

Pandemi Sürecinde Tokyo 2020 Yaz Olimpiyat Oyunlarında Kazanılan Yeni Yöntemli Turizm Mirasları

Hande KÖSE

Kütahya Dumlupınar Üniversitesi Lisansüstü Eğitim Enstitüsü

<https://orcid.org/0000-0002-3174-3806>

Çetin ÖZDİLEK

Kütahya Dumlupınar Üniversitesi Spor Bilimleri Fakültesi

<https://orcid.org/0000-0003-3676-366X>

Halil BİŞGİN

Kütahya Dumlupınar Üniversitesi Spor Bilimleri Fakültesi

<https://orcid.org/0000-0001-7763-6769>

Özet

Japonya yaşadığı deprem, tsunami ve Fukushima nükleer reaktör kazası sonrası turizm sektöründe oluşan güven ve imaj kaybını düzeltmek amacıyla Tokyo 2020 oyunlarını kaldıraç olarak kullanmayı planlamıştır. Fakat yaşanan pandemi krizi nedeniyle; oyunların sınırlı katılımı yapılması, planlanan turizm hedeflerine ulaşmayı engelleyeceği düşüncesiyle yeni yöntemler ve projeler geliştirilmiştir. Oyunlarda kullanılan projeler IOC den tam destek alarak daha sonraki oyunlarda da kullanılması için öneriler listesine eklenmiştir. Bu kapsamda araştırmamızda nitel araştırma yöntemlerinden doküman analizi tekniği kullanılarak oyunlar için üretilen yeni yöntemli turizm miraslarının incelenmesi amaçlanmıştır. Araştırmamızda projeler; agora evleri, dijitalleşme, sanatsal çalışmalar ve milli kimliği sergileme kapsamında değerlendirilmiş olup olimpiyat tarihinde ilkleri incelemesi yönünden önem taşımaktadır.

Anahtar Kelimeler: Tokyo 2020, turizm, miras, pandemi

New Methodical Tourism Heritages Gained in Tokyo 2020 Summer Olympic Games During the Pandemic Process

Abstract

Japan intended to utilise the Tokyo 2020 games as a means to regain the confidence and rectify the damage to the tourism industry caused by the earthquake, tsunami, and Fukushima nuclear reactor incident. Nevertheless, in response to the pandemic crisis, novel strategies and initiatives were devised with the intention of organising the games with restricted participation, thereby mitigating the achievement of the intended tourism objectives. The projects utilised in the games received complete endorsement from the IOC and were included in the roster of recommendations for future game implementations. Our research in this context focuses on analysing the newly developed methodical tourism heritages for the games. We used the document analysis technique, which is a qualitative research method. Our research focused on evaluating projects related to agora houses, digitalization, artistic works, and the exhibition of national identity. It is significant as it allows for the examination of Olympic history's pioneering achievements.

Key Words: Tokyo 2020, tourism, heritage, Pandemic

SUMMARY

Introduction and Aim: The objective of this study was to analyse the cultural and historical assets acquired through tourism during the 2020 Tokyo games. Amidst the scheduled games, a pandemic was officially announced as a result of the Covid-19 outbreak, leading to the postponement of the games for a duration of one year. This occurrence marks the inaugural instance in the history of the Olympic Games. As a result of the pandemic, numerous measures have been implemented and novel applications have been introduced to facilitate the continuation of games. These practices have also proven to be effective in the establishment of tourism heritage. Upon reviewing the literature, it is evident that there have been studies conducted on the relationship between the Olympic Games and tourism. However, our study aims to make a unique contribution to the existing literature by specifically examining the tourism legacies resulting from the games held during the pandemic period.

Japan had a multitude of reasons for considering the hosting of the 2020 Tokyo Olympic Games to be significant. It was predominantly serving as the host for the games for the second time. The event was inaugurated in 1964 amidst the backdrop of World War II. The country sought to rebuild and assert its presence on the global stage following World War II, and solidified its position in history through notable accomplishments in sports and diplomacy (Öncü, 2023). The objective was to utilise the games as a means to address the decline in trust and reputation in the tourism industry following the occurrence of the earthquake, tsunami, and Fukushima nuclear reactor incident during its second hosting. Nevertheless, due to the pandemic, the choice to host the games without an audience prompted the development of novel approaches to accomplish the objectives. The IOC endorsed and implemented these methods during the games, and they were also included in the IOC's recommended list for their consistent use in future games.

Material & Method: In this study, the document analysis method, also known as document scanning, which is one of the qualitative research methods, was used. Document analysis includes the processes of finding, reading, taking notes and evaluating sources for a certain purpose (Karasar, 2005). These resources include computer-based and internet-accessible materials (Bowen, 2009). Our study was designed to examine the tourism heritage gained through new methods at the Tokyo 2020 Olympic Games held during the pandemic period. In this context, the literature was scanned and documents related to the subject were examined in depth.

Result and Discussion: Upon analysing the data collected from the study, it was found that the AGORA project, originally introduced during the Ancient Greek era, was implemented for the first time in the modern Olympic history during the 2020 Tokyo games. Furthermore, it was officially recognised as a permanent feature of the Olympics by the decision of the IOC. Furthermore, it has been noted that digital platforms are extensively utilised to grant accessibility to the Olympic ambiance and legacy for sports enthusiasts who are compelled to remotely experience the games as a result of the pandemic. During the pandemic, virtual reality applications gained popularity and effectively showcased Japanese national identity, values, and destinations to a global audience.

1. GİRİŞ

32. yaz olimpiyat oyunlarının; İstanbul ile Tokyo şehirleri arasındaki güçlü mücadele sonucunda 7 Eylül 2013 tarihinde Tokyo da yapılması kararı alınmıştır. 2020 Tokyo yaz olimpiyat oyunlarının 1964 tarihinde yapılan 18. yaz olimpiyat oyunlarından sonra tekrar Tokyo'ya verilmesi Japon halkı ve hükümet için büyük başarı olarak görülmesine rağmen birçok eleştirilere de sebep olmuştur (Williams, 2017).

Mega etkinlikler ev sahibi ülkenin, şehrin endüstriyel ve kültürel tarihini içeren markasını ve imajını tanıtmaktadır. Olimpiyat oyunları da spor tarihinin mega etkinliği olarak düzenlen şehre ait mirasları tanıtarak yeni miraslar bırakmaktadır (Çetin, 2019). Japon hükümeti de 32. yaz olimpiyat oyunlarını araç olarak kullanarak 1990 sonrası emlak krizi, 2011 yılında meydana gelen deprem, tsunamisi ve Fukushima nükleer reaktör kazası gibi felaketler sonucu oluşan kötü imajı düzeltmeyi amaçlamıştır (Buchmeier, 2022). Bu amaca hizmet edecek en iyi alan olarak da turizm sektörünü belirlemiştir (Williams, 2017).

