaretler, çoğunlukla kutsal yerleri ziyaret turizmi (pilgrimage), savaş alanları turizmi, hüzün turizmi ve miras turizminin karışımıdır (Basarin, 2011: 12).

Harplerin geçmişi uygarlık tarihini kapsamaktadır. Buna karşın savaş alanı turizmi ziyaretlerinin ilk örneği olarak 19. yy'da vuku bulan Waterloo (Mont-Saint-Jean) Savaşı'nın yapıldığı alana yönelik ziyaretler gösterilebilmektedir (Basarin, 2011: 14). 19. Yüzyılın başındaki Waterloo Savaşı ile başladığı kabul edilen savaş alanları turizmi, 1861-1865 Amerikan İç Savaşı'nı takiben Güney Afrika Cumhuriyeti'nde 1880-1881 yılları arasında gerçekleşen Birinci Boer Savaşı alanlarına ziyaretlerle devam etmiştir. Birinci Dünya Savaşı (Büyük Savaş) sonucunda meydana gelen küresel silahlı çatışma ve modern silahların yarattığı kitlesel ölümler sonrasında Batı Cephesi ve Çanakkale gibi önemli savaş alanları turistik hareketlerin odak noktası olmuştur. Bunlardan özellikle Türkiye'de yer alan Çanakkale Savaşı'na ait alanlar olağanüstü ilgi çekmiştir. Çanakkale savaş alanı eski Batı Cephesi dışında bir rehber kitabın yazıldığı ve Gelibolu'ya yapılan birçok gezinin kaleme alındığı tek savaş alanıdır (Lloyd, 1998: 98). Slade'e (2003: 792) göre Gelibolu'ya seyahat eden Avustralyalı ve Yeni Zelandalılar, özlüklerini, köklerini ve modern dünyada uluslarının anlamını keşfe çıkan bir gezi ile meşgul olmaktadır. 2005 yılında 90. yıldönümü kutlanan Anzak gününe Çanakkale'de yirmi bin Avustralyalı ve Yeni Zelandalı katılmıştır. Avustralyalı ve Yeni Zelandalıların Çanakkale'de katıldıkları anma etkinlikleri son yıllarda artan ziyaretçi sayıları ile birlikte belirgin bir resmileşme ve profesyonelleşme emareleri göstermektedir (Hall vd., 2011: 420).

## 1.2. Anma Etkinlikleri ve Yaşayan Tarih (Yeniden Canlandırmalar)

Anma etkinlikleri (commemorations) Getz (2007: 34) tarafından "bir şeyin ya da birisinin hatırasını onurlandırmak için tasarlanan özgün törenler" olarak tanımlanmaktadır. Bu etkinlikler savaş alanları turizminin özgün bir niş (gedik) alanı tarihsel yeniden canlandırma aktivitelerine yönelen ziyaretlerdir. Seaton'a (1996) göre ölüm turizminin tipolojisi beş guruptan oluşmaktadır:

1-Ölümün kamusal alanda gerçekleştirilmesine tanıklık etmek için seyahat (halka açık idamlar vb.)

2-Bireysel ya da toplu ölümlerin gerçekleştiği yerlere seyahat (savaş alanları vb.).

3-Anıt ve şehitliklere ziyaret.

4-Belirli ölümlerin gerçekleştiği yerden bağımsız olarak maddi delil ve sembolik betimlemelerini izlemek için seyahat (balmumu müzeleri vb.)

5- Savaşlar için gerçekleştirilen yeniden canlandırmalara katılmak için seyahat.

Bu tipolojide görüleceği üzere yaşayan tarih toplulukları ölüm turizmi kapsamında ele alınmaktadır.

Yeniden canlandırmalar savaşlar veya tarihsel olayların minyatürlerinin ya da geçmişteki günlük yaşamın resmedildiği belirli tarihsel olayların tekrar yaşatılmasıdır. Tarihsel yeniden canlandırma aktiviteleri bir boş uğraşısıdır ve ziyaretçilerin katılımcı olmak için yaratıcı bir biçimde meşgul olma fırsatı buldukları bir turizm türüdür (Hunt, 2004). Avrupa kültüründe yeniden canlandırmaların kökeni 20. Yüzyıla kadar Hz. İsa'nın ya da diğer önemli Hristiyan kişiliklerin ölümlerini yeniden yaşatabilmek için dinsel sunumlara dayanmaktadır (Seaton, 1999: 131).

Yeniden canlandırmalarda mirasın kıymetini değerlendirme ve taşıma, sıradan aktörler tarafından sunulmaktadır. Bunlar kendi boş zamanlarında, bedelsiz olarak haz arayışının peşinde koşan bireysel katılımcılardır (Hunt, 2004: 388). Yeniden canlandırmalar modern gönüllülerin hem kamuyu hem de katılımcıları geçmişteki yaşam koşulları ile ilgili olarak aydınlatmak için temsili bir biçime yerleştirildiği tarihsel öğretinin bir türüdür (Cook, 2004). Öyle ya da böyle yeniden canlandırmalar geçmiş kopyalamak istemektedir. Geçmiş, şimdiki zamanda var olmadığı için ona erişim sınırlıdır. Bu nedenle geçmiş, arta kalanlarla (fiziksel ve arşivsel) ve geleneklerle şekillendirilmektedir. Eğer bir yeniden canlandırma düzenlenecekse, onun bir dereceye kadar hayal edilmiş olması gerekir (Agnew, Lamb ve Tomann, 2020). Tarihsel yeniden canlandırmalara katılım sağlayan ziyaretçi sayıları düzenli olarak artmaktadır. Bunun nedenlerinden biri de yeniden canlandırmaların eğlenceli olması şeklinde değerlendirilebilmektedir (Agnew, 2004: 23).

Turizm endüstrisinin ziyaretçi ilgisini çekmeye yönelik arzusu, 'gerçek' ve artan bir şekilde 'oyunu kapsayan' yeni bir savaş alanı anlayışına yol açmıştır. 'Gerçek' savaş alanının fiili konumuna atıfta bulunmaktadır. 'Oyun' ise savaşın yeniden canlandırmalarını yakın zamandaki alternatif tarihlere dayandırarak savaş senaryolarını içeren yeni bir biçimdeki savaşı kapsamaktadır (Prideaux, 2007: 23). Örneğin Amerika Birleşik Devletleri'nde (ABD) gerçekleştirilen dikkate değer yeniden canlandırma hareketi neredeyse tamamen Amerika'yı şekillendiren geçmiş çatışmaları daha iyi anlama isteğiyle motive olmaktadır. Gelişmekte olan popüler kültürün etkisiyle ABD'de yeniden canlandırmalar, unutulma tehlikesi içinde olan tarihi mevcut kuşağa aktarmak için kullanılmaktadır (Ryan, 2007: 2).

Yeniden canlandırma toplulukları yaşayan tarih olarak da adlandırılmaktadır. Farklı dönemler ve tarihsel yeniden canlandırmalar etrafında organize olan topluluklar yaşayan tarihtir (Hunt, 2004). Bu topluluklara bir örnek Avrupa'nın en büyük yeniden canlandırma topluluğu Sealod Knot tarafından 1642-1651 yılları arasındaki dönemde yaşanan İngiliz İç Savaşı'na (English Civil War) odaklanan yeniden canlandırmalardır (Sharpley ve Stone, 2009: 111). Benzer olarak ABD'de üzerinden 130 yıl geçmesine rağmen her yıl binlerce gezgin, Mavi ve Gri (1863-1865 yılları arasında gerçekleşen Amerikan İç Savaşı'ndaki taraflar) Amerikan topluluklarının orijinal savaş alanlarından çok uzakta gerçekleştirdiği yeniden canlandırmalara katılmaktadır (Smith, 1998: 205).

## 2. Yaşayan Tarih Toplulukları Örneği

Yaşayan tarih toplulukları dünya üzerinde farklı ülkeler ve bölgelerde yer almaktadır. Yeniden canlandırma ve yaşayan tarih toplulukları, söz konusu çatışma ya da döneme göre Viking ve Ortaçağ dönemi, İngiliz İç Savaşı, Amerikan Devrimi, Napolyon Savaşları, Amerikan İç Savaşı, Birinci Dünya Savaşı ve İkinci Dünya Savaşı'na odaklanmaktadır (Daugbjerg, 2020: 25). Söz konusu topluluklara Türkiye'den örnek olarak Malazgirt Savaşı'na (1071) odaklanan Okçular Vakfı verilebilir.

Araştırmanın kısıtlılıkları ve tüm topluluklara ulaşmada yaşanacak zorluklar düşünülerek birincil kaynaklar yerine ikincil kaynaklardan düzenlenen verilerle örnek olay çalışması tasarlanmıştır. Örnek olay çalışmaları keşfedici, açıklayıcı ve betimleyici olarak ayrılmaktadır. Keşfedici örnek olay çalışmaları teori geliştirme eğilimindedir. Açıklayıcı örnek olay çalışmaları hipotez testleri ile teorinin uygulanabilirliğini ispatlama eğilimindedir. Betimleyici örnek olay çalışmaları ise daha önce üzerinde çok çalışılmamış alanlara işaret eder (Yin, 2003). Bu çalışmada betimleyici örnek olay çalışması yaklaşımı benimsenmiştir. Örnek Olay çalışmaları Tip 1 ve Tip 2 Örnek Olay çalışmaları olarak sınıflandırılabilir. Tip 2 Örnek Olay çalışmaları telif hakkı olan ve olmayan mevcut ikincil kaynak odaklı bilgilerden toplanabilir. Örnek Olay çalışmasında veri toplamak için yararlanılabilecek ikincil kaynaklar (Reddy ve Agrawal, 2012: 63): Gazeteler, magazinler, dergiler, medya röportajları, internet verisi, düzenleyici kuruluşlar, haftalık haberler, endüstri haberleridir. Ayrıca bunlara ek olarak literatürde yaşayan tarih toplulukları ile ilgili yazılan kitaplar için tarama yapılmıştır. İkincil kaynak taraması sonucunda ulaşılan yaşayan tarih toplulukları ilerleyen başlıklarda sunulmuştur.

### 2.1. The Company of St. George

The Company of St. George topluluğu 1988 yılında kurulmuştur ve merkezi İsviçre'dedir. Topluluğun merkezi İsviçre'de bulunmasına rağmen Avrupa çapında üyeleri olan uluslararası bir topluluktur. Bu topluluk 1460-1480 yılları arasında yaşamış olan Burgonyalı Topçu birliğinin askeri ve sivil yaşamını yeniden canlandıran tarih meraklılarından oluşan bir gruptur (The Company of St. George, 2021).

The Company of St. George topluluğunun ismini aldığı St. George (Aziz George) İngiltere'nin önde gelen Azizlerinden biridir. Altın Efsane, Aziz George'u bir ejderhayı öldüren Kapadokya'dan gelmiş bir şövalye olarak betimlemektedir (Howe, 1991: 9). Bu efsane, Anadolu topraklarındaki tarihin ve ona ait söylencelerin turizm potansiyeli açısından değerlendirilmesine güzel bir örnek teşkil etmektedir.

### 2.2. The English Civil War Society

The English Civil War Society 1980 yılında kurulmuştur ve merkezi İngiltere'dedir. Topluluğun hedefi 17. yüzyılın otantik askeri ve sivil yaşamına ilgiyi teşvik etmektir. Topluluk, bu yolla kendi üyelerini ile etkinliklerine katılan ziyaretçileri eğitmekte ve eğlendirmektedir. Topluluk bu faaliyetlerinde giyim kuşam, eserler, metotlar, silahlar ve taktiklerin tarihsel otantikliği için sürekli çaba göstermektedir (The English Civil War Society, 2021).

Topluluk askeri canlandırmalardan farklı bir biçimde yaşayan tarihi tanıtımda oldukça aktiftir. 1986 yılında The English Civil War Society English Heritage ile işbirliğine giderek English Heritage'a ait olan miras alanlarının yeniden canlandırmalar için kullanımına öncülük etmiştir (Honeywell ve Spear, 1993: 6).

### 2.3. The Ermine Street Guard

The Ermine Street Guard 1972 yılında kurulmuş bir İngiliz yaşayan tarih topluluğudur. Roma Ordusu ve ekipmanlarını çalışan önde gelen topluluklardan biridir (The Ermine Street Guard, 2021a). Otantiklik ve eğitim konusunda faaliyetler yürütmektedir.

Topluluğun kullandığı Roma Ordusuna ait tüm ekipmanlar en son araştırmalara dayanacak şekilde uygun bir biçimde otantik olarak düzenlenmektedir. Ekipmanların çoğu yeni bilgi ve bulgular ışığında sürekli geliştirilerek topluluk üyeleri tarafından yüksek standartlarda ustalık ve titizlikle ele alınmaktadır. Topluluk üyeleri alandaki akademisyenlerle işbirliği içinde çalışarak ekipmanların doğruluğunu temin etmektedir. Topluluk, Avrupa ve İngiltere'de halka açık yeniden canlandırmalar düzenlemektedir. Yeniden canlandırmalar sabit askeri kamp, Roma askeri eğitimleri ve askeri silah atışlarını içermektedir (The Ermine Street Guard, 2021b).

### 2.4. Historia Normannis

Historia Normannis 2003 yılında kurulan, 12. Yüzyıla ait bir yaşayan tarih topluluğudur. Topluluk kendisini tarihsel olarak geçmişi doğru, çekici ve heyecan verici bir biçimde canlandıran bir organizasyon olarak tanıtmaktadır (Historia Normannis, 2021). Topluluk 900 yıl önceki yaşamı çeşitli muharebe gösterileri, turnuvalarda hünerlerini gösteren şövalyeler, okçuluk gösterileri, marangozluk, demir işçiliği, dönemin müzik ve şarkıları, mizahi tarihsel sunum ve konuşmalar aracılığıyla ailelere yönelik eğlence olarak yeniden canlandırmaktadır (Blade, 2019, The Visitor; Historia Normannis, 2021).

### 2.5. The Historical Maritime Society

The Historical Maritime Society 1995 yılında Horatio Nelson'un İngiliz Kraliyet Donanması'nda 1800'lü yıllardaki yaşamı araştırmak ve yeniden canlandırmak niyetindeki kişiler tarafından kurulmuştur (The Historical Maritime Society, 2021). Horatio Nelson yaşadığı dönemde (1758-1805) İngiliz Kraliyet Donanmasının amiralliğini yapmış bir subaydır. Napolyon Savaşları'nda İngiliz Kraliyet Donanması'nın kazandığı zaferlerde büyük rol oynamıştır. İngiltere'nin en büyük deniz zaferi olarak kabul edilen

Trafalgar Savaşı'nda zafer kazanmış ve bu savaşta ölümcül bir yara alarak hayatını kaybetmiştir (Coleman, 2002; Konstam, 2011).

Toplulukta özellikle İkinci Dünya Savaşı'nı ve diğer dönemleri içeren donanma tarihine yönelik olarak artan bir ilgi vardır. Topluluk İngiltere genelinde birçok iç ve kıyı bölgelerde yeniden canlandırmalar düzenlemektedir. Düzenlediği tüm faaliyetlerde otantikliği hedeflemektedir. Üyeler üniforma, kostüm, ekipman, rol ve faaliyetlerin araştırılması konularında büyük çaba göstermektedir. Topluluk ayrıca dizi ve film çekimlerine destek sağlamaktadır (The Historical Maritime Society, 2021).

## 2.6. The Medieval Siege Society

The Medieval Siege Society 1993 yılında Ortaçağ dönemi yeniden canlandırmaları ve yaşayan tarihine ilgi duyan bir grup tarafından İngiltere'de kurulmuştur. Topluluk tarihte Yüzyıl Savaşları (Hundred Years War) (1337-1453) ve Güllerin Savaşı (War of the Roses) (1455-1487) olarak bilinen dönemlerle ilgili bilgi dağarcığını desteklemek için kurulmuştur. Topluluğun hedefi birinci sınıf eğitim ve eğlence olanaklarını kullanarak İngiltere'nin Ortaçağ mirasına yönelik olarak halkın ilgisini teşvik etmektir (The Medieval Siege Society, 2021).

Yüzyıl Savaşları Fransa ve İngiltere arasında geçen geç Ortaçağ dönemi çatışmalarına 19. yüzyılda verilen bir isimdir. İngiltere ve Fransa arasındaki bu savaşlar 116 yıl boyunca devam etmiştir (Curry, 2002). Güllerin Savaşı 32 yılı aşkın süre ile İngiltere'deki en uzun iç savaş dönemidir. Bu dönem İngilizlerin Yüzyıl Savaşları'ndaki yenilgisinden hemen sonra başlayan bir dönemdir (Hicks, 2003: 7). Güllerin Savaşı İngiliz tarihinde bir dönüm noktası olan Bosworth savaşı (1485) ile sonuçlanmıştır (Miles, 2012). Bu dönem sonunda İngiltere'ye meşhur Tudor hanedanı hâkim olmuştur (Hicks, 2003). Tudor hanedanı ve hanedanın tarihçesi son dönemde aynı dönemi konu alan The Tudors (The Tudors, Michael Hirst, Reveille Eire, Working Title Television, Octagon Entertainment, Peace Arch Entertainment, Showtime Networks, ABD; 2010) dizisiyle gündemde yer almaktadır.

## 2.7. Society Pax Romana

Society Pax Romana Hollanda'da yaşayan Roma İmparatorluğu hayranları tarafından 2007 yılında kurulmuştur. Birinci yüzyıldaki tarihsel sürece odaklanmaktadır. Roma askerlerinin ve halkının yaşamlarını canlandırmaktadır. Eğitim hedeflerine uygun olarak Avrupa'da müzeler, okullar, kazı alanları ve tarihi alanlarda halka açık yeniden canlandırma faaliyetleri düzenlemektedir. Araştırmaya ek olarak dersler düzenlemektedir. Film, belgesel ve radyo programlarına katılmaktadır. Topluluğun etkinliklerinin merkezinde ziyaretçilerin aktif katılımı yer almaktadır (Society Pax Romana, 2021).

## 2.8. Regia Anglorum

1986 yılında İngiltere'de kurulmuştur ve izleyicilere Ortaçağ tarihini dünya genelinde yeniden canlandırmaktadır. Ortaçağ yaşamını asker ve çalışanlar gibi tüm yönleriyle sergilemeye çalışmaktadır. Bin yıl önceki yaşamı taçlandırılan ekipmanlarla donatılmış her yaş grubundan insan topluluğa üyedir. Topluluk Game of Thrones, Vikings, 1066: The Battle for Middle Earth, Genius of the Vikings, Monarchs, The Story of English, A History of Britain, Casualty, Out of This World, Ivanhoe, The Matthew Project, See You, See Me, Timelines gibi sinema yapımlarında yer almıştır (Regia Anglorum, 2021).

## 2.9. Society for Creative Anachronism

Society for Creative Anachronism'in kuruluş tarihi 1966 yılına kadar uzanmaktadır. California Berkeley'de kurulmuştur. Kâr amacı gütmeyen gönüllülük usulüne göre çalışan bir eğitim örgütüdür. 17. yüzyıl ve öncesi Avrupa kültürüne odaklanmıştır. Topluluğun faaliyetleriyle o dönemin zanaat ve sanatları, savaşları araştırılıp yeniden canlandırılmaktadır. Topluluk, katılımcıların yaşamlarına renk katmak için etkinlikler, gösteriler ve diğer eğitsel sunumlar ve faaliyetler düzenlemektedir (Society for Creative Anachronism, 2021).

Aidat ödeyen 30.000 üzerinde üyesi vardır. Toplam katılımcı 60.000 civarındadır. Üyeler muharebe, okçuluk, seyislik faaliyetleri, kostüm, açılış, demir işçiliği, marangozluk, müzik, dans, hattatlık ve diğer faaliyetleri çalışmaktadır (Society for Creative Anachronism, 2021). Topluluk Ortaçağ'ın post modern fantezisini katılımcıların modern öncesi rolleri vasıtasıyla yeniden canlandırmaktadır (Cramer, 2010).

### 2.10. Vikings of Middle England

Vikings of Middle England topluluğu Viking Çağı'na odaklanan bir yaşayan tarih topluluğudur (Vikings of Middle England, 2021). 8. ve 11. yüzyıl arasındaki dönemde çok sayıda İskandinav zengin olma umuduyla deniz aşırı yolculuklara çıkmıştır. Bu denizci savaşçılar Vikingler ya da Norseman (Northman: Kuzey İnsanları) olarak bilinmektedir. Bu savaşçılar ağırlıklı olarak İngiliz adalarında yer alan sahillerdeki korumasız manastırlara saldırmıştır (History.com, 2021).

### 2.11. Vikings

Vikings topluluğu 1971 yılında kurulmuş ve İngiltere'nin en eski Karanlık Çağ topluluğudur (Vikings, 2021). Karanlık Çağ, 5. yüzyıldaki Roma İmparatorluğu'nun yıkılışıyla 14. yüzyıldaki Rönesans hareketlerinin başladığı dönem arasındaki 900 yıllık döneme atıfta bulunmaktadır. Bu dönemde bilimsel ve kültürel gelişmenin çok az olduğu öne sürülmektedir (Hughes, 2018).

Vikings topluluğu Karanlık Çağ'daki yaşamı yeniden canlandırmaya adanmış bir topluluktur. Topluluk Karanlık Çağ'ın savaş ve çatışmalarını canlandırmakla kalmayıp o dönemin insanların günlük yaşamı, kıyafetleri ve el işlerini de yeniden canlandırmaktadır. Topluluğun İngiltere, Kanada, ABD ve Avrupa'da 1500'ün üzerinde üyesi vardır. Topluluk erken Ortaçağ dönemini doğru bilgilerle ve öğrenmeye yönelik olarak canlandırmanın yanında etkinliklere katılan ziyaretçilere eğlenceli ve unutulmaz anılarla dolu bir zaman geçirme olanağı sağlamayı amaçlamaktadır (Vikings, 2021).

### 2.12. Okçular Vakfı

Fatih Sultan Mehmet'in İstanbul'un Fethi sırasında kurduğu ilk vakıf Okçular Tekkesi'dir. Okçular Vakfı, 2013 yılında Okmeydanı Okçular Tekkesi'nde halkın ve okçuluk sporunun hizmete açılmıştır (Okçular Vakfı, 2021a). Yaşayan tarih topluluklarına Türkiye'den Okçular Vakfı, Malazgirt Savaşı Anma Etkinlikleri ve diğer faaliyetleri açısından örnek olarak verilebilir.

Malazgirt Savaşı 26 Ağustos 1071'de Selçuklu ve Bizans orduları arasında meydana gelmiştir. Malazgirt Savaşı Türkler için Anadolu'ya açılan kapı, Bizans İmparatorluğu için yıkılış sürecinin başlangıcı olmuştur (Demir, 2017: 40). Ortaçağ Türkleri ile ilgili Ortadoğu dışında söz edilmeye başlanması 1071 yılında eşi benzeri olmayan askeri zaferin Avrupa'ya ulaşması sırasında olmuştur. Orta Asya steplerinden bir göçer olan Selçuk Türkleri Hanedanı'nın ikinci sultanı Alp Arslan Türkiye sınırları dışında özellikle Ağustos 1071'deki Malazgirt Savaşı'nın galibi olarak bilinmektedir. Bu savaşta Alp Arslan, Bizans İmparatoru Romanus IV Diogenes'i mağlup etmiş, onu esir almış ve akabinde onu onurlu bir biçimde serbest bırakmıştır. Modern zamanlarda, Malazgirt Savaşı, Anadolu'da Türk ulusunun doğuşunda son derece önemli bir rol oynamıştır (Hillenbrand, 2007).

Malazgirt Savaşı anma etkinliklerini düzenleyen Okçular Vakfı internet sitesinde etkinliklerle ilgili olarak şunlar yer almaktadır (Okçular Vakfı, 2021b):

Türklerin Anadolu'ya yerleşimine olanak sağlamıştır. Anadolu toprakları vatan haline getirilerek Türkiye olmuştur. Tarihin akışını değiştirmiştir. Okçular Vakfı etkinlikleri aracılığıyla anılmaktadır. Birincisi 946. yıldönümünde gerçekleşen anmalar süregelmektedir. Ahlat ve Malazgirt'te birçok etkinlik düzenlenmektedir. Çocuk oyun alanı, atlı okçuluk, yaya okçuluğu, okçuluk müsabakaları, kökbörü, cirit gibi geleneksel Türk oyunları bulunmaktadır. Anma seremonileri yapılmaktadır. 23-26 Ağustos'taki bu etkinliklere yüzbinlerce ziyaretçi katılmaktadır.



### 2.13. The Sealed Knot

The Sealed Knot İngiltere'deki en eski yaşayan tarih topluluğudur ve resmi eğitim vakfıdır. Ayrıca topluluk Avrupa'nın en büyük yeniden canlandırma topluluğudur. 1968 yılında İngiltere'de kurulmuştur. İngiliz İç Savaşı (English Civil War 1642-1651) dönemindeki olaylara odaklanan bir yaşayan tarih topluluğudur (The Sealed Knot, 2021).

İngiliz İç Savaşı 1642-1651 yılları arasında Parlamenterler (Parliamentarians) ve Kralcılar (Royalists) adlı iki karşıt grup arasında İngiltere'nin yönetimi ve dini özgürlük üzerine gerçekleşen bir iç çatışmadır (Gaunt, 2003). The Sealed Knot topluluğu ülke çapında etkinlikler sahneleyerek ilk elden bir iç savaş durumunda olan ülkedeki deneyimleri katılımcılara sağlamaktadır. Ayrıca topluluk o dönemdeki günlük yaşamı da yeniden canlandırmaktadır. Topluluğun organizasyonunda iki ya da üç gün süren binlerce katılımcının asker olarak yer aldığı büyük savaş yeniden canlandırmalarından daha küçük çatışma canlandırmalarına kadar birçok etkinliği sahnelenmektedir (The Sealed Knot, 2021).

#### SONUÇ:

Tarih, "bir konuyu geçmişi ve gelişimi içinde inceleyen anlatı"dır (Güncel Türkçe Sözlük, "Tarih", 2021). İnsanlık tarihi boyunca yaşanmış olaylar tarihsel anlatımlarla gelecek nesillere aktarılmıştır. Örnek olarak Antik Yunan Tarihi'nin Karanlık Çağı'na ışık tutan Homeros Destanları, çağdaş batı toplumunun şekillenmesinde büyük rol oynamıştır. Bu destanları yirminci yüzyılda ele alan bilim adamları bunların tek bir yazardan ziyade halk ozanları tarafından tarihsel süreçte yaratılan destanlar olduğunu keşfetmiştir (Kagan, 2007). Günümüzde ise tarihsel anlatımlar farklılaşmaktadır. Teknolojinin etkisiyle tarihin farklı dönemleri tekrar erişime açılmaktadır. İnternet, film, dizi, bilgisayar oyunları ve turizm gibi ortamlar, Antik Dönemlerin dünyasındaki tarihsel anlatımların aktarılmasının ne denli zor olduğu düşünüldüğünde, gerçekten büyük gelişmelerdir.

Bu çalışmada bu farklı anlatım türlerinden biri olan yaşayan tarih topluluklarına değinilmiştir. Araştırma sonucunda Türkiye dahil olmak üzere dünyanın farklı ülkelerinde tarihin farklı dönemlerine odaklanan toplulukların olduğu görülmektedir. Bu toplulukların ağırlıklı olarak İngiltere'de yer alması ve İngiliz tarihinin farklı dönemlerine odaklanan topluluklar olması ayrıca ilgi çekicidir. İngiliz kültür ve dilinin dünya üzerinde yaygınlığı düşünüldüğünde tarih, miras ve kültür konusundaki faaliyetlerin etkilerinin incelenmesi ilgi çekici bir konudur. Çalışma sonucunda yaşayan tarih topluluklarının işlevleri iki ana başlık altında özetlenebilir.

Bunlardan birincisi öğrenmedir. Bu toplulukların faaliyetleri tarihsel dönemlerin gelecek nesillere aktarılması için önemli fırsatlar sunmaktadır. Gerçekleştirilen yeniden canlandırmalar ve sahnelenen etkinlikler, o dönemleri gelecek nesillere bizzat deneyimleme fırsatı ile öğrenme olanağı sunmaktadır.

İkinci olarak eğlence olgusu öne çıkmaktadır. Klasik öğrenme faaliyetlerinin bu topluluklar tarafından düzenlenen faaliyetlerle bir boş zaman faaliyetine dönüşmesi sonucunda unutulmaz hatıralar bırakma olasılığı yüksektir. Bu durum, katılımcıların bu etkinliklerde deneyimler eşliğinde eğlenmesini sağlayabilmektedir.

Bu şekilde tarih gelecek nesillere eğlenerek öğrenme yoluyla daha etkin bir şekilde aktarılabilir. Ayrıca turizm işletmeciliği perspektifinden bakıldığında savaş alanları turizmi niş (gedik) bir pazar bölümü olmasına karşın bu tür turizm faaliyetlerine katılan ziyaretçilerin yüksek harcama eğilimleri, farklı alternatif kültür turizmi çekicilikleri yaratabilecektir. Bu nedenle destinasyonların tarihsel geçmişleri göz önüne alınmalıdır. Anadolu ve Balkan coğrafyasında sıklıkla rastlanabilecek tarihsel çekicilikleri üst düzeyde olan savaş alanlarının özel ilgi turizminin bu önemli alt dalı bağlamında değerlendirilmesi, Türk turizminin geleceği açısından kitle turizmine ve başat tur operatörlerine olan bağlılığı azaltarak daha özgün turizm ürünü yaratma çabalarına katkı sağlayabilecektir.

Yaşayan tarih ve yeniden canlandırma faaliyetlerine ilişkin betimleyici veriler literatürde çok az yer almaktadır. Bu tip turistik faaliyetlerin hem arz hem de talep yönüne ilişkin daha fazla sayıda nitel ve nicel araştırmalar yapılması bu alanlarla ilgili anlayışın gelişimine katkıda bulunabilecektir.

### **Etik Standart ile Uyumluluk**

**Çıkar Çatışması:** Yazarlar herhangi bir çıkar çatışmasının olmadığını beyan eder.

**Etik Kurul İzni:** Bu çalışma için etik kurul iznine gerek yoktur.

**Finansal Destek:** Bu çalışma için herhangi bir finansal destek alınmamıştır.

### **KAYNAKÇA:**

Agnew V. (2004). Introduction: What is Reenactment? *Criticism*, 46, 3, 327-339.

Agnew V., Lamb J. ve Tomann J. (2020). Introduction: What is Reenactment Studies? V. Agnew, J. Lamb, J. Tomann (Ed.), *The Routledge Handbook Of Reenactment Studies Key Terms in the Field* (s.1-10). Oxon: Routledge.

Basarin V. J. (2011). *Battlefield Tourism-Anzac Day Commemorations at Gallipoli: An Empirical Analysis*, (Yayınlanmamış Doktora Tezi) Deakin University, Avustralya.

Birleşmiş Milletler Dünya Turizm Örgütü-UNWTO. (2021), Why Tourism. <https://www.unwto.org/why-tourism>, Erişim Tarihi 12 Nisan 2021.

Blade M. (2019, 24 Haziran), Happy Mount Park Echoed to the Sound of Swords and Shields but it was all in the Name of Entertainment. *The Visitor*. <https://www.thevisitor.co.uk/whats-on/arts-and-entertainment/news-pictures-norman-battle-happy-mount-park-morecambe-640166> Erişim Tarihi: 23 Haziran 2021

Coleman T. (2002). *The Nelson Touch The Life and Legend of Horatio Nelson*. London: Oxford University Press.

Cook A. (2004). The Use and Abuse of Historical Reenactment: Thoughts on Recent Trends in Public History. *Criticism*, 46, 73, 487-96.

Cramer, M. A. (2010). *Medieval Fantasy as Performance The Society for Creative Anachronism and the Current Middle Ages*. Maryland: Scarecrow Press.

Curry A. (2002). *Essential Histories The Hundred Years' War 1337-1453*. Oxford: Osprey Publishing.

Daugbjerg, M. (2017). Battle, V. Agnew, J. Lamb, J. Tomann (Ed.), *The Routledge Handbook Of Reenactment Studies Key Terms in the Field* (s.25-29). Oxon: Routledge.

Demir M. Ş. (2017). XI. Asırda Değişen Anadolu'da Türkler: Malazgirt Savaşı (26 ağustos 1071). *Akademik Tarih ve Düşünce Dergisi*, 4, 11, 240-256.

Foley M. ve Lennon J. (1996). Editorial: Heart of Darkness. *International Journal of Heritage Studies*, 2, 4, 195-197.

Gaunt P. (2003). *The English Civil Wars 1642-1651*. Oxford: Osprey Publishing.

Getz D. (2007). *Event Studies: Theory, Research, and Policy for Planned Events*. Oxford: Elsevier Butterworth-Heinemann.

Güncel Türkçe Sözlük, <https://sozluk.gov.tr/> Erişim Tarihi: 2 Haziran 2021

Hall J., Basarin V. J. ve Lockstone-Binney L. (2010). An Empirical Analysis of Attendance at a Commemorative Event: Anzac Day at Gallipoli. *International Journal of Hospitality Management*, 29, 245-253.

Hall J., Basarin V. J. ve Lockstone-Binney L. (2011). Pre- and Posttrip Factors Influencing the Visitor Experience at a Battlefield Commemorative Event: Gallipoli, a Case Study. *Tourism Analysis*, 16, 4, 419-429.

Hicks M. (2003). *Essential Histories The Wars of the Roses 1455-1485*, Oxford: Osprey Publishing.

Hillenbrand C. (2007). *Turkish Myth and Muslim Symbol The Battle of Manzikert*. Edinburgh: Edinburgh University Press.

Hirst, M. (Senarist) & Donnelly, C. (Yönetmen). (2010). *The Tudors* [Televizyon Dizisi], Flynn J. (Yapımcı). ABD: Reveille Eire, Working Title Television, Octagon Entertainment, Peace Arch Entertainment, Showtime Networks

Historia Normannis. (2021). *Recreating History*. <https://normannis.co.uk/wp/recreating-history/> Erişim Tarihi: 11 Mart 2021.

History.com. (2021). *Viking History*. <https://www.history.com/topics/exploration/vikings-history> Erişim Tarihi: 8 Nisan 2021

Honeywell C. ve Spear G. (1993). *The English Civil War Recreated in Colorfull Photographs*. London: Windrow & Greene.

Howe J. (1991). *Saint George. Dragon*, 2, 9-11.

Hughes T. (2018, 1, Kasım), *Why Was 900 Years of European History Labelled 'the Dark Ages'?* <https://www.historyhit.com/why-were-the-early-middle-ages-called-the-dark-ages/> Erişim Tarihi: 8 Temmuz 2021

Hunt, S. J. (2004). *Acting the Part: 'Living History' as a Serious Leisure Pursuit*. *Leisure Studies*, 23, 4, 387-403.

Kagan D. (2007). *Antik Yunan Tarihine Giriş*. <https://acikders.tuba.gov.tr/file.php/101/Lectures/PDF/Ders03.pdf> Erişim Tarihi: 10 Ocak 2021

Konstam A. (2011). *Horatio Nelson Leadership Strategy Conflict*, Oxford: Osprey Publishing.

Kurnaz H. A., Çeken H. ve Kılıç B. (2013). *Hüzün Turizmi Katılımcılarının Seyahat Motivasyonlarının Belirlenmesi*. *İşletme Araştırmaları Dergisi*, 5, 2, 57-73.

Lloyd D. W. (1998). *Battlefield Tourism Pilgrimage and the Commemoration of the Great War in Britain, Australia and Canada, 1919–1939* (1. Basım). Oxford: Berg.

Lowenthal D. (1999). *The Heritage Crusade and the Spoils of History* (7. Basım). New York: Cambridge University Press.

Miles S. T. (2012). *Battlefield Tourism: Meanings and Interpretations*. (Yayınlanmamış Doktora Tezi). University of Glasgow, Glasgow.

Okçular Vakfı, (2021a). Tarihçe. <http://www.okcularvakfi.org/Tarihce-s-1> Erişim Tarihi: 10 Haziran 2021

Okçular Vakfı, (2021b). Malazgirt 1071 Anma Etkinlikleri. <http://www.okcularvakfi.org/Malazgirt-1071-Anma-Etkinlikleri-s-21> Erişim Tarihi: 11 Haziran 2021

Prideaux B. (2007). Echoes of War: Battlefield Tourism. Ryan, C. (Ed.). Battlefield Tourism: History, Place and Interpretation (s. 17-27). Oxford: Elsevier.

Reddy K. S. ve Agrawal R. (2012). Designing Case Studies from Secondary Sources – A Conceptual Framework, International Management Review, 8, 2, 63-70.

Regia Anglorum, (2021). About Regia Anglorum, <https://regia.org/about.php> Erişim Tarihi: 13 Şubat 2021

Rose G. (1995). Place and Identity: A Sense of Place. Massey, D. ve Jess, P. (Ed.). A Place in the World?: Places, Cultures and Globalization. Oxford: Oxford University Press.

Ryan C. (2007). Introduction. Battlefield Tourism. Ryan, C. (Ed.). Battlefield Tourism: History, Place and Interpretation (s. 13-15). Oxford: Elsevier.

Seaton A. V. (1996). From Thanatopsis to Thanatourism: Guided by the Dark. Journal of International Heritage Studies, 22, 234–244.

Seaton A. V. (1999). War and Thanatourism: Waterloo 1815–1914. Annals of Tourism Research, 26, 1, 1999, 130-158.

Sharpley R. (2009). Shedding Light on Dark Tourism: An Introduction. Sharpley, R. ve Stone, P. R. (Ed.) The Darker Side of Travel the Theory and Practice of Dark Tourism. (s.3-22). Bristol: Channel View Publications.

Sharpley R. ve Stone P. R. (2009). (Re)presenting the Macabre: Interpretation, Kitschification and Authenticity. Sharpley, R. ve Stone, P. R. (Ed.) The Darker Side of Travel the Theory and Practice of Dark Tourism. (s. 109-128). Bristol: Channel View Publications.

Slade P. (2003). Gallipoli Thanatourism: The Meaning of ANZAC. Annals of Tourism Research, 30, 4, 779-794.

Smith V. L. (1998). War and Tourism An American Ethnography. Annals of Tourism Research, 25, 1, 202-227.

Society for Creative Anachronism, (2021). About SCA. <https://www.sca.org/about/> Erişim Tarihi: 7 Şubat 2021

Society Pax Romana, (2021). About Pax Romana.,[https://www.paxromana.eu/?page\\_id=557&lang=en](https://www.paxromana.eu/?page_id=557&lang=en) Erişim Tarihi: 12 Şubat 2021

The Company of Saynte George, (2021). About Us: Portrait of the Company of Saynt George. <https://companie-of-st-george.ch/about-us/> Erişim Tarihi: 22 Nisan 2021.

The English Civil War Society, (2021) About the English Civil War Society. <http://www.ecws.org.uk/about-the-ecws/> Erişim Tarihi: 21 Nisan 2021

The Ermine Street Guard. (2021a), About. <http://erminestreetguard.co.uk/#about> Erişim Tarihi: 26 Mayıs 2021

The Ermine Street Guard. (2021b), Information Pack. <http://erminestreetguard.co.uk/assets/the-ermine-street-guard-information-pack-final-version.pdf> Erişim Tarihi: 13 Haziran 2021

The Historical Maritime Society, (2021). What We Do. <https://sites.google.com/site/historicalmaritimesociety/what-we-do> erişim Tarihi: 1 Mart 2021

The Medieval Siege Society, (2021). About Us. <https://www.medieval-siege-society.co.uk/about-us/> Erişim Tarihi: 10 Ocak 2021

The Sealed Knot, (2021). About Us. <http://www.thesealedknot.org.uk/about-us> Erişim Tarihi: 8 Haziran 2021

Urry J. ve Larsen J. (2011). The Tourist Gaze 3.0 (3. Basım). London: Sage.

Vikings of Middle England, (2021). About Us. <https://vikingsof.me/about> Erişim Tarihi: 15 Ocak 2021

Vikings, (2021). About Us. <https://www.vikingsonline.org.uk/About-Us> Erişim Tarihi: 12 Ocak 2021

Wagner K. A. (2007). Farbs, Stickjocks, and Costume Nazis: A Study of the Living History Subculture in Modern America. (Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi) ABD: Youngstown State University.

Yin R. K. (2003). Case Study Research: Design and Methods (3. Basım), London: Sage Publications.