

HUIZİNGA’NIN OYUN KURAMI BAĞLAMINDA FENERBAHÇE FUTBOL TAKIMI TARAFTARININ MAÇ GÜNÜ TOTEM VE RİTÜELLERİNİN İNCELENMESİ

INVESTIGATION OF MATCH DAY TOTEMS AND RITUALS OF FENERBAHÇE FOOTBALL TEAM FANS IN THE CONTEXT OF HUIZINGA’S GAME THEORY

Ash FİŞEKCİOĞLU*-Muhammed Enes AYDEMİR**

Öz

Kültür’ün hangi koşullar sonucu ortaya çıktığı ve hangi koşulların oluşmasına neden olduğu sorusu sosyal bilimlerin ve özellikle halk bilimi alanının önemli sorularından biridir. Johan Huizinga; Homo Ludens adlı eserinde, oyunun kültürden eski olduğunu ve kültürü yaratan olgu olduğunu saptamaktadır. Bu çalışmada Huizinga’nın ortaya koyduğu “Oyun Kuramı” çerçevesinde ülkemizin en çok takip edilen “oyun”u olan futboldaki en büyük taraftar gruplarından birine sahip olan Fenerbahçe Spor Kulübü taraftarının maç günü gerçekleştirdiği totem ve ritüeller incelenmiştir. Nitel araştırma yöntemlerinden anket tekniği ile veri toplanan bu çalışmada, 72 kişinin katıldığı anket ile taraftarın totem ve ritüellerinin; sosyo-ekonomik durum, yaş, eğitim durumu, cinsiyet, dindarlık, bağlılık derecesi, maçın takip edildiği mekân gibi unsurlar ile ilişkisi ortaya koyulmuştur. Stadyumda maçı takip eden kişilerin gerçekleştirdiği geçiş ritleri ve ekran başında maçı takip edenlerin gerçekleştirdiği totemler tespit edilmiştir. Huizinga’nın Oyun Kuramı’nda bahsettiği şekilde bireylerin oyun çerçevesinde sergilediği davranış belirleniminin; gelir düzeyi, eğitim düzeyi, yaş, cinsiyet faktörleri değil kazanma dürtüsü olduğu ortaya konmuştur.

Anahtar Kelimeler: Fenerbahçe, Taraftar, Huizinga, Oyun Kuramı, Geçiş Ritleri.

Abstract

The question of the conditions under which culture emerges and which conditions cause it to emerge is one of the important questions of social sciences and especially of folklore. Johan Huizinga, in his work Homo Ludens, determines that the game is older than culture and is the phenomenon that creates culture. In this study, within the framework of the “Game Theory” put forward by Huizinga, the totems and rituals performed by the fans of Fenerbahçe Sports Club, which has one of the largest fan groups in football, the most followed “game” in our country, on the match day were examined. In this study, in which data was collected by survey method, one of the qualitative research methods, the relationship between the totems and rituals of the fans and factors such as socio-economic status, age, education level, gender, religiosity, degree of devotion, and the place where the match is followed was revealed with the survey in which 72 people participated. The rites of passage performed by the people following the match in the stadium and the totems performed by the people following the match on the screen were identified. As mentioned in Huizinga’s Game Theory, it has been revealed that the behavioral determination of individuals within the framework of the game is the urge to win, not income level, education level, age, gender factors.

Keywords: Fenerbahçe, Fans, Huizinga, Game Theory, Rites of Passage.

Giriş

İnsanlık, meta-bilişsel çalışma ve tespitlerinin arttığı 19 ve 20. yüzyıllarda kendi türüne dair çeşitli tanımlar ortaya atmıştır. 18. yüzyılda ünlü İsveçli biyolog Linnaeus

* Doç. Dr.-Marmara Üniversitesi İnsan ve Toplum Bilimleri Fakültesi Türk Dili ve Edebiyatı Bölümü, asli.fisekcioglu@marmara.edu.tr, ORCID ID: 0000-0002-7109-9672

** Marmara Üniversitesi Türkiyat Araştırmaları Enstitüsü Türk Dili ve Edebiyatı Anabilim Dalı Türk Halk Edebiyatı Bilim Dalı Yüksek Lisans Programı Öğrencisi, enes.aydemir20@gmail.com, ORCID ID: 0009-0000-2378-9196



This article was checked by intihal.net.