Japonya Olimpiyat komitesinin oyunlar öncesi birçok alanda IOC nin taleplerini yerine getirmesiyle hazırlık raporları pozitif olarak değerlendirilmiştir. Oyunlar için özellikle turizm alanında birçok düzenleme yapılmıştır (Taks ve ark., 2009). Fakat 2019 Aralık ayında Çin Hubei eyaleti Wuhan şehrinde SARS-Cov-2 virüsü tespit edilmiş olup hızla yayılması ve ölümcül sonuçlar oluşturması sebebiyle 11 Mart 2020 de tüm dünyada pandemi ilan edilmiştir (Alaeddinoğlu ve Rol, 2020). Böyle bir kriz insanlık tarihinde daha önce hiç görülmemiştir (Shervani ve ark., 2020). Bu durum büyük ekonomik kayıplara sebep olurken dünyada birçok ülkede seyahat yasakları getirilerek ülke giriş çıkışların durdurulmasıyla sonuçlanmıştır (Say, 2022). Pandemi sonuçları her sektörü etkilediği gibi spor organizasyonlarını da etkilemiştir. Pandemi sebebiyle Avrupa Futbol Liginde maçlar durdurulmuş olup "EURO 2020" bir yıl sonrasına, "Six Nations Rugby Şampiyonası", "Formula1 Grand Prix" ve Fransa bisiklet turu ileri bir tarihe ertelenmiştir. Dünyaca ünlü "Grand National 2020" at yarışları iptal edilmiştir (Şirin ve ark., 2020). Olimpiyat oyunları da uzun tartışmalar ve görüşmeler sonucu 2021 yılına erteme kararı alınmıştır (Rich ve ark., 2020). Pandeminin devam etmesi nedeniyle 2020 Tokyo olimpiyat oyunlarının birçok önlemler alınarak sporcu, organizasyon görevlileri ve kısıtlı sayıda seyirci katılımı ile gerçekleştirilmiştir (Dubinsky, 2023).

Oyunları imaj yenileme, marka oluşturma ve ekonomik çıktı sağlama olarak gören Japon hükümeti yaşanan son durum sonrasında yeni planlamalar ve anlaşmalar yapmak durumun da kalmıştır. Yeni oluşturduğu yöntemler olimpiyat tarihindeki ilk uygulamalar arasına girerek gelecek oyunlarda kalıcı olması için IOC tarafından öneriler listesine alınmıştır. Araştırmamızda 2020 Tokyo oyunlarında hedeflenen turizm miraslarına ulaşılması için geliştirilen projeler agora evi, dijitalleşme, sanatsal çalışmalar ve milli kimliği sergileme kapsamında değerlendirilmiş olup olimpiyat tarihinde ilkleri incelemesi yönünden önem taşımaktadır.

2. MATERYAL & METOT

Bu çalışmada nitel araştırma yöntemlerinden belge tarama olarak da bilinen doküman analizi yöntemi kullanılmıştır. Doküman analizi, belli bir amaca yönelik kaynakları bulma, okuma, not alma ve değerlendirme süreçlerini kapsamaktadır (Karasar, 2005). Bu kaynaklar içerisinde bilgisayar tabanlı ve internet erişimli materyallerde bulunmaktadır (Bowen, 2009). Çalışmamız pandemi döneminde düzenlenen Tokyo 2020 Olimpiyat Oyunlarında yeni yöntemlerle kazanılan turizm mirasını incelemek amacıyla tasarlanmış olup bu bağlamda literatür taranmış ve konuyla ilgili belgeler derinlemesine incelenmiştir.

3. BULGULAR

Tokyo 2020 Olimpiyat Oyunlarının Ertelenmesi ve Etkileri

Olimpiyat tarihinde 1972 Münih olayları ve 1980 soğuk savaş boykotları gibi birçok kriz yaşanmıştır. İnsan sağlığını tehlikeye atan salgın durumu da ilk değildir. 1918 den 1919'a kadar tüm dünyayı etkisi altına alan 1. Dünya Savaşı ve 50 milyon insan ölümlüyle sonuçlanan İspanyol gribi 1920 Ansver Olimpiyat oyunlarını da etkisi altına almıştır. Tüm yaşananlar sonrası yapılan olimpiyat oyunları

ağır hasar gören bir dünya ve küresel toplum için rahatlatıcı bir etkinlik olup toparlanması sürecine destek vermiştir (Constandt ve Willem, 2022).

24 Mart 2020'de IOC ve Japonya olimpiyat komitesi COVID 19 salgını nedeniyle 32.Yaz Olimpiyat Oyunlarının ertelenmesi yönünde ortak bir bildiri yayınlamış olup bir hafta sonra yeni tarih 23 Temmuz - 8 Ağustos 2021 olarak belirleyerek ilan etmiştir (Rich ve ark., 2020). Erteleme kararının geç alınması olimpiyatlara katılacak 206 Ulusal Olimpiyat Komitesi ve sporcular tarafından eleştirilse de olimpiyat tarihinde benzeri görülmemiş karar aceleye getirilemeyeceği düşünülmüştür (Yuan ve Wang, 2022). Bu kararı vermek spor ve ekonomi dünyası için altından kalkınması zor bir durumu teşkil etmiştir. Tokyo 2020 Olimpiyatları için son bir yılda 4.4 milyon bilet satılmıştır. 11.000'den fazla sporcu, 90.000 gönüllü, dünyanın dört bir yanından yüz binlerce yetkili ve seyircinin etkinliklere katılması planlanmış olup pandemi sürecinde ertelenen oyunlar için yeni planlamalar ve revizeler yapılmasına ihtiyaç duyulmuştur (Rakhmatovich ve Akbarovich, 2021). 2020 Tokyo yaz olimpiyat oyunlarına ev sahipliği yapmak için tahmini harcama 12,6 milyar dolar olarak hesaplanmıştır, fakat uzmanlar gecikmenin yabancı turistlerden ve reklam gelirleri kaybindan 6 milyar dolara mal olacağını düşünmüşlerdi. Japonya'nın ünlü yatırım şirketlerinden biri olan SMBC Nikko Securities pandemi sebebiyle olimpiyatların ileri bir tarihe atılması durumunda 2020 yılında Japonya'nın GSYH'sinin %1,5 azalacağını tahmininde bulunmuşlardı (Bingöl ve ark., 2020). Oyunların ertelenmesi sonucunda küresel sigorta şirketleri oyunların maliyetlerini kaldırabilmek için 2.000 milyon dolar ek ödeme yapılmasına, Tokyo başkenti ise ertelenme maliyeti olarak 597 milyar YEN ek ödeme yapılmasına karar kılmıştır (Rakhmatovich ve Akbarovich, 2021). Ayrıca 2020 Tokyo olimpiyat oyunları başkanı Thomas Bach pandemi ve ertelemeden kaynaklanan zararı telafi etmek için 800 milyon dolar ek gelir açıklamıştır (Shervani ve ark., 2020). Oyunlar sonrası hazırlanan raporda adaylık kesinleştikten sonra hazırlık döneminde GSYİH' 0,3 trilyon yen artış görülmüş olup; oyunların ertelenmesi ve seyircisiz yapılması 1 triyon yen zararın oluşmasına neden olduğu belirtilmiştir. Toplamda 0,7 trilyon yen zararın telafisinin ülkenin iç taleple dengeleneceği yönünde öngöründe bulduklarını açıklamışlardır. Ayrıca Tokyo Büyükşehir Hükümeti (TMG) tarafından Covid 19 un ülke genelinde ekonomik yıkama sebep olduğu ama oyunlar ile sürdürülebilir toparlanma yaşanacağı yönünde açıklamalar yapılmıştır (Tokyo Updates, 2022). Benzer ekonomik zarar olimpiyat tarihinde 1976 Montreal oyunlarında görülmüştür. Oyunlar sonunda Montreal ekonomik olarak yüksek zarar gösterse de hükümet yetkilileri oyunlar döneminde elde edilen ülke tanıtımının 15 yılda elde edilemeyeceğini belirterek zararı pozitif çıktı olarak görmek gerektiğini savunmuştur (Kıvrak, 2019). Bu duruma paralel olarak 2020 Tokyo oyunlar sonunda ekonomik zarar büyük olsa da olimpiyat tarihine kazandırdıkları ilkler ve yeni oluşturduğu destinasyon bölgeleri ile uzun vadede turizm sektöründe pozitif yönde ivmelenme yaşayacağı düşünülmektedir.

Tokyo 2020 Olimpiyat Oyunlarında Yeni Oluşturulan Miras Bırakma Yöntemleri

Olimpiyat tarihinde 2000 Sidney, 2004 Atina, 2008 Pekin ve 2012 Londra oyunlarında yaşanan terör olayları, sars gibi bulaşıcı hastalıklar ve 2008 den bu yana yaşanan ekonomik kriz sebebiyle mega etkinliğin turizm mirası yönünden etkisi tam olarak belirlenememiştir (Agha ve ark., 2012). 2020 Tokyo oyunlarında pandemi sebebiyle bu etkinin devam edeceği düşünülürken miras oluşturma yönünde geliştirilen yeni uygulamalar ve IOC nin kararlarındaki güncellemeler ile güçlü imaj çalışmaları ile olimpiyat tarihinde yerini alacağı düşünülmektedir. Ayrıca oyunlar ile Japon kültürünü ve tarihini yeni yöntemler ve dijitalleşme ile tüm dünyaya tanıtma fırsatı bulmuştur (Duignan, 2021). Böylece oyunlar aracılığı ile Asya ulusunun dirilişinin dünya siyasetine sunulması planlanmıştır (Buchmeier, 2022).

2020 Tokyo oyunlarında pandemi sebebiyle turizm miraslarını oluşturmak için geliştirilen projeler Agora, dijitalleşme ve destinasyon oluşturma, sanatsal çalışmalar ve milli kimliği sergileme başlıkları altında incelenmiştir.

AGORA Projesi

IOC onayı ile ilk defa 2020 Tokyo olimpiyat oyunlarında AGORA projesi uygulanmıştır. Bu projenin ilham noktası Antik Yunanistan'ın halka açık yeme içme, eğlenme, ticaret yapma amaçlı toparlandıkları yerler ve buradaki ilişkiler, paylaşımları olmuştur (IOC, t.y.a). Günümüzde Agora'nın IOC tarafından belirlenen görevi olimpik hareketin tarihiyle beraber kültürel etkisini kalıcı hale getirmek, olimpik değerlerin keşfedilmesi, geliştirilmesi ve tanıtılması için bir merkez olarak kullanılması olmuştur. Bu amaç doğrultusunda spor, sanat ve kültür bir arada sunulmuştur. Agora projesi ticaret, kültür ve fikirlerin önemli kavşağı olan dünyanın her köşesinden insanların bir araya geldiği etkileşim kurduğu Nihanbashi mahallesinde 1 Temmuz - 15 Ağustos tarihleri arasında açık kalmış olup 15 Ekim tarihine kadar çevrimiçi ziyaretçi kabul etmiştir. Buradaki çalışmalarda "Geleceği Yaratırken Geçmişini Korumak ve Canlandırmak" konseptiyle hareket edilerek hükümet, iş dünyası ve yerel topluluklarla iş birlikleri yapılmıştır. Ayrıca oyunlar döneminde Japon kültürünü, kimliğini yansıtan ve oyunları hatırlatan birçok eser kalıcı olarak bırakılarak dünyanın her yerinden ziyaretçi çekeceği düşünülen turistik destinasyonun oluşturulması amaçlanmıştır (IOC, 2020).

Dijitalleşme ve Destinasyon Oluşturma

2020 Tokyo olimpiyat oyunları komisyonu, IOC ve TOCOG' un kullandığı bazı potansiyel çözümlere ek olarak olimpiyat ruhunu yeniden üretmek, canlı tutmak ve pandemi kuralları gereği organizasyonu yerinde izlemeye gelemeyen spor tutkunlarının katılımı ve etkileşimi için dijital platformlar, online programlar gibi çalışmalar eklemiştir. Bu çalışmalar ile kazanılan yeni mirasların tüm dünyaya aktarılması amaçlanmıştır (Dubinsky, 2023).

Olimpiyat tarihinde dijitalleşme ilk kez 2012 Londra oyunlarında konuşulmaya başlanmış olup 2016 Rio da kısıtlı uygulamalar denenmiş ve 2020 Tokyo ile de zirve yapmıştır. Yapılan uygulamalar ile Rio oyunlarına göre dijital izleyici sayısı %74 artarak 3,05 milyar seyirciye ulaşılmıştır. Video görüntüleme %139 artış göstererek 28 milyar video görüntülemesi ile açık ara tarihte en çok izlenen oyun olmuştur. Rekor düzeyde yapılan dijitalleşme ve yenilikçi çalışmalar ile 2020 Tokyo dijital olimpiyat oyunları olarak olimpiyat tarihinde yerini almıştır (IOC, 2022). Böylece pandemi sürecinde istenilen ama elde edilmesi güç olan Japon kültürü ve Tokyo tanıtımı sanal ortam uygulamalarıyla dünyaya sunulmuş aidiyet ve bütünlük oluşturulmuş olup gelecek dönemler için Japonya ve Tokyo'ya gelecek turist sayısının artışı hedeflenmiştir.

İzleyicilerin katılımını arttırarak aidiyet duygusunu yaşatabilmek için yapılan uygulamalara örnek olarak taraftar video duvarı "Maket the Beat" (Vuruşunu Yap) uygulaması ile dünyanın her yerinde sporseverlerin oluşturduğu klipler ve 250 milyondan fazla tezahürat kayıtlarının olimpiyat salonlarında gösterimi yapılmıştır (IOC, 2022). İlave olarak olimpiyat müzesinde AR uygulamasında (Dijital Gerçeklik) Japon kültürünü simgeleyen kiraz çiçekleri, koi sazan balığı, zen bahçeleri ve spor manga karakterleri spor severlerle buluşturularak yerinde deneyimleme imkanı sağlanmıştır. Uygulama Kasım 2021 yılı sonuna kadar Apple Store ve Google Store da ücretsiz hizmet vermiştir (IOC, 2022).

Destinasyon oluşturmada kısa film gibi görsel çalışmalarla bölge ile ilgili farkındalık yaratarak ilgi ve arzunun arttığı görüldüğü için diğer bir yöntem olarak kısa film uygulamaları tercih edilmiştir (Taşçı, 2009). Bu kapsamda JNTO Japonya ve Tokyo tanıtımı için dijital reklam ve içerik üretimine önem vermiştir. Eski olimpiyat şampiyonlarının Japonya'da çeşitli destinasyonlar da kano, bisiklet

aktivitelerini yaparken çekilen videoları tanıtım aracı olarak kullanmıştır (JNTO, 2022). Ayrıca olimpiyatların mükemmellik, dostluk ve saygı değerlerine değinmek için yapımcılığını Yashiaki Nishimura'nın üstlendiği "Yarının Yaprakları" kısa filmi yapılmıştır. Film İngiltere'nin önde gelen Londra film festivalinde aile kısa film kategorisinde sergilenmiş olup filmde kullanılan Japonya'ya ait lokasyonlar ve kültür yansıması ile dikkatleri üzerine çekmiştir (IOC, 2021).

Japon kültüründe sörf sporunun yeri önemlidir. Sörf için ülke sınırlarında birçok uygun lokasyon bulunmaktadır. Bunlardan en önemlisi Miyazaki kıyılarıdır. Tokyo destinasyon oluşturma amacıyla 1 Haziran 2016 da IOC başvurusu ile gösteri sporu olarak sörf branşını yarışma programına dahil edilmesi için talepte bulunmuştur. Oyunlarda gösterilen yoğun ilgi sonrasında dünyada sörf denildiğinde ilk akla gelen Amerika, Hawaii, Avustralya ve Brezilyadan sonra Japonya da sörf sporu için tanınan destinasyonlar arasına girmiştir (Doering, 2020). Ayrıca JNTO sürdürülebilir ve tamamlayıcı turizme önem vermiştir. Bu kapsamda oyunlarda BMX bisiklet branşının oluşturduğu destinasyondaki tanınırlığı kullanarak 2022 yılında Tokyo ya yarım saatlik uzaklıktaki Chiba şehrine X Game yarışlarına ev sahipliği yapmak için başvuruda bulunmuş olup kazanmıştır (Hough, 2023). 2022 de gerçekleştirilen Ustalar Oyunlarını ülke ve turizm destinasyonunu tanıtmada tamamlayıcı turizm faaliyeti olarak kullanmıştır (Doering, 2020). JNTO 2020 Tokyo oyunlarında ekstrem ve macera sporlarının öne çıkmasını kullanarak 2023 yılında Hokkaido da yapılması planlanan Macera Seyahati Dünya Zirvesini (Atws) destinasyon tanıtmada fırsata dönüştürmeyi amaçlamıştır. Destinasyon oluşturma amacıyla Tokyo belediyesi oyunlarda kullanılan tesisleri oyunlar sonrasında hızlı şekilde toplum hizmetine açarak hayatın içine entegre etmiştir. Böylece tesisler aktif kalarak sürdürülebilirlik sağlanmış ve turist ziyaretleri içinde yeni destinasyonlar oluşmuştur. Yumenoshima Park Okçuluk sahası, Oi Hokey sahası rekreasyon için halkın kullanımına açılmıştır. Kürek ve kano yarışlarının düzenlendiği ve tamamen yenilenebilir güneş enerjisi ile çalışan Sea Forest Waterway tesislerinde su sporlarının deneyimlenmesi için 70 farklı etkinlik düzenlenmiştir; ayrıca tesiste halkı sağlıklı yaşama ve spora teşvik etmek için 150 fitness etkinliği yapılmıştır. Geri dönüşümden yapılmış karton yataklar ile medyada gündem oluşturan 2020 Tokyo olimpiyat köyü okul, mağaza, apartman ve restoranların olduğu komplekse dönüştürülerek kalıcı yaşam alanına çevrilmiştir (3BL CSR WİRE, 2022).

Olimpiyatlar erteleme kararı öncesinde "Yarının Turizm Vizyonu" konferansında Tokyoya 2020 yılında 40 milyon yabancıların ziyaret etmesi için çalışmalar sunulmuştur. Oyun sonrası Japon Ulusal Turizm Organizasyonunun verilerine göre pandemi nedeniyle bu hedefe ulaşamamıştır (JETRO, t.y). Fakat oyunlar sürecinde yapılan yeniliklerin etkisini görmek amacıyla JNTO birçok anket çalışması yapmıştır. Oyunlar sonrası yabancı turistlerin Japonya'yı ziyaret etme isteklerini ölçmek için 13 ülke 8034 kişi üstünde anket uygulamıştır. Sonuçlarda %44,2'sinin oyunların Japonya'ya ilgilerinin arttırdığını, %73,2'sinin pandemi sonrası Japonya'ya ziyaret etmek istediklerinin sonucuna ulaştıklarıdır. Yürüttükleri diğer dijital anketlerde katılımcıların %33,2'sinin Japon teknolojisi, tarihi, kültürü ve doğal güzellikleri hakkında iyi izlenimlerinin olduğunu, %80 ninin Osaka Kasai Expo 2025 de Japonya'yı ziyaret etmek istedikleri yönünde görüş belirttiklerini açıklamışlardır. Bu sonuçlara göre yaklaşık 390 milyon insanın gelecekte Japonya'ya ziyaret etme isteklerini artırma şansının olduğunu ileri sürmüşlerdir (Travel Voice, 2022). Tüm bu araştırmalara destek olarak Global Data seyahat ve turizm analisti Ralph HOLLİSTER Tokyo 2020'nin oyun zamanı turistik etkisinin çok olmadığına fakat gelecek için uzun vadede Japonya'ya fayda sağlayarak çeşitli turizm ürünleri ile ulusal finansa destek olacağı yönünde görüş bildirmiştir (Mariano, 2021).

Sanatsal Çalışmalar ve Milli Kimliği Sergileme

Çağın gerektirdiği sanat kavramını karakterize etmek ve o dönem ihtiyaçlarına göre şekillendirmek sanatın devamlılığı için çok önemlidir (Yılmaz, 2022). Pandemide sanatın döneme uyumu 2020 Tokyo oyunları ile dünyaya gösterme imkânı bulunmuştur. 2020 Tokyo olimpiyat oyunları

kapsamında birçok sanatsal çalışmalar yapılmıştır. Bunların başlıcaları Fransız Xavier Veilhan çalışması olup kalıcı eser niteliği taşımaktadır. Eser pandemi nedeniyle Tokyo da bulunamayan ama ruhen var olan katılımcılara saygı göstermek amacıyla saygı duruşu pozisyonunda tasarlanmıştır (IOC, 2021). Japon fotoğraf sanatçısı Rinko Kawavchi eserinde deprem ve tsunami'den etkilenen topluluklar ile olimpiik sporcuların birlik ve bütünlüğünü anlatan bir çalışmayı sanatsal miras olarak 2020 Tokyo olimpiyat oyunlarına kazandırmıştır. Makote Tojiki dayanışma ve iş birliğini temsil eden atletizm bayrak yarışında bayrak değişim sahnesinin olduğu ışıklı büyük heykel tasarlamıştır. Sanatçıya göre eserde bayrağın el değiştirmesi nesilden nesile geçen sorumluluk ve bilgi aktarımını temsil etmektedir. 2020 Tokyo oyunlarını da sporun ötesine geçerek insan mükemmelliğinin, dostluğun ve saygının yansması olarak görmüştür. Tasarlanan heykel Tokyo'nun ticaret ve alışveriş merkezi Nihanbashi Fukutoku Plaza önünde kalıcı olarak sergilenmiştir. Kanadalı Moment Factory eserinde "Podyum Anıları" çalışması ile sporcuların umutları, hayalleri, zaferi ve yenilgiyi simgelediğini açıklamıştır. Mitsu Kulesinin Atriyumuna kurulan alanda 2020 Tokyo madalyası sergilenmiş olup bu bölüm ziyaretçilerin buluşma alanı olarak ilan edilmiştir. Yapılan çalışmalar ve heykeller olimpiyatlar süresince sosyal medyada %26 yer alarak 2020 Tokyo olimpiyat oyunlarına katılmayan bireylerin Japon kültürü ve Tokyo olimpiyat mirasları hakkında ne kadar takipte ve istekli olduklarını göstermiştir (IOC, 2021).

Ülkenin spor ve kültür etkinliğini tanıtmak ve oyunlarla sonsuza kadar ilişkili bir kültürel miras yaratmak için oyunları temsil eden resmi poster hazırlanması gerekmektedir. 2020 Tokyo oyunları için hazırlanan posterlerde ana tema "Çeşitlilik içinde Birlik" olarak seçilmiş olup milli kültür ve değerleri yansıtan unsurlara ağırlık verilmiştir. Hazırlanan "İchimatsu Mayo" posterinde çeşitliliği ve kapsayıcılığı temsil eden "1500-1600 yılları arasında savaş dönemi "Zaferin Rengi" olarak kabul gören ve 1603 Eda döneminde halk tarafından giyilen giysilerde yaygın olarak kullanılan Japon çivit mavisi rengi kullanılmıştır (IOC, t.y.b). Ayrıca oyunlarda piktografik örneklerine sık rastlanmıştır. Olimpiyat tarihinde ilk 1948 Londra oyunları ile ortaya çıksa da 1964 Tokyo oyunlarında Japon sanatçı ve tasarımcıların tecrübeleri ve Japon geleneğinin ortak değerleri birleştirilerek her toplumdan insanın anlayabileceği görsel bir dile dönüştürülen teknik o günden günümüze kadar çoğu spor organizasyonlarında kullanılmaktadır (Kıvrak, 2019). Böylece piktografik uygulamaları ile 1964 oyunlarında elde edilen mirasın yansması 2020 ye kadar geldiğini göstererek mirasın önemine dikkat çekilmiştir.

Olimpiyat tarihinde maskotlar oyunların ruhunu yansıtan somut bir mirastır. Aynı zamanda oyunların ruhunu sanatlaştırarak sporcu ve ziyaretçileri davet etmede etkilidir. 2020 Tokyo maskotlarının belirlenme şekli oyunlar tarihinde bir ilki temsil etmektedir. 2020 Tokyo eğitim programının bir parçası olarak "Yoi Don" projesi uygulanmıştır. Projede maskotların seçimi çocuklar tarafından oylanmış olup bugünün küçüğü yarının büyüğü felsefesi ile kalıcı miras oluşturma prensibine dayandırılmıştır. Maskotlar oluşturulurken Japonya'ya özgü kültürel ve sanatsal değerlerin kullanılmasına önem verilmiştir (Chiabaut, 2021). Maskotların tasarımı ve isimleri oyunlardaki hedeflerini temsil etmektedir. Miaitowa çivit mavisi ile Japon geleceği ve pop kültürünü temsil ederken gelecek ve sonsuzluk anlamı taşımaktadır. Geleneksel ve fütürist tarzıyla hem eskiyi hem de yeniyi bünyesinde barındırarak "Uyumdan Gelen Yenilik" kavramını yansıtmıştır (IOC, t.y.c). Ayrıca Paralimpik oyunları için hazırlanan Someity isimli maskot kiraz çiçeğini temsil etmekte olup engelleri aşan, çok güçlü anlamı taşımaktadır (IPC, t.y.).

Destinasyon çalışmalarında motivasyon oluşturmada kültürel miras önem arz etmektedir (Keleş ve Ateş, 2021). Bu amaçla hükümet yetkilileri uluslararası çekiciliği arttırmada Japon kültürünün bir parçası olan manga, anime ve bilgisayar oyunlarını kullanmayı tercih etmiştir (Pellitteri, 2019). Spor mangası 1945 den günümüze kadar toplumlarda sosyal değişime sebep olmuştur. 1980 de Tsubasa

karakteri okullarda futbol kulüplerinin kurulmasına teşvik ederek ülke çapında futbolun popüler spora dönüşmesini sağlamıştır. İlk yapılan manga eserlerinde inkar etme ile mükemmelliğe ulaşma kavramları işlenmiştir. 1990 sonrası basketbol oynayan asi sporunun hikayesi ile kendiniz için değil başkaları için mükemmel olma duygusu işlenerek spor yaklaşımı değiştirilmiştir. Bu akım "Pragan Ball" dizisiyle Avrupa da etkisini göstermiştir (Beaujean, 2021). 2020 Tokyo oyunlarında manga etkisi "Sports X Manga" sergisinde görülmüştür. Bu sergideki çizgi romanlar ve grafik kahramanlar Japonya'da belirli spor branşlarını teşvik etmede önemli rol oynamış olup spor faaliyetlerine tutkuyla bağlı olan karakterleri anlatmakla kalmamış aynı zamanda Japonya'nın Meiji Döneminden günümüze kadar sporla ilişkisini de sunmuştur (IOC, 2021).

Destinasyon oluşturmada bölgeyi tanıtmaya ve farklı imaj yaratmada olimpiyat oyunlarının açılış ve kapanış seramonileri önemli bir araç olarak görülmektedir (Dansero ve Puttilli, 2010). 2020 Tokyo açılış ve kapanış seramonisi dijital platform ve Tv için hazırlanmış olup kullanılan ahşap aksesuarlar ve ahşap işçiliği, anime ve bilgisayar oyunlarındaki karakterler ve müzikler ile Japon kültürünü iyi yansıtarak ülke için farkındalık oluşturmuştur. Seramoni de bayraklarda ülke isimleri konuşma balonlarının içine yazılarak karikatür ve anime sanatına da atıfta bulunulmuştur. (De la Iglesia, 2021).

4. TARTIŞMA VE SONUÇ

Mega etkinlikler kapsamında bulunan olimpiyat oyunlarının ev sahibi şehre ve ülkeye olumlu ve olumsuz etkileri tarih içerisinde görülmüştür. Bu etkiler sonucunda şehrin ve ülkenin imajında yeniden şekillenmeler olmuştur. Yakın tarihte bu durumun belirgin örnekleri 1992 Barselona, 2000 Sidney ve 2004 Atina oyunları gösterilebilir. Barselona oyunları öncesinde liman şehri olarak bilinirken oyunlar sonrasında turistik şehir olarak tanımlanmıştır. Sidney spor şehri olarak anılırken oyunlarda pazarlamayı başardığı sağlık sektörü ile sağlık şehri imajı oluşturmuştur (Huang, 2017). Negatif örnekler olarak 2004 Atina; oyunlar öncesinde olimpiyat tarihinin başlangıcı kalbi olarak görülmüş olup kültürel ve tarihi mirasları tanıtmaya yönünde heyecan uyandırmasına rağmen ekonomik kriz ve yanlış yatırımlar sonucu kriz şehri olarak anılmıştır (Kissoudi, 2010). En son 2020 Tokyo oyunları pandemi uygulamaları sebebiyle dijitalleşmeyi ön plana çıkararak olimpiyat tarihinin en dijital oyunu olma özelliği ile dijital şehir olarak tarihte yerini almıştır.

2020 Tokyo oyunları pandemi krizine rağmen; güncellenen planlar ve ilave projeler başarıyla uygulanmıştır. Bunların en başında Agora projesi ile hedeflediği destinasyon başarısına ulaşmış olup kalıcı miraslar oluşturmuştur. Oyunlar sonrasında IOC Başkanı Thomos BACH 2020 Tokyo oyunlarının en büyük mirasını; şehirde kalıcı olarak kalması ve olimpiyat ruhunu evrensel olarak yansıtmaya sebebiyle Agora projesi olarak açıklaması bu başarıyı taçlandırmıştır (IOC, 2021). Uygulanan bir diğer yenilikte dijitalleşme alanında olmuştur. Hazırlanan dijital uygulamalarla oyunları yerinde izlemeye gelemeyen sporseverler ile oyunların etkileşimi en üst seviyede sağlanmış olup genç nüfusun ilgisi kazanılmıştır. Ayrıca uygulamalar ile olimpiyat değerleri ekran üzerinden tüm dünyaya ulaştırılmış olup oyunların devamlılığına katkı sağlanmıştır (Dubinsky, 2023).

Turizm alanında yaptığı projeler ile yeni destinasyonlar oluşturmuş olup tamamlayıcı turizm faaliyetleri kapsamında ard arda uluslararası organizasyonlara ev sahipliği yapmıştır. Böylece 2020 Tokyo'nun heyecanı kaybolmadan mirasları güçlü tanıtmaya şansı yakalamıştır. Destinasyon oluşturmada mekânsal algıyı, kültürel değerleri ve toplum dinamiklerini olumlu kullanarak Japon kültürü ve değerlerini tüm dünyaya sunma fırsatını iyi değerlendirmiştir. Uygulanan sanatsal çalışmalar ile olimpiyat tarihinin en çok sanat eseri üreten ve sanatsal miras bırakan oyunu olmuştur.

Olimpiyatların ana amaçlarından biri kamu refahını yükseltmek ve ulusal gurur duygusunun yaşanmasıdır (Özaltış Selçek ve ark., 2018). 2020 Tokyo oyunlarında yapılan tesisler oyunları

sonrasında çok kısa sürede tekrar açılarak topluma kazandırılmış olup kamu hizmetinin artırılması sağlanmıştır. Ayrıca Japonya 2020 Tokyo oyunları ile deprem, tsunami ve nükleer felaketler sonucu tüm dünyada oluşan negatif imajını düzeltme ve turizm potansiyelini yenilemede oyunları araç olarak kullanmış olup mega etkinliklerin kazanımlarını tüm dünyaya göstermiştir.

Son olarak oyunların hazırlık aşamasından en son anına kadar yaşanan pandemi, ekonomik ve sosyal değişimler sonucunda oyunlar Tokyo ve Japonya'yı hedeflenen ekonomik duruma taşıyaması da oyunların devamlılığını sağlayarak tüm dünyanın takdirini kazanması 2020 Tokyo oyunlarının en büyük mirası olarak tarihte yerini almıştır.

5. SINIRLIKLAR VE ÖNERİLER

Mevcut çalışmada; pandemi dönemi gerçekleştirilen 2020 Tokyo oyunlarında oluşan turizm mirasları ve yöntemleri doküman analizi yöntemi ile incelenmiştir. İleriki çalışmalarda; elde edilen miraslar içerik analizi ve göstergelimi analizleri gibi farklı yöntemlerle incelenerek topluma yansıyan yönleri hakkında daha derin sonuçların elde edileceği düşünülmektedir. Ayrıca turizm mirasları oluşturmada 2020 Tokyo oyunlarında kullanılan yöntemlerin bir sonraki oyunlara yansımalarının incelenmesi yöntemlerin sürdürülebilirliği yönünde fikir sahibi olmamızı sağlayacaktır.

Yazar Katkıları

Çalışmaya her yazar eşit katkıda bulunmuştur.

Etik Beyan

Kurul Adı: Kütahya Dumlupınar Üniversitesi, Sosyal ve Beşerî Bilimler Bilimsel Araştırma ve Yayın Etiği Kurulu

Tarih: 10.11.2022

Sayı No: 156416

Çıkar Çatışması

Yazar(lar) çalışma ve yayımlanması konularında herhangi bir çıkar çatışması belirtmemişlerdir.

KAYNAKÇA

- 3BL CSR WIRE (2022). A year after the games, a new life begins for Tokyo 2020 venues. https://www.csrwire.com/press_releases/752291-year-after-games-new-life-begins-tokyo-2020-venues
- Agha, N., Fairley, S., & Gibson, H. (2012). Considering legacy as a multi-dimensional construct: The legacy of the Olympic Games. *Sport Management Review*, 15(1), 125-139.
- Alaeddinoğlu, F., & Rol, S. (2020). Covid-19 pandemisi ve turizm üzerindeki etkileri. *Yüzcüncü Yıl Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, (Salgın Hastalıklar Özel Sayısı), 233-258.
- Beaujean S. (2021). Sports manga and Japanese society, International Olympic Museum, IOC <https://blog-tom.com/stephane-beaujean/>
- Bingöl, H., Bingöl, Ş., & Öner, İ. (2020). Covid-19'un spor sektörüne etkisi. *Tarih Okulu Dergisi*, 13(46) 1890-1909.
- Bowen, G. A. (2009). Document analysis as a qualitative research method. *Qualitative Research Journal*, 9(2), 27-40.
- Buchmeier, Y. (2022). Protecting the people, or the Olympics? Agenda-cutting of the COVID-19 risk in the news coverage of Japan's public broadcaster. *Media, Culture & Society*, 44(6), 1132-1148.
- Chiabaut, I. (2021). Tokyo 2020 official mascots and their contribution to the promotion of Japan's culture and legacy. *Diagoras: International Academic Journal on Olympic Studies*, 5, 88-100.
- Constandt, B., & Willem, A. (2022). Hosting the Olympics in times of a pandemic: Historical insights from Antwerp 1920. *İçinde Leisure in the time of Coronavirus* (pp. 285-290). Routledge.

- Çetin, A. (2019). Mega spor etkinliklerinde spor mirası konseptinin gerekliliği. *Journal of Health and Sport Sciences*, 2(2), 66-73.
- Dansero, E., & Puttilli, M. (2010). Mega-events tourism legacies: The case of the Torino 2006 Winter Olympic Games—a territorialisation approach. *Leisure studies*, 29(3), 321-341.
- De la Iglesia, M. (2021). *Art history, Japanese popular culture and the Tokyo 2020 Olympics*. Speech given at the semester opening ceremony of the Institute for European Art History, Heidelberg University, Germany.
- Doering, A. (2020). Mobilizing stoke: A genealogy of surf tourism development in Miyazaki, Japan 1. İçinde *Tourism Development in Japan* (pp. 102-118). Routledge.
- Dubinsky, Y. (2023). The Olympic Games, nation branding, and public diplomacy in a post-pandemic world: Reflections on Tokyo 2020 and beyond. *Place Branding and Public Diplomacy*, 19(3), 386-397.
- Duignan, M. B. (2021). Leveraging Tokyo 2020 to re-image Japan and the Olympic city, post-Fukushima. *Journal of Destination Marketing & Management*, 19, 100486.
- Duignan, M. B., & Pappalepore, I. (2023). How do Olympic cities strategically leverage new urban tourism? Evidence from Tokyo. *Tourism Geographies*, 25(2-3), 425-449.
- Hough C. (2023). Extreme sports championship X Games are returning to Chiba this month – tickets out now. <https://www.timeout.com/tokyo/news/extreme-sports-championship-x-games-are-returning-to-japan-this-may-011023>
- Huang, Y. C. (2017). *Etkinlik turizminin destinasyon pazarlamasındaki yeri ve önemi: Tayvan örneği* (Yüksek Lisans Tezi). İstanbul Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- International Olympic Committee (2022, 23 Nisan). The olympic museum in AR <https://blog-tom.com/the-olympic-museum-in-ar/>
- International Olympic Committee (2020, 30 Ocak).The olympic foundation for culture and heritage creates the first “olympic agora” in tokyo <https://olympics.com/ioc/news/the-olympic-foundation-for-culture-and-heritage-creates-the-first-olympic-agora-in-tokyo>
- International Olympic Committee (2020, 7 Ocak). Tokyo 2020 unveils official art posters to celebrate the Games. <https://olympics.com/ioc/news/tokyo-2020-unveils-official-art-posters-to-celebrate-the-games>
- International Olympic Committee (2021, 10 Eylül). IOC-commissioned “tomorrow’s leaves” selected for bfi london film festival <https://olympics.com/ioc/news/ioc-commissioned-tomorrow-s-leaves-selected-for-bfi-london-film-festival>
- International Olympic Committee (2021,13 Ağustos). Following success at tokyo 2020,olympic agora hub for arts and culture, looks ahead to beijing 2022 <https://olympics.com/ioc/news/following-success-at-tokyo-2020-olympic-agora-hub-for-arts-and-culture-looks-ahead-to-beijing-2022>
- International Olympic Committee (2021,16 Eylül). Artistic and digital legacy of olympic agora Tokyo 2020 lives on <https://olympics.com/ioc/news/artistic-and-digital-legacy-of-olympic-agora-tokyo-2020-lives-on>
- International Olympic Committee (2022, 20 Nisan). Innovation engagement and digital transformation: Why Tokyo 2020 market a new era for the olympic games. <https://olympics.com/ioc/news/innovation-engagement-and-digital-transformation>
- International Olympic Committee (t.y.a). About olympic agora. <https://olympics.com/ioc/the-olympic-foundation-for-culture-and-heritage/arts-and-culture/olympic-agora/about-olympic-agora>
- International Olympic Committee (t.y.b). Tokyo 2020 the brand <https://olympics.com/en/olympic-games/tokyo-2020/logo-design>
- International Olympic Committee (t.y.c). Tokyo 2020 mascot <https://olympics.com/en/olympic-games/tokyo-2020/mascot>
- International Olympic Museum (2021, 22 Nisan). Sports manga spotlight on the creators:the mangakas <https://blog-tom.com/sports-manga/>

- International Olympic Museum (2021, 23 Nisan). The olympic museum in ar tokyo 2020 experiences in augmented reality. <https://blog-tom.com/the-olympic-museum-in-ar/>
- International Paralympic Committee (t.y.d). Meet someity: the Tokyo 2020 paralympic mascot <https://www.paralympic.org/tokyo-2020/mascot>
- JETRO (TY). Tourism goverment initiatives. Strengthening service systems for tourists until the recovery of inbound tourism. https://japan.kantei.go.jp/97_abe/actions/201603/30article1.html
- JNTO (2022). Details and effects of the JNTO Japan promotion for the Tokyo 2020 olympic and paralympic games <https://www.jnto.go.jp/projects/regional-support/news/3352.html>
- Karasar, N. (2005). *Bilimsel araştırma yöntemi*. Ankara: Nobel Yayın Dağıtım.
- Keleş, H., & Ateş, A. (2021). Spor Turizmi. İçinde *Rekreasyon ve Turizm Araştırmaları* (p: 62). Konya: Çizgi Kitabevi
- Kıvrak, S. E. (2019). *Olimpiyat oyunlarında kültürel göstergeler* (Yüksek Lisans Tezi). Ondokuz Mayıs Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü, Samsun.
- Kissoudi, P. (2010). Athens' post-Olympic aspirations and the extent of their realization. *The International Journal of the History of Sport*, 27(16-18), 2780-2797.
- Mariano K. (2021). Tokyo 2020 tourism legacy could create some positive impacts <https://www.traveldailymedia.com/tokyo-2020-tourism-legacy-could-create-some-positive-impacts/>
- Öncü E. (2023). Uluslararası ilişkiler çerçevesinde 1964 Tokyo Olimpiyat Oyunları ve Türkiye'nin oyunlar'daki performansı. *Sportive*, 6(1), 62-80.
- Özaltaş Serçek, G., Özaltaş, H. N., & Serçek, S. (2018). FIFA dünya kupasının ekonomiyeye ve turizme etkileri. *Batman Üniversitesi Yaşam Bilimleri Dergisi*, 8(2/1), 69-79.
- Pellitteri, M. (2019). Japan's soft power and "grand fictions" in global venues: Japanese pop culture franchises and fictionality-based tactics. *Kritika Kultura*, 32, 454-481
- Rakhmatovich, A. A., & Akbarovich, Y. A. (2021). Pandemic and its impact on international sports competitions. *JournalNX*, 6(12), 304-308.
- Rich, M., Futterman, M., & Panja, T. (2020,26 Mart). IOC and Japan agree to postpone Tokyo Olympics. <https://www.nytimes.com/2020/03/24/sports/olympics/coronavirus-summer-olympics-postponed.html>
- Say, J. (2022). Covid19 Pandemic affected the industry of health and wellness tourism (Japanese Onsen). *International Journal of Multidisciplinary Research and Analysis*, 5(2).
- Shervani, Z., Khan, I., & Qazi, U. Y. (2020). SARS-CoV-2 delayed Tokyo 2020 Olympics: Very recent advances in Covid-19 detection, treatment, and vaccine development useful conducting the games in 2021. *Advances in Infectious Diseases*, 10(03), 56.
- Şefii, Ş. (2019). *Kentlerin dijitalleşmesinin sinemada temsili* (Yüksek Lisans Tezi). İstanbul Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- Şirin, T., Şirin, Y. E., & Metin, M. (2020). Kriz zamanlarında spor örgüt yönetimi: Covid-19 Örneği. *Akdeniz Spor Bilimleri Dergisi*, 3(2), 331-345.
- Taks, M., Chalip, L., Green, B. C., Kesenne, S., & Martyn, S. (2009). Factors affecting repeat visitation and flow-on tourism as sources of event strategy sustainability. *Journal of Sport & Tourism*, 14(2-3), 121-142.
- Taşçı, A. D. (2009). Social distance: The missing link in the loop of movies, destination image, and tourist behavior?. *Journal of Travel Research*, 47(4), 494-507.
- Tokyo Updates (2022, 2 Temmuz). The economic impact of the Tokyo 2020 games. <https://www.tokyouupdates.metro.tokyo.lg.jp/en/post-603/>
- Travel Voice (2022). JNTO research finds Tokyo Olympics 2020 motivates 390 million people in the world to visit Japan in the future. <https://www.travelvoice.jp/english/jnto-research-finds-tokyo-olympics-2020-motivates-390-million-people-in-the-world-to-visit-japan-in-the-future>

Williams, D. (2017). Tokyo 2020: A legacy or lethargy for tourism. *Josai International University, Faculty of Tourism Bulletin*, 25(6), 51-66.

Yılmaz, S. (2022). *Yeni medya ekolojisinde heykel sanatının dijitalleşmesi* (Yüksek Lisans Tezi). Hacettepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Ankara.

Yuan, S. Y., & Wang, F. (2022). Tunnel and crossing: The future road of the Olympics under Tokyo 2020 '+ 1'. *The International Journal of the History of Sport*, 38(18), 1959-1980.

Makale Geliş : 11.10.2023

Makale Kabul : 16.12.2023

Açık Erişim Politikası

Bu eser Creative Commons Atıf-GayriTicari 4.0 Uluslararası Lisansı ile lisanslanmıştır.
<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/deed.tr>