

OLİMPİYATLARDA EV SAHİBİ ÜLKELER TARAFINDAN KULLANILAN MASKOTLAR ÜZERİNE BİR ARAŞTIRMA

Serkan Tevabil AKA (*)

Öner GÜLBAHÇE (**)

Ünal SAKİ (***)

Öz

Yaz ve kış oyunları olmak üzere her dört yılda bir düzenlenen olimpiyatlar Dünyanın en büyük spor organizasyonları olarak kabul edilmektedir. Olimpiyat oyunları; yapıldığı ülkenin jeopolitik konumunu, teknolojisini, maddi, manevi değerlerini, toplumsal unsurlarını, dünya görüşlerini ortaya koyması açısından büyük bir öneme sahiptir. Bu önemli organizasyonlar düzenlendiği ülkeler tarafından kendilerini dünyaya tanıtmak için bir fırsat olarak görülmektedirler. Ülkelerin tanıtımında kullanılan, ülkeye dair anlamların yüklendiği maskotlar da bu amaca hizmet eden önemli unsurların başında gelmektedir. Bir marka kimliği, satış aracı veya özellikle çocuklar için eğlence ve keyif aracı olarak kullanılan maskot; şans getirmesi umulan bir kişi, hayvan, eşya, uğurluk, şeklinde tanımlanmaktadır. Bu çalışmanın amacı; Modern yaz ve kış olimpiyat oyunlarında ev sahibi ülkeler tarafından kullanılan olimpiyat maskotlarının kendilerine özgü niteliklerinin, temsil ettikleri kavramların, çıkış noktalarının ve kullanım amaçlarının farklı yönleri ile incelenmesidir.

Araştırmada; incelenen konuyla ilgili olgu ve olaylar hakkında bilgi içeren yazılı belgelerin analiz edilmesiyle verilerin toplanmasında kullanılan doküman incelemesi yöntemi kullanılmıştır. Araştırmada Modern Yaz (1972 Münih- 2016 Rio de Janeiro) ve Kış (1976 Innsbruck - 2018 Pyeongchang) Olimpiyatlarında ev sahibi ülkeler tarafından kullanılmış olan toplam 24 maskot ele alınmıştır. Araştırmadan elde edilen bulgulara bakıldığında, olimpiyat maskotunun ilk kez 1972/ Münih yaz olimpiyatlarında kullanılmaya başlandığı, yaz ve kış olimpiyatlarında bugüne kadar toplam 24 maskot kullanıldığı,

*) Dr. Öğr. Üyesi, Ağrı İbrahim Çeçen Üniversitesi, Beden Eğitimi ve Spor Yüksekokulu, Beden Eğitimi ve Spor Ana Bilim Dalı

(e-posta: aka_serkan@hotmail.com), ORCID ID: <https://orcid.org/0000-0003-3048-3261>.

**) Dr. Öğr. Üyesi, Atatürk Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü Beden Eğitimi ve Spor Öğretmenliği Ana Bilim Dalı

(e-posta: onergulbahce@atauni.edu.tr); ORCID ID: <https://orcid.org/0000-0002-3565-0877>

***) Yüksek Lisans Mezunu

(e-posta: sakaoglu_05@hotmail.com), ORCID ID: <https://orcid.org/0000-0003-4913-0693>.

bunların 12'sinin kış, 12'sinin ise yaz olimpiyatlarında kullanıldığı, Kış olimpiyatlarında kullanılan maskotların sekizinin hayvanlardan, üçünü hayali kahramanlardan ve birinin de insan figüründen esinlenilerek, yaz olimpiyatlarında kullanılan maskotların ise onunun hayvanlardan, birinin hayali bir kahramandan ve birinin de mitolojik temalardan esinlenilerek ortaya çıktığı görülmüştür. Genel olarak bakıldığında tüm maskotların ev sahibi ülkelere ait bazı özellikleri simgelediği ve tümüne olimpiyat ruhuyla özdeş olumlu manaların yüklendiği sonucuna ulaşılmıştır.

Anahtar Kelimeler: Olimpiyat, Olimpizm, Yaz Oyunları, Kış Oyunları, Maskot.

A Study on Mascots Used by Host Countries in Olympics

Abstract

The Olympics, which are organized every four years, summer and winter games, are considered as the world's biggest sports organizations. Olympic Games; It has a great importance in terms of revealing the geopolitical position, technology, material, spiritual values, social elements and world views of the country. These important organizations are seen as an opportunity to introduce themselves to the world by the countries where they are organized. The mascots used in the promotion of the countries and the meanings of the country are one of the important factors that serve this purpose. Mascot used as a brand identity, sales tool or as a means of entertainment and pleasure especially for children; a person who is expected to bring luck is defined as animal, goods, auspiciousness. The purpose of this study is; The aim of this course is to examine the unique characteristics of the Olympic mascots used by the host countries in the modern summer and winter olympic games with different aspects of the concepts, points of departure and their intended use. In the study; The analysis of the written documents containing information about the facts and events on the subject examined was used to collect the data. A total of 24 mascots were used in the study, which were used by the host countries in the Modern Summer (1972 Munich-2016 Rio de Janeiro) and Winter (1976 Innsbruck - 2018 Pyeongchang) Olympics. According to the findings obtained from the survey, the Olympic mascot was first used in the summer Olympics in 1972 / Munich, and there were 24 mascots in the summer and winter Olympics, 12 were used in winter and 12 were used in the summer olympics. the mascots inspired by the imaginary heroes and the human figure of the three, and the mascots used in the summer olympics, were inspired by the animals, one by the imaginary hero and one by the mythological themes. In general, all mascots symbolize some of the characteristics of the host countries, and all of them have positive meanings that are identical to the spirit of the Olympics.

Keywords: Olympic, Olimpism, Summer Games, Winter Games, Mascot.

Giriş

M.Ö 776 tarihinde, Yunanistan'ın Olimpia şehrinde yapılmaya başlanan olimpiyatlar günümüzde küresel boyutta dünyanın dört bir yanından en üst düzey sporcuların bir araya geldiği, diğer taraftan da bütün ülkelerin ilgiyle izlediği çok önemli bir organizasyondur (Görkemli, Matır, Çelik, Seki, 2014).

Olimpiyat oyunları, dünya çapında sporcu, gazeteci, televizyoncu, spor adamı ve se-yircilerin katılımı ile pahalı ve maliyeti yüksek bir spor organizasyonuna dönüşmüştür. Kalkınmış ülkeler ancak bu maliyeti kaldıracılabilmekte, bu da ev sahibi ülkelerin tanıtımı, turizm faaliyetlerinin artması ve modern spor tesislerinin kazanılmasını sağlamaktadır. Bunların yanında dünyanın en büyük organizasyonu olarak kabul edilen Olimpiyatlar, ülkelerin ekonomik, sosyal, kültürel ve sportif yönlerine katkı sağlarken yaşam boyu spor felsefesinin oluşmasına da vesile olmaktadır (Şahin, Erden, 2017).

Olimpizm bedene, iradeye ve zihne özgü nitelikleri yücelterek bu nitelikleri dengeli bir biçimde bütünleştiren, sporu kültür ve eğitimle kaynaştırarak çaba göstermenin, iyi örneklerin eğitsel değerinin ve evrensel temel ahlak ilkelerine saygının verdiği mutluluğa dayalı bir yaşam biçimidir (Kale, 2007). Olimpizm aynı zamanda evrensel değerler taşır, oyunlar ile sporun insan yaşamının vazgeçilmez bir ögesi olduğunu hatırlatır ve insanlar için bir ideal olma özelliğini taşır (Şentuna, 2013).

Maskot, Türkçede uğur getireceğine inanılan eşya, hayvan veya nesne tanımı yapılabilir (Püsküllüoğlu, 2012). Pozitif duygu taşıyıcıları olarak maskotlar genellikle gülümsemektedirler ve bu yolla; mutluluk, memnuniyet ve neşe duygularını aktarmaktadırlar. Genellikle hayvanlar ve insansı özellikler taşıyan maskotlar izleyicilerle duygusal bağ kurabildikleri, kolay tanımlanabildikleri için tercih edilmektedirler (Özcan, 2014).

Olimpiyat Oyunları'nın maskotları her zaman önemli bir marka sembolü olarak kabul edilmiş ve tüm ev sahibi ülkeler tarafından yeniliklere konu olmuştur. Sadece küreselleşmenin genel eğilimini yansıtmakla kalmayıp aynı zamanda farklı ulusal kültürlerin farklı kültürel sembollerini yansıtmaktadır (Ping, 2010). Olimpiyat maskotları olimpiyat kültürünün önemli bir taşıyıcısı olmuştur. Olimpiyatın ruhunu, idealini ve değerlerini somutlaştıran kültürel bağlılığa sahiptir (Jiayun, 2007).

Bu çalışmanın amacı; Modern yaz ve kış olimpiyat oyunlarında ev sahibi ülkeler tarafından kullanılan olimpiyat maskotlarının kendilerine özgü niteliklerinin, temsil ettikleri kavramların, çıkış noktalarının ve kullanım amaçlarının farklı yönleri ile incelenmesidir.

Yöntem

Araştırmada; incelenen konuyla ilgili olgu ve olaylar hakkında bilgi içeren yazılı belgelerin analiz edilmesiyle verilerin toplanmasında kullanılan doküman incelemesi yöntemi kullanılmıştır. Araştırmada Modern Yaz (1972 Münih- 2016 Rio de Janeiro) ve Kış (1976 Innsbruck - 2018 Pyeongchang) Olimpiyatlarında ev sahibi ülkeler tarafından kullanılmış olan toplam 24 maskot ele alınmıştır.

Olimpiyat oyunlarında kullanılan maskotlar ev sahibi ülkeler tarafından çeşitli isimlerle tanıtılmaktadır. Ancak maskotların kullanım amaçları ile seçilme şartlarına ilişkin yeterli araştırma olmadığı bilinmektedir. Bu araştırma, sözü edilen eksikliğin giderilmesinin, alan için önemli bir gereksinim olduğu gerçeğinden hareket ederek yapılandırılmış ve sonuçlandırılmaya çalışılmıştır.

Bulgular

Olimpiyat maskotunun ilk olarak 1972 Münih Yaz Olimpiyatları'nda kullanılmaya başlandığı ve bu olimpiyattan sonraki tüm yaz ve kış olimpiyatlarında çeşitli olimpiyat maskotlarının ev sahibi ülkeler tarafından kullanılmaya devam ettiği görülmektedir. 1972 - 2018 yılları arasındaki tüm olimpiyatlarda kullanılmış olan toplam 24 maskot aşağıda incelenmiştir.

Yaz Olimpiyatlarında Kullanılan Maskotlar



Resim 1: Waldi 1972 Münih, ALMANYA

“Waldi” (dachshund), ilk olimpiyat maskotudur. Waldi, Almanya ile olan ilişkisi nedeniyle seçilmiştir. Waldi'nin “Cherie Von Birkenkof” soyundan geldiği ve bir av köpeği cinsi olduğu bilinmektedir. Maskotun başı ve kuyruğu açık mavi ve vücudunun altı olimpik renkler ile dikey çizgilere sahiptir (Paula, 1988).

Maskot şaşırtıcı bir ticari kariyer elde etmiştir. Dachshund (av köpeği)'nin görüntüsü tişörtler, posterler, kartpostallara basılmıştır. Kolye ve anahtarlıklar için de bir model olmuştur. Maskot için büyük bir talep olması ve onun finansal başarısı maskotların sonraki olimpiyat veya kış oyunları için olimpiyat sembollerinden biri olarak IOC tarafından resmi olarak kabul edilmesini sağlamış ve daha sonra paralimpik oyunlarına da dâhil edilmiştir (Rotkiewicz, 2012).



Resim 2: Amik, 1976 Montreal, KANADA

Amik, Kanada'daki Kuzey Amerikalı Hintliler arasında yaygın olan Algonquin'deki kunduz anlamına gelir. Amik, geleneksel olarak madalyalar için kullanılan şeridi sembolize eden Montreal Oyunları logosunu içeren kırmızı bir şeritle birlikte sergilenmiştir. Organizasyon Komitesinin renklerinde çok renkli bir şerit içeren bir sürüm de mevcuttur.

Maskota bir isim bulmak için Kanada'da ulusal bir yarışma düzenlenmiştir. Bir kunduz seçmek rastgele bir seçim olmamıştır. Çünkü hayvan madeni paranın ve çeşitli dam-

gaların tersinin görüldüğü Kanada tarihi ile yakından bağlantılıdır. Bu hayvan, sabrı ve yoğun çalışmasıyla bilinir ve Kanada'nın gelişiminde, kunduz kürkü ticaretinin 16. yüzyıldan beri önemli bir ticari faaliyet olduğu bilinmektedir (Paula,1988).



Resim 3: Misha, 1980 Moskova, RUSYA

ve şarkılarında popüler olan ayı ezici bir üstünlükle seçilmiştir. Sanatçı Victor Chizhikov, tam adı Mikhail Potapych Toptygin olan “Misha’yı” geliştirmek için seçilmiştir. Ayı için 100 değişiklik yapmak için altı ay çalışmıştır. Sonunda Chizhikov bir kemer ve bir tokandan oluşan beş olimpik halka ile “Misha” yı tasarlamıştır (Paula,1988).



Resim 4: Sam, 1984, Los Angeles, ABD

papyonu, çizgili kırmızı atleti ile samimi, neşeli ve sıcak bir karakter olarak tasarlanmıştır (Özcan, 2014). Maskot, azim, cesaret, kendine güven ve cesareti sembolize etmiştir. Çoğu zaman yüksek bir Olimpiyat meşalesini elinde tutarak ayakta durmaktadır. Olimpik kartal “Sam”ın altın yumurtlayan bir kaz olduğu da ortaya çıkmıştır. 10 milyon kartal satışından elde edilen gelir 200 milyon civarındadır (Rotkiewicz, 2012).



Resim 5: Hodori, 1988 Seul, G. KORE

Moskova Olimpiyat Organizasyon Komitesi, TV programları aracılığıyla 1980 olimpiyat oyunları maskotu için önerilerde bulunmak üzere halka çağrı yapmıştır. İstek üzerine Sovyetler Birliği'nin her yerinden 40.000'den fazla mektup alınmıştır. En çok talep alan hayvanlar; elk, boz ayı, samur, geyik olmuştur. Ancak Rus halk masallarında, şiirlerinde

Amerika Birleşik devletlerinin ulusal sembolü olan kartal, 1984 Los Angeles Olimpiyat oyunları için maskot tasarlanırken ilham alınan ünlü Sam Amca figürü ile bütünleştirilmiş ve Sam The Eagle ortaya çıkmıştır. C. Robert. Moore tarafından tasarlanan maskot, olimpiyatların beş halkası ve Amerikan bayrağını da temsil eden silindirik şapkası, kırmızı beyaz

Maskot, Seul Ulusal Üniversitesi Endüstriyel Tasarım Bölümü Öğretim Üyesi olan Seung Choon Yang tarafından tasarlanmıştır. Maskot, “Sam-taeguk” olarak bilinen geleneksel Kore motifinin bir türevidir. Kore mimarisinde ve el sanatlarında yaygın olarak kullanılmaktadır. Kaplan, Kore efsaneleri ve halk sanatında sıkça rastlanan bir figürdür. "Hodori", maskotun resmi adı halk tarafından sunulan 2,295 isim

arasından seçilmiştir. "Ho", Korece'de kaplan anlamına gelirken, "Dori" yaygın bir eril küçümsemedir. Kaplan, Kore popüler sanatında ve efsanelerinde sıklıkla görülür. Olumlu bir görüntü ile genellikle mizah, cesaret ve soyluluk ile ilişkilendirilir. Hodori, boyundaki olimpiyat halkalarını bulundurur. Kafasında tipik bir geleneksel kore şapkası olan sangmo vardır. Şapkadaki şerit, Seul için S şeklindedir ve çeşitli biçimlerde görünür (Paula,1988).



Resim 6: Cobi, Barselona, İSPANYA

Katalan bir çoban köpeğinden esinlenerek ortaya çıkartılan Cobi, uzun süre oyuncak mağazalarında ve hediyelik eşya olarak satılmıştır. Maskotun yazarı, katalan sanatçı Javier Mariscal'dir. "Cobi" tanınmak için zor bir karakteri temsil etmiştir. Aslında köpeğe veya yavru köpeğe benzerlik gösterir. Belirleyici bir yüzünü ekşitme hareketine ve çıkıntılı kulaklara sahiptir. Burnu kenara doğru bir nebze kaydırılmıştır. Kafası kısa ve geniş gövdesiyle bağlantılıdır. Bu tuhaf köpeğin elleri ve bacakları çocuklarıninki gibidir.

O bir bütün olarak gözlemlendiğin de dostça bakar fakat bir nebze alaycıdır. Kuşkusuz, "Cobi", hayvan sunmanın geleneksel yolunu kıran yenilikçi bir olguydu. Bu yüzden basın kampanyasının konusu haline geldi, çünkü o çok kübizm hareketini andırıyordu. "Cobi", Barcelona oyunlarını tanıtan binlerce gömlek, şapka, çanta, anahtarlık, çıkartma ve diğer aksesuarları süslemiştir (Rotkiewicz, 2012).



Resim 7: Izzy, 1996, Atlanta, ABD

Başlangıçta "Whatizit" olarak adlandırılan "Izzy" ismi, Amerika Birleşik Devletleri'nde yaşayan çocuklardan gelen 3.300 farklı teklif arasından seçilmiştir. "Izzy", mavi büyük gözleri, büyük burnu, beyaz elleri, halkalardan oluşan çok renkli bir kuyruğu ve ayakkabılarıyla birlikte ayakları üzerinde komik, biraz beceriksiz bir şişman adam şeklindedir. Film Animasyon Stüdyosu Roman Inc. kahramanı maskot "Izzy" olan bir dizi kısa televizyon filmi çekmiştir. Maskotun yenilikçi görünümü, yüzyılın ruhu ve dijital sanatı için doğruydu, ancak ulusal öneme sahip hayvan ve insan maskotları geleneğinin kırılması açısından bir sürpriz olmuştur. Fütürist "Izzy" bilgisayar tasarımlı maskotlar çağını başlatmıştır (Rotkiewicz, 2012).



Resim 8: Olly, Syd, Millie, 2000, Sidney, AVUSTRALYA

suyu, havayı ve toprağı sembolize ederler. Renkleri oyunların ambleminin renklerine karşılık gelir ve üçü de Avustralya faunasının tipik örnekleridir.

İsimler ve kişilikler, yeni binyılın ilk olimpiyatları olma iddiasıyla yakından bağlantılıdır. Sydney için adını alan Syd'in Avustralya halkının enerjisini somutlaştırdığı söylenmiştir. Maskotların kişilikleri, kişisel özellikleri, sevdikleri ve sevmedikleri birbirlerini tamamlamasının yanı sıra resmi olimpiyat maskotları olarak seçilmelerini somutlaştıran kapsamlı bir tarihsel anlatı ile iç içe geçmiş durumdadır (Magdalinski, 2004).



Resim 9: Athena ve Phevos, 2004 Atina, YUNANİSTAN

dırmak için turuncu renkte iken Phevos, denizleri ve oyun ambleminin rengini hatırlatmak için mavi bir tunik giymiştir. (Rotkiewicz, 2012).



Resim 10: Fuwa, 2008 Pekin, ÇİN

İsimleri aslında kısaltma olan maskotlardan “Olly” “Olimpiyatlar”ı, “Syd” ev sahipliği yapan şehri “Sidney”i, “Millie” ise “Milenyum”u ifade etmektedir. Üç maskot, ördek tarafından doldurulmuş bir platypus (Syd), bir kookaburra (Olly) ve bir ejder veya dikenli anteater (Millie)’dir. Sırasıyla

İki maskotun adı, iki Olympos tanrısına atıf yapmaktadır; "Phoebos", ışık ve müzik tanrısı Apollo'nun başka bir adı; "Athena", bilgelik tanrıçası ve Atina şehrinin koruyucusudur. İki maskot, Antik Yunan ile modern çağın olimpiyat oyunları arasındaki bağlantıyı simgeler. Maskot tasarımı için bir yarışma düzenlendi. Toplam 196 teklif, tasarım ajansları ve dünyanın dört bir yanından gelen profesyoneller tarafından sunuldu. Athena, güneşi ve paralimpik'i uyan

“Fuwa” beş ayrı maskottan oluşuyor. Bunlar balık, panda, olimpiyat ateşi, Tibet antilobu ve kırlangıç. Her bir maskotun ayrı bir ismi var: Beibei, jingjing, huanhuan, yingying, nini. Bir araya gelince “Beijing huang ying ni” cümlesini oluşturuyor. Cümlelerin anlamı ise “Pekin’e hoşgeldiniz”dir.

Maskotlar olimpiyat halkalarının renklerinden oluşur. Vücutlarında ve başlıklarında doğanın beş elementi (deniz, orman, ateş, toprak ve gök) görülür. Olimpiyat oyunlarının logosunu taşıyan maskotlar ve araç-gereçlerin satışından 300 milyonu aşan kar edildiği bildirilmiştir (Yuanqin, 2012).



Resim 11: Wenlock ve Mandeville,
2012, Londra, İNGİLTERE

"Mandeville", kafa ile birlikte bisiklet kaskı gibi aerodinamik bir şekle sahiptir. Maskotların "yüzleri" olimpiyat oyunlarında önemli olayları kaydetmek için video kameraları görevi yapar. Kameralar bir göz merceği ile donatılmıştır.

Wenlock, olimpiyat halkalarını simgeleyen bileziklere sahiptir: sol önkolda mavi, siyah ve kırmızı, sağ tarafta sarı ve yeşil; Mandeville, "sağ el bileğinin üzerinde oyunlarda-ki sonuçları ölçmek için bir kronometre taşır. Maskotlar aerodinamik bacaklara sahipken parmak ya da ayakları yoktur (Knight, Freeman, Stuart, Griggs, O'Reilly 2014).



Resim 12: Vinicius, 2016, Rio de
Janeiro, BREZİLYA

Maskot vahşi bir kedinin, bir maymunun ve bir kuşun fiziksel özellikleriyle bir insan formuna sahiptir; tüm hayvanların niteliklerini ve seslerini taklit edebilir ve bir kuş gibi uçabilir. Yeşil bir kuyruğu olan sarı bir elbise görünümündedir; mavi kollar ve eller bir kuşun kanatlarını taklit eder (Rotkiewicz, 2012).

Wenlock ismi; Modern Olimpiyat Oyunları hareketini Shropshire kasabasında "Wenlock Oyunları" adı altında başlatan Baron Pierre de Coubertin'den, "Mandeville" ismi ise; Buckinghamshire'daki Stoke Mandeville Hastanesi'nden ilham alınarak konulmuştur.

"Wenlock" kafasının yuvarlak şekli altın, gümüş ve bronz olan üç olimpiyat madalyasını; başın üstündeki üçgen bir ışık ise Londra taksilerini temsil eder.

Rio 2016 maskotlarının oluşturulması için teklif çağrısı Kasım 2012'de başlatılmış ve bu konuda birçok profesyonel şirket yarışmıştır. halk oylaması ile maskotun ismi belirlenmiştir. Maskotların isimleri iki muhteşem Brezilyalı besteci tarafından onurlandırılmıştır. Vinicius de Moraes (1913-1980) ve Tom Jobim (1927-1994) - bossa nova müziğinin yeni yönünün efsaneleri, Brezilya, samba ve caz unsurlarını birleştirmiş oldu. Vinicius, çeşitli Brezilya hayvan türlerinin kesişiminden oluşturulan bir melezdır.

Kış Olimpiyatlarında Kullanılan Maskotlar



Resim 13: Mandele, 1976 Innsbruck, ALMANYA

Kış olimpiyatlarının ilk resmi maskotu bir kardan adam olarak anılan Mandele ismini almıştır. Maskotun tasarımcısı Avusturyalı bir görsel sanatçı Walter Poetsch'tir. Maskot beyaz plastikten yapılmıştır; küçük kardan adamın elleri ve ayakları doğrudan kafasına bağlıdır. Küçük kardan adamın havuç şeklindeki kırmızı bir burnu, büyük siyah gözleri, kırmızı bir Tirol (Avusturya da bir vilayet) şapkaya sahiptir. Mandele" küçük kardan adam çok önemli bir ticari gelir elde etmiştir. Maskot, çeşitli oyuncaklar, anahtarlıklar, yüzükler, bardaklar, çıkartmalar şeklinde satılarak önemli bir ticari gelir kaynağı olmuştur (Rotkiewicz, 2012).



Resim 14: Roni, 1980, Lake placid-AMERİKA

Olimpiyat maskotu, 500 proje arasından seçilmiştir. Donald Moss ve yapımcı Capital Sports şirketinin çizimi Raccoon'dur.

Maskot genellikle kayak kıyafeti ve kayak teçhizatı ile bir kayakçı görüntüsü verir. Kış Oyunları amblemini gövdesinde taşır. İsmi ise yine yarışmaya sunularak Polonya Guilderland' da ya

şayan Tom Golonka adında 12 yaşındaki bir çocuk tarafından bulunan "Roni" ismini almıştır. Olimpiyat komitesi tarafından yarışmalara gerçek rakun getirilmesi fikri sunulmuştur. Sonrasında yarışmayı tanıtmak için New York televizyonuna iki tane gerçek rakun çıkarılmıştır (Rotkiewicz, 2012).



Resim 15: Vučko, 1984, Sarajevo, BOSNA HERSEK

Saraybosna'daki Kış Oyunları maskotu, bilgili bir görünüm ve gülümsemeye sahip dağ kurdu yavrusudur. Tasarımı, Sloven bir sanatçıya ait olan maskot, birçok hayvan arasından seçilmiştir. Cesaret, güç, hırs, mücadele ruhu gibi özellikleri barındıran maskot, Vučko ismini Sırp-Hırvatça terimden türetilerek almıştır. Sanatsal tasarım açısından, "Vučko" en başarılı, en etkileyici ve pozitif duygular uyandıran olimpiyat maskotları arasında yer almıştır. Çünkü Disneyland'ın komik ve tanınmış karakterlerine

benziyordu. "Vučko" binlerce basın makalesi, radyo raporu ve TV yayını gibi çeşitli programlarda yer almıştır (Rotkiewicz, 2012).



Resim 16: Hidy-Howdy, 1988,
Calgary-KANADA

(Paula,1988). Maskotlar, Kanadalıların samimi ve konukseverliğini vurgu yapar. Ayrıca ilk yerleşenler tarafından Kanada'nın çok zor şartlarda kazanıldığını, ilk yerlilerin cesaretini, zorlu mücadeleye direnme ve kazanma isteğini temsil etmektedir. Maskotlara bakıldığında batılı tarzı şapka ve kıyafetler giydikleri görülür (Rotkiewicz, 2012).



Resim 17: Magique, 1992,
Albertville, FRANSA

eder. "Magique", oyunlara yardımcı olan binlerce gönüllü tarafından kullanılan bilgisayar terminallerine programlanarak bilgi akışı sağlanmıştır (Rotkiewicz, 2012).



Resim 18: Håkon ve Kristin, 1994,
Lillehammer, NORVEÇ

Olimpiyatların ve Olimpik Kış Oyunları'nın ilk çift maskotları olmuşlardır. 700 proje arasından maskotlar ve ismin seçimi üç yıl kadar sürmüştür. Son olarak kış olimpiyatları katılımcısı olan, Sheila Scott tarafından tasarlanan ve "Great Scott Productions" tarafından üretilen iki kutup ayısı yavrusu Calgary kış olimpiyatlarının maskotları olmuşlardır. Kutup ayısı yavruları kardeşlerdir. Kızın adı "Hidy", çocuk ise "Howdy" dir

Albertville'deki kış oyunları maskotu, Fransız ekiplerine ve organizatörlere şans getirmesi için "Magique" (sihirbaz) olarak adlandırılmıştır. Eğlenceli bir gülümsemeye sahip olan bu gizemli maskot Corinne Requet tarafından bilgisayar çizimiyle oluşturulurken, maskota bakıldığında gövde ve ayakları Fransa'nın ulusal renklerine atıfta bulunurken, başındaki kırmızı renkte ucu sivri top şeklinde görülen malsallardaki cüceler tarafından takılan şapkalari temsil

Norveçli görsel sanatçılar Kari ve Werner Grossmann, Håkon ve Kristin adında bir çift kraliyet çocuğu tasarlamış ve kabul görmüştür. Lillehammer'deki Olimpik Kış Oyunları'nın maskotları insan figürü biçimindeki ilk olimpiyat maskotları ve tarihi bir geçmişe sahip ilk maskotlardır.

Maskotlar, Kış Olimpiyat Oyunları logosunu taşıyan geleneksel Norveç kıyafetleriyle süslenmiş iki mavi gözlü kraliyet çocuğu olarak tanıtılmıştır. Ayrıca insan görünümlü maskotlar, 10.000 çocuk görseli

arasından seçilmiştir. Her çeşit malzemeden farklı boyutlarda, örn. Pelüş, kuklalar, oyma ahşap süsler, plastik hatıra eşyaları ve metal süs eşyaları olarak üretilmiştir (Rotkiewicz, 2012).



Resim 19: Sukki-Nokki-Lekki-Tsukki, 1998, Nagano, JAPONYA

rın isimlerinin ilk harflerinin bir araya getirilmesinden gelir. Maskotların görüntüleri, karlı baykuşlara çok az benzemektedir. Bunlar, baykuşun gözlerinin karakteristik bir ifadesine sahip olmaktan daha ziyade avangart çizgi film çizgileri idi (Rotkiewicz, 2012).



Resim 20: Powder-Coal-Copper, 2002, Salt Lake City, AMERİKA

Maskot ile peluş maskotlar (20 dolara) ve diğer örme şapkalar havaalanında, şehir merkezinde, otellerde, restoranlarda, olimpiyat mekanlarında ve olimpiyat köyünde organizatörlere bir pazarlama başarısı sağlayarak sevinç garantisi vermiştir (Rotkiewicz, 2012).



Resim 21: Neve-Gliz, 2006, Turin, İTALYA

Maskotların ismi olimpiik kayak pistlerinin yanması sırasında, bir grup korunan bir tür olan karlı baykuş bulundu. Onları korkutmamak için parkurlar değiştirildi. Dört karlı baykuş Japonca "Yukinko Snowlets" demektir. Nagano'daki olimpiyatların maskotları olmanın yanı sıra doğal çevreye saygı sembolü haline gelmişlerdir.

"Snowlets" kelimesinin İngilizce ismi, "Sukki", "Nokki", "Lekki" ve "Tsukki" adlı baykuşla-

Lake Placid'deki Kış Olimpiyat Oyunları'nın maskotu, sanatçı Robert Whitney tarafından tasarlanmıştır (Paula,1988). Bu üç maskot, hayvanların doğal tabaka renklerini göz önüne alarak adlandırıldı: dağ tavşanı "Toz" (Powder), ay "Kömür"(Coal) ve çakal "Bakır" (Copper). Her maskot, boynunun etrafında Amerikan kızilderilerini sembolize eden kolyeler yer almaktadır.

Olimpiik Kış Oyunları Düzenleme Komitesi Kış Olimpiyat Oyunları maskotları için uluslararası bir yarışma ilan etti. Yarışma, Portekizli tasarımcı Pedro Albuquerque tarafından kazanıldı. Pedro Albuquerque' ye göre, her iki maskot da kışın iki doğal unsuru olan kar ve buzu yansıyordu.

"Neve" kırmızı bir kostüm giymiş yuvarlak şekilli, narin, hoş ve zarif bir kartopu görünümü verirken, "Gliz" mavi kostüm giymiş bir buz küpünü andırır. Kış Oyunları amblemi elbiselerinde tasvir edilir. Her iki maskot da eğlenceli bir şekilde gülümser. Ve sevinç, coşku, tutku kültürünü yayar. Genç neslin hayat ve enerjiyle dolu bir sembolü olmuşlardır. Maskotlar çocuklar için çizgi roman, çizgi film ve bilgisayar oyunları karakterlerine benziyordu. Ayrıca peliış oyuncaklarına aşırı bir talep olmuştur (Rotkiewicz, 2012).



Resim 22: Miga-Quatchi-Sumi, 2010, Vancouver, KANADA

"Miga", "Quatchi" ve "Sumi" isimli üç karakter seçilmiş ayrıca "Mukmuk" (onlara eşlik eden bir maskot) da bu üç karakterin yanında yer almıştır.

"Miga" efsanevi denizayısı siyah bir sırt, beyaz göğüs ve kenarlar ile gözü üstünde ve arkasında beyaz bir yamanın yanında, yuvarlak kafa, uzun üçgen biçimli sırt yüzgecine ve boynu yeşil bir atkı ile sarılı bir görünüme sahiptir. Quatchi, Kırmızı-kahverengi, tüylü bir maskot, vahşi bir canavarı andırıyor ve buz hokeyini temsil ediyordu.

Mukmuk, tıknaz bir beden, beyaz lekeler ve uzun kuyruklu, çikolata-kahverengi bir kürk rengine sahiptir. Alarm verildiğinde yüksek sesle ıslık kullanır. Her üç maskot da Kanada marşından alınan parlayan kalpler sloganını temsil eder (Rotkiewicz, M.2012).



Resim 23: The Hare-The Polar Bear-The Leopard, 2014, Sochi, RUSYA

Olimpik Kış Oyunları Soçi 2014 için maskotlar, önce Rusya'nın tamamında, daha sonra uluslararası alanda düzenlenen bir yarışma sonrasında seçildi. Toplam 24.048 çizim alındı. Yarışmanın ikinci aşaması için uzmanlardan oluşan bir jüri tarafından on teklif seçildi. Profesyonel tasarımcılar daha sonra nihai şeklini ortaya koymak için onlarla uğraştılar. Nihai karar, 26 Şubat 2011'de "Talismaniya Soçi 2014 Finali" başlıklı bir TV programının parçası olarak Rus halkının oyuyla alındı (URL-1).



Resim 24: Soohorang, 2018, Pyeongchang, G.KORE

"Sooho" Korece bir sözcük olan "koruma" anlamında gelir; tüm katılımcıları ve izleyicileri korumayı temsil eder. "Rang" sözcüğü Korece "kaplan" anlamına gelen "horang-i" dan gelir. Kar ve buzun rengi beyaz olması nedeniyle kaplan çoğunlukla beyaz renktedir. Kore'de, kaplan, koruyucu gibi düşünülen kutsal bir hayvandır.

Folklorun yanı sıra ülkenin mitolojik temelinde de görülür. Maskot, siyah üçgen desenlerle süslenmiş beyaz kürk görünümünün yanında, 2018 Kış Olimpiyat Oyunları amblemini göğsünde yansıtır. Cep telefonları için popüler bir Korece mesajlaşma uygulamasında bir dizi ifadeyle emoji olarak kullanılmıştır (URL-1).

Sonuç

Araştırmadan elde edilen bulgulara göre, olimpiyat maskotunun ilk kez 1972/ Münih yaz olimpiyatlarında kullanılmaya başlandığı, bu tarihten sonraki her yaz ve kış olimpiyat oyunlarında ev sahibi ülkeler tarafından kullanıldığı görülmektedir. Kullanılan bu maskotlardan kış olimpiyatlarındaki sekizinin hayvanlardan, üçünün hayali kahramanlardan ve birinin de insan figüründen esinlenilerek ortaya çıktığı, yaz olimpiyatlarındakilerin ise onunun hayvanlardan, birinin hayali bir kahramandan ve birinin de mitolojik temalardan esinlenilerek ortaya çıktığı sonucuna varılmaktadır.

Maskotların ev sahibi ülkelere ait bazı özellikleri simgelediği ve tümüne olimpiyat ruhuyla özdeş olumlu manaların yüklendiği görülmektedir. Yaz ve kış olimpiyat oyunlarında kullanılan toplam 24 maskotun tümünün ev sahibi ülkeler tarafından aynı zamanda ticari objelere çevrilerek değerlendirildiği sonucuna da varılmaktadır.

Maskotların olimpiyat oyunlarının genel pazarlamasında oynadığı rolün daha iyi anlaşılması için bu yönde çalışmalar attırılabilir. Maskotlar üzerine daha fazla araştırma, sadece olimpiyat maskotunun tasarımcıları için değil, küresel reklam ve iletişim endüstrisi için de gereklidir. Teknolojinin maskot tasarımları üzerindeki etkisine yönelik çalışmaların üzerinde de durulabilir.

Kaynakça

- Görkemli, H. N., Matır, L., Çelik, C. Seki, Ö. (2014). Kent imajı açısından olimpiyatlar-Selçuk üniversitesi öğrencilerine yönelik bir uygulama. *Gümüşhane Üniversitesi İletişim Fakültesi Elektronik Dergisi*. 2 (3), 178-196
- Jiayun, H. (2007). Origin, development and characteristic of olympic mascots. *Journal of Hubei Sports Science*. (5), 110-12.

- Kale, R. (2007). *İlköğretimde beden eğitimi ve oyun öğretimi*. Ankara. Pegem yayıncılık.
- Knight,P.S.,Freeman,I.,Stuart,S.,Griggs,G.e,O'Reilly,N.(2014). Semiotic representations of Olympic mascots revisited Virtual mascots of the games 2006-2012. *International Journal of Event and Festival Management*, 5 (1), 74-92.
- Magdalinski, T. (2004). Cute, loveable characters the place and significance of mascots in the olympic movement. *The International Journal Of Olympic Studies*. XIII,75-92.
- Özcan, B. Ö. (2014) Hayvan sembolleri ve marka maskot kullanımı, *Mustafa Kemal Üniversitesi Sosyal Bilgiler Enstitüsü Dergisi*, 11(27), 53.
- Paula, W.(1988). Cute little creatures, *Olympic Review*, 250-251, 436-441.
- Ping, Y. (2010). The Connotations of olympic mascots and their cross-cultural acceptance with reference to the industrial extension of the mascot design, *Shenzhen University Journal* (Humanities & Social Sciences), (27), 146-151.
- Püsküllüoğlu, A. (2012) Türkçe sözlük, Ankara: Can Yayınları, 542.
- Rotkiewicz, M. (2012). *Symbolei maskotki olimpijskie*, Copyright by Polski Komitet Olimpijski, Warszawa.
- Şahin,S., Erden, S.(2017) Antrenörlerin olimpiyat oyunları hakkındaki görüşlerinin belirlenmesi, *Eğitim Fakültesi Dergisi*, 30 (1), 375-388.
- Şentuna, M. (2013).Türk antrenörlerinin modern olimpiyat oyunları hakkındaki farkındalık düzeylerinin belirlenmesi, *Sportmetre Beden Eğitimi ve Spor Bilimleri Dergisi*, 11(1), 41-46.
- Yuanqin, P. (2012). A Brief introduction to chinese mascot, *Canadian Social Science* 8, (6), 54-59.
- URL-1, <https://www.olympic.org/studies> (Erişim Tarihi: 24 Mayıs 2018)