Makale Gönderim Tarihi: 08. 06. 2025

Makale Kabul Tarihi: 21.06.2025

tarafından Homo Sapiens (Bilen İnsan) ve güncel hâliyle Homo Sapiens Sapiens (Bildirdiğini Bilen İnsan) insanı biyolojik olarak tanımlamaktadır¹. Kapitalist ekonominin erken dönem filozoflarından İskoç ekonomist Adam Smith tarafından Homo Economicus (Ekonomik İnsan)², Amerika Birleşik Devletleri'nin kurucusu Benjamin Franklin tarafından ortaya atılıp Hannah Arendt'in geliştirdiği Homo Faber (Üreten İnsan)³, Roman felsefeci Mircea Eliade tarafından ortaya atılan Homo Religiosus (Dinsel İnsan)⁴ gibi tanımlamalar insanlığın mevcudiyetinin sınırlarını veya kökenini ifade etmek için ortaya atılan kavramlardır. 1938 yılında Hollandalı tarihçi Johan Huizinga tarafından kaleme alınan Homo Ludens eseri⁵ bu çalışmalardan birisidir. Baudrillard gibi post-yapısalcı düşünürler oyun benzeri olarak simülasyon⁶ kavramını “kültür yıkıcı” şekilde tanımlarken Huizinga oyunu bir yaratıcılık biçimi şeklinde ifade eder. Kitap; oyun kavramına analitik bir inceleme yapmaktan öte insanın, insan topluluklarının kültürünün özüne dair bir argüman üretmektedir. Hatta bazı hayvanların da oyunlarından bahsederek çerçeveyi genişletmiştir. Leiden Üniversitesi rektörlüğü yaptığı sırada anti-semitizme müsaade etmeyen Huizinga 1942 yılında Naziler tarafından tutuklanıp hayatının sonuna kadar sürgün hayatı yaşamıştır. Gerek döneminde gerek ardıl olarak birçok bilim insanını etkileyen Huizinga, Homo Ludens kitabında “Oyun Kuramı”nı açıklamıştır. Bu çalışmada Huizinga'nın müsabaka ve oyun arasındaki ilişki açıklamasından yola çıkarak ülkemizdeki müsabakalar üzerine bir araştırma yapılabileceği tespit edilmiştir. Her toplumun kendine has spor kültürü mevcuttur. Bazı sporlar yoğun ilgi ile takip edilirken bazılarına ilgi daha düşüktür. Örneğin Hindistan'da kriket oyunu, Amerika'da beyzbol yoğun ilgi ile takip edilir. Ülkemize bakıldığında ise yoğunlukla futbol müsabakaları ve gündemleri yüksek ilgi görmektedir. Ülkemizde kişilerin kazanma istenci, çeşitli sosyo-ekonomik nedenlerin de sonucunda Huizinga'nın da ifade ettiği gibi “*oyunun hafifliğini ortadan kaldırma tehlikesi*”⁷ boyutuna gelmiş, sadece hakem düdüğü ile nihayete kavuşan bir oyun merhalesini aşmıştır⁸. Bu sebeple çalışmamızda Fenerbahçe futbol takımı taraftarının maç günü totem ve ritüelleri incelenerek kişilerin davranışlarının toplumsal ve kültürel boyutunu izah etmek amaçlanmıştır. Taraftarların maçı stadyumda veya ekran başında takip etmelerinin davranışlarını etkileyip etkilemediği, stadyumda izleyenlerin mekân ile ilişkilendikleri ritüeller olup olmadığı, ekranda maçı takip edenlerin tek başına veya toplulukla maçı takip etmelerinin davranışlarını etkileyip etkilemediği, müsabakanın niteliğinin ritüellerini etkileyip etkilemediği, maç sonrası ritüelleri, sosyo-ekonomik ve dindarlık gibi faktörlerin ritüelleri ne derece farklılaştığı tespit edilmeye çalışılmıştır.

Totem ve Ritüeller

“Totem” sözcüğü, Kuzey Amerika yerel dillerinden Algonko dilinde “aşiret simgesi” anlamına gelen “daodem” kelimesinin 1791 yılında John Long'un günlüğünde kullanması ile İngilizceye, İngilizceden Fransızcaya, Fransızcadan da dilimize geçmiştir⁹. Türk Dil Kurumuna göre “*İlkel toplumlarda topluluğun ondan türediği sanılan ve kutsal sayılan hayvan, ağaç, rüzgâr vb. herhangi bir doğal nesne; ongun*”¹⁰ şeklinde tanımlanmıştır.

¹ Alâeddin Şenel, *Kemirgenlerden Sömürgecilere İnsanlık Tarihi*, İmge Kitabevi, Ankara 2006, s. 10.

² Adam Smith, *Milletlerin Zenginliği*, (çev. M. Acar), Liberus Yayınları, İstanbul 2020.

³ Alâeddin Şenel, *a.g.e.*, s. 11.

⁴ Mircea Eliade, *Şamanizm*, (çev. İ. Birkan), İmge Kitabevi, Ankara 1999.

⁵ Johan Huizinga, *Homo Ludens Oyunun Toplumsal İşlevi Üzerine Bir Deneme*, (çev. M. A. Kılıçbay), Ayrıntı Yayınları, İstanbul 2015.

⁶ Jean Baudrillard, *Simülasyonlar ve Simülasyon*, (çev. O. Adanır), Doğu Batı Yayınları, Ankara 2016.

⁷ Johan Huizinga, *a.g.e.*, s. 72.

⁸ Gustave Le Bon, *Kitleler Psikolojisi*, (çev. G. Birol), Dorlion Yayınları, Ankara 2020.

⁹ <http://aksozluk.org/totem>, (Erişim Tarihi: 31 Ağustos 2021).

¹⁰ <https://sozluk.gov.tr/?ara=totem>, (Erişim Tarihi: 6 Haziran 2025).

“Ritüel” kelimesi, Latince “dinsel tören” anlamına gelen “ritus” kelimesine “ālis” eki gelmesiyle ortaya çıkan bir kelimedir. Latince Fransızca “ritüelle” şeklinde geçen kelime dilimize Fransızcadan geçmiştir¹¹. Türk Dil Kurumuna göre “1. Bir din veya inanç sistemine ait ibadet, ayin, merasim ve bu sırada uyulması gereken kurallar. 2. Âdet hâline gelmiş.”¹² şeklinde tanımlanmıştır.

1. Totem ve Tabu

19. yüzyılda büyük bir ivme kazanan halk bilimi çalışmalarından biri de evrimci halk bilimi kuramcılarının John Ferguson McLennan'ın “totem” üzerine tespitlerini yayınladığı “The Worship of Animals and Plants” eseridir. Çevresindeki dünyayı anlamlandırarak yorumlayan insan, nedensellik ilkesi ile gözler önünde bulunmayan hadiseleri metafizik yorumlar ile anlamlandırmıştır. McLennan'a göre totemizm, bu bilişsel yetkinliğin fetişe dönüşmesinin ardından bir kabileye tahsisidir¹³. 1913 yılında Psikanalitik Kuram'ın kurucusu olan Sigmund Freud, yayınladığı “Totem ve Tabu” eseriyle¹⁴ konuya farklı bir bakış açısı getirmiştir. Goethe'nin “Başlangıçta eylem vardı” sözü ile kitabını sonlandıran Freud, ilkel insanlardan nevrotik insanlara kadar bazı eylem ve davranışların kökenine dair fikir yürütme sonucu bu eseri meydana getirmiştir.

Freud, Totem ve Tabu eserinde insanlığın üç büyük dünya görüşü yarattığından bahsetmektedir¹⁵. Bunların ilki olan animist dünya görüşünü açıklayarak diğer görüşler olan dinsel ve bilimsel dünya görüşüne oluşturduğu zemini izah etmektedir. Frazer'ın Totemizm ve Egzogami eserindeki büyü hakkındaki görüşler ile animizm kavramının çerçevesini çizen Freud, animist teknik için büyüün önemli bir teknik olduğundan bahsetmektedir¹⁶. Çalışmada, Freud'un totem ve tabu incelemesinin dışında bu olgulara zemin hazırlayan büyü olgusunu ve histerik kişilere dair yaptığı psikanalitik saptamalar bağlamında taraftar davranışları değerlendirilecektir.

Antropologların incelemelerinden iki büyüü öne çıkararak animizm düşünce sisteminde büyüün işlevselliği açıklayan Freud, yağmur duası ve hasat bereketi için cinsel ilişkiye giren Javalılardan bahseder¹⁷. Buradaki çalışmamız ile kesişen nokta animist düşünce sistemindeki insanın isteklerini taklit etme davranışlarıdır. Futbol müsabakasında takımının oyunu hareketlendirmesi için oturduğu yerden hareketlenen veya takım oyuncusu önemli bir pozisyona girdiğinde ayağıyla hayalî topa tekme atan seyircinin isteğinin taklit davranışla karşılık bulduğu görülmektedir. Freud, “Nevrotik kişilerin primerobsesif davranışları basbayağı büyü karakterine sahiptir.”¹⁸ diyerek günümüz davranışlarla animalist düşünce sistemi arasındaki tespitini ortaya koymaktadır. İnsanlığın ilk dünya görüşü olarak Freud tarafından ortaya konan animizm, ilkel insanın kendi psikolojisindeki yapısal koşulları dış dünyaya aktarımıdır¹⁹. Bunun bilimsel düşünceden uzaklığı ile totem hakkındaki tespitini birlikte ele almak gerekir: “Demek ki totemciliğin nihai kaynağı: vahşilerin, insanlar ve hayvanların soylarını nasıl devam ettirdikleri konusundaki bilgisizliğidir.”²⁰. Bu bilgisizlik totem hayvanını bir kabile atası temsili hâline getirir. Bu totem hayvanını yemek/öldürmek yasaktır. Freud, totemin etrafında gelişen katı kuralları da

¹¹ <https://www.nisanyansozluk.com/kelime/rituel>, (Erişim Tarihi: 15 Eylül 2017).

¹² <https://sozluk.gov.tr/?ara=rituel>, (Erişim Tarihi: 6 Haziran 2025).

¹³ John Ferguson McLennan, “Hayvanlara ve Bitkilere Tapmak”, (çev. Tayyib Gümüşer), *Kültür Araştırmaları Dergisi*, Sayı: 16, 2023, s. 289-333.

¹⁴ Sigmund Freud, *Totem ve Tabu*, (çev. Z. A. Yılmaz), Türkiye İş Bankası Yayınları, İstanbul 2024.

¹⁵ Sigmund Freud, *a.g.e.*, s. 81.

¹⁶ Sigmund Freud, *a.g.e.*, s. 82-83.

¹⁷ Sigmund Freud, *a.g.e.*, s. 84-85.

¹⁸ Sigmund Freud, *a.g.e.*, s. 92.

¹⁹ Sigmund Freud, *a.g.e.*, s. 96.

²⁰ Sigmund Freud, *a.g.e.*, s. 125.

tabu olarak açıklamaktadır. Ancak çalışmada terim olarak bahsedilen ve kaynak kişilerin algısındaki “totem yapmak” tabiri doğrudan Freud’un işaret ettiği anlamda veya bir ongun ifadesi değildir. Uluslararası jargonda olumsuz yönde “jinx”lemek (uğursuzluk), olumlu yönde “good luck charm” (iyi şans tılsımı) veya “wishful thinking” (iyiye yorma) gibi hüsnükuruntu ifadesi olarak kullanılmaktadır.

2. Geçiş Ritleri

Evrimsel halk bilimi alanında önemli çalışmalara imza atan Fransız etnolog, antropolog ve halk bilimci Arnold Van Gennep, 1909 yılında “Geçiş Ritleri” isimli çalışmasını yayınlamıştır²¹. Botanikçilerin ve zoologların tekniklerinin folklor alanında denenmesi düşüncesi ile ortaya çıkan biyolojik folklor kuramına Geçiş Ritleri eseri yeni bir boyut kazandırmıştır.

Gennep, Geçiş Ritleri²² eserini; toplum, toplumsal gruplar ve birey tanımları ile başlatmaktadır. Hem çalışmamız açısından hem de geçiş ritlerinin tasnifi açısından birey ve toplumun sınırlarını çizmek gerekmektedir: “*Bireylerin hayatı art arda gelen aşamalardan ibarettir, sonlar ve başlangıçlar benzer bütünler oluşturur: doğum, toplumsal ergenlik, evlilik, babalık, sınıfsal ilerleyiş, mesleki uzmanlaşma ve ölüm.*”²³. Gennep’in halk bilimi alanına getirdiği özgün tespit yukarıda sıraladığı toplumsal olgular, aşamalar ve konumlar arasındaki değişim ve dönüşüm şemasını ortaya koymasıdır. Geçiş ritleri; bireylerin, toplumsal rolleri arasındaki geçiş ve dönüşümlerin getireceği altüst edici, zararlı etkisini hafifletmesi işlevi üzerinden doğmaktadır²⁴. Özkul Çobanoğlu, bu işlevi şöyle özetlemektedir: *Bu olayların her biri için törenler vardır. Bu törenlerin temel görevi veya işlevi bireye tanımlanmış, belirgin bir durumdan bir başkasına geçişte yardımcı olmaktır*²⁵. Gennep’e göre toplumsal hayat hareketi içeren ve sürekli yeni eşiklerin aşılması gereken bir süreci ifade etmektedir. Maddi veya doğum, ölüm, erginlenme, evlenme gibi statü bakımından geçiş süreçlerinde ise birey için “ara” tehlikeli ve riskli bir konumdur²⁶. Gennep, geçiş ritlerine dair üç temel adlandırma önermektedir: *Önceki dünyadan ayrılma ritlerine ön hazırlık ritleri, ara evrede yapılan ritlere hazırlık ritleri, yeni dünyayla kaynaşma ritlerine de son hazırlık ritleri*²⁷. Özellikle maddi geçiş ritleri açısından giriş ve çıkış ritleri mekânla insan topluluklarının kurduğu ilişkiyi ortaya koyduğu için futbol stadyumuna giriş ve çıkış ritüellerini incelemek konusunda çalışmada değerlendirilecektir.

Oyun Kuramı

Türklerin en eski kaynakları olan Yenisey Yazıtları ve Dîvân-u Lugâti't-Türk'te geçen “oyun” kavramının yarış anlamını karşılayacak şekilde Eski Türkçede kullanıldığı görülmektedir²⁸. Bir amaç için mücadele anlamına gelen oyun²⁹; kendi içerisinde belli kural, zaman ve mekânlar barındırmaktadır³⁰.

²¹Mehmet Ali Yolcu, “Halk Bilimi Araştırma Kuram ve Yöntemleri”, *Halk Bilimi El Kitabı*, (ed. Mustafa Aça), 5. Baskı, Nobel Akademik Yayıncılık, Ankara 2023, s. 154.

²²Arnold Van Gennep, *Geçiş Ritleri Tabular, Batıl İnançlar, Büyüler, Ayinler ve Törenler*, (çev. O. B. Beşler), Nora Kitap, İstanbul 2022.

²³ Arnold Van Gennep, *a.g.e.*, s. 11.

²⁴ Arnold Van Gennep, *a.g.e.*

²⁵ Özkul Çobanoğlu, *Halkbilimi Kuramları ve Araştırma Yöntemleri Tarihine Giriş*, Akçağ Yayınları, Ankara 2019, s. 186.

²⁶ Mehmet Ali Yolcu, *a.g.b.*, s. 154.

²⁷Arnold Van Gennep, *a.g.e.*, s. 29.

²⁸ <https://www.etimolojiturkce.com/kelime/oyun>, (Erişim Tarihi: 6 Haziran 2025).

²⁹ Gülin Ögüt Eker, “Futbolun Dayanılmaz Çekiciliği, Büyülenen Taraftar Portresi, Fanatizm ve Beşiktaş”, *Milli Folklor*, Sayı: 85, Ankara 2010, s. 173.

³⁰ Fatih Balcı, “Dijital Kültürde Çocuk Oyunları”, *Dijital Kültür Tradijital-Medya-İnternet-Edebiyat ve Halkbilimi Araştırmaları*, (ed. Mehmet Özdemir), Arı Sanat Yayınları, İstanbul 2019, s. 274.

Huizinga'nın Oyun Kuramı Bağlamında Fenerbahçe Futbol Takımı Taraftarının Maç Günü Totem ve Ritüellerinin İncelenmesi

Gerek insan türü olarak gerek doğadaki varlıkların yaşamlarının bir parçası olarak oyun hakkında sosyal bilimlerin çeşitli disiplinlerinde türlü açıklamalar yapılmaktadır. Evrimci Halk Bilimi kuramcılarında Herbert Spencer ve Friedrich Schiller, oyunu Fazla Enerji Kuramı'nda temel ihtiyaçları ebeveynleri tarafından karşılanan çocuğun artık enerjisi ile açıklamaktadır³¹. George Thomas White Patrick tarafından çerçevesi çizilen Rekreasyon Kuramı'nda oyun, uyumanın alternatifi olan bir dinlenme yöntemi olarak ifade edilmektedir³². Karl Groos'un Oyun Kuramı'nda ise oyun kişiyi çevresine ve hayata hazırlayan bir egzersizdir³³. Stanley Hall'ın Özünü Yenileme Kuramı'nda oyun, bir bakıma kalıtsal olarak çocuğun atalarının yaptığı olayları tekrar etmesidir. Literatürde “Klasik Oyun Kuramları” olarak geçen bu kuramların yanında oyunu inceleyen modern kuramlar da mevcuttur: Freud'un Psikanalitik Oyun Kuramı, Piaget'nin Bilişsel Oyun Kuramı, Vygotsky'nin Sosyokültürel Oyun Kuramı³⁴... Bu kuramların literatüre getirdiği açıklamalar ise çalışmada inceleyeceğimiz sınırlılığı; oyunu, kültürü yaratan bir mefhum olarak görmediği için açıklamamaktadır. Oyun kavramının bütüncül şekilde kültürle ilişkisi üzerinden açıklaması Johan Huizinga tarafından 1938 yılında kaleme aldığı Homo Ludens Oyunun Toplumsal İşlevi Üzerine Bir Deneme eserinde ortaya koyulmuştur.

“*Oyun kültürden daha eskidir*” sözü ile kitabına başlayan Huizinga³⁵ eserindeki temel tezini ilk cümlesinde ifade etmektedir. Üretici anlamda yaratıcılık ve oyunseverlik ilişkisi Bateson ve Martin'in “Oyun, Oyunseverlik, Yaratıcılık ve Buluş”³⁶ eserinde detaylı örneklerle incelemiştir. Huizinga'nın Oyun Kuramı'nı yukarıda belirttiğimiz oyun kuramlarından ayıran şey “*Her oyun bir anlam taşır.*”³⁷saptamasıdır. Bu sebeple oyunu ortaya çıkaran motivasyon olarak içgüdüyü yetersiz görmüştür. Oyunun insanlarla kısıtlı olmadığı da gözlemlenebildiği için akıl ile de açıklanamayacağını söylemektedir. Eugen Fink'in Bir Dünya Sembolü Olarak Oyun³⁸ eserinde tanrıların ve insanların ortak özelliği, “meydana getirici bir güce sahip olmaları” şeklinde ifade edilmektedir. Aynı eserin “Oyun ve Kutsama” bölümünde Fink, “*Kült oyunu kendini tekrarlattırmaz. Yoksa oyunlar, çeşitli biçimlerde kutu gibi iç içe geçirilebilir.*”³⁹der. Futbol da belirli kurallar etrafında oynandığı için dışarıdan bir gözle bakıldığında aynı gibi gözükse de asla kendini tekrarlamamaktadır. Kendini tekrarlamadığı için seyircinin ritüelleri de teklesemez, kişiden kişiye çeşitlenmektedir.

Huizinga⁴⁰ oyun kavramının, ciddiyetin karşıtı olduğunu ifade etmektedir. Günümüzün holiganlık kültürüne baktığımızda bu sınırların belirsiz olduğunu görülmektedir. Huizinga eserinin bir diğer bölümünde de bunun oyunla alakalı değil kazanma hırsı ile alakalı olduğuna işaret eder: “*Kazanmak söz konusudur ve insan öyle bir tutkuyla kazanmak ister ki bu durum oyunun hafifliğini ortadan kaldırma tehlikesini taşır.*”⁴¹.Bugün bizzat yetkililer tarafından yaratılan ve yükseltelen gergin holigan kültürü daha çok ekonomi ile ilgilidir. Tüzün bunu şöyle açıklar: “*modern kapitalist sistemin*

³¹Tina Bruce, *Time to Play in Early Childhood Education*, Third Edition, Hodder&Stoughton, London 1993.

³² Nihal Ahioğlu, *Sembolik Oyunun 4 Yaş Çocuklarının Dil Kazanımına Etkisi*, Ankara Üniversitesi Sosyal Bilimleri Enstitüsü, (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi), Ankara 1999.

³³Michel Ter Hark, “The Psychology of Thinking, Animal Psychology and The Young Karl Popper”, *Journal of the History of the Behavioral Sciences*, Vol.: 40, Issue: 4, s. 375-392.

³⁴ Yücel Dursun, *Oyunun Ontolojisi*, Doğu Batı Yayınları, Ankara 2014.

³⁵Johan Huizinga, *a.g.e.*, s. 16.

³⁶ P. Bateson ve P. Martin, *Oyun, Oyunseverlik, Yaratıcılık ve Buluş*, (çev. M. Pekdemir), Ayrıntı Yayınları, İstanbul 2014.

³⁷Johan Huizinga, *a.g.e.*, s. 17.

³⁸Eugen Fink, *Bir Dünya Sembolü Olarak Oyun*, (çev. N. Aça), Dost Kitabevi Yayınları, Ankara 2015.

³⁹Eugen Fink, *a.g.e.*, s. 189.

⁴⁰Johan Huizinga, *a.g.e.*

⁴¹Johan Huizinga, *a.g.e.*, s. 72.

gözetdiği temel ilke 'kâr maksimizasyonu' spora hâkim olmaya başlamıştır ve sporu dönüştürmektedir.”⁴² Huizinga'nın “Oyun daha zorlaştıkça seyircilerin gerilimi artar” sözü işte bu gerilimli ortamdan çıkar elde edenlerin davranışlarını izah etmektedir. Kontrol edilebilir haz ve gerilim süreçleri yeni ikilikler yaratan futbol, popüler kültürün önemli parçalarından biridir⁴³. Huizinga oyunun bu gerilimi besleyen bir yapısı olduğu tespitini de yapmaktadır: “Kültür ne oyun olarak ne de oyundan doğmaktadır, o, oyunun içindedir. Kültürün zıtlaşmalı ve agonistik temeli, bu kültürden önce var olan oyunun içinde yer almaktadır.”⁴⁴

Huizinga, oyunu “özgürce razı olunan, ama tamamen emredici kurallara uygun olarak belirli zaman ve mekân sınırları içinde gerçekleştirilen, bizatihi bir amaca sahip olan, bir gerilim ve sevinç duygusu ile ‘alışılmış hayat’tan ‘başka türlü olmak’ bilincinin eşlik ettiği, iradi bir eylem veya faaliyet”⁴⁵ olarak tanımlamıştır. Bu sebeple akıl ve içgüdü, sevinç ve gerilim, belirli ve aykırı arasında olan “Oyun” kavramı sosyal bilimlerde konu edinmesi gereken bir olgudur.

Fenerbahçe Futbol Taraftarlığı

Arapça da “taraf” köküne eklenen Farsça sahip olunan, mâlik olunan anlamlarına gelen “-dâr” ekinin birleşmesi ile ortaya çıkan⁴⁶ taraftar kelimesi dilimizde ilk anlamıyla yandaş, ikinci anlamıyla ise çalışmamıza daha uygun kapsamda “*Sporcunun veya sporcuların temsil ettikleri renklere, kulübe veya bayrağa bağlı kimse*”⁴⁷ olarak tanımlanmıştır. Sonradan edinilen bir kimlik olarak taraftarlık çoğu zaman mantık sınırlarını ve fayda fonksiyonunun ötesinde davranışlara sebep olmuştur. Taraftarlık sosyolojisini en iyi açıklayan teori Maslow’un İhtiyaçlar Hiyerarşisi Teorisi’dir. İnsanın davranışlarını motive eden şeyin ihtiyaçlar olduğu ve sırasının da ihtiyaçların hayatiliği üzerinden tasnif eden Maslow, en temelde “fizyolojik” (Physiological) ihtiyaçları onun üstünde “güvenlik” (Safety) ihtiyaçları onun üstünde “ait olma” (Love&Belonging) ihtiyaçları onun üstünde “saygınlık” (Esteem) basamakları olduğunu söylemektedir. Bu basamaklardaki ihtiyaçlarını gereksinimleri doğrultusunda gideren insanlar “Kendini Gerçekleştirme” basamağına ulaşabilirler⁴⁸. Spor kulübü taraftarlığı davranışı bu piramidin “Ait Olma” basamağı ile ilişkilendirilmektedir. Takım sporlarında, icrasının ötesinde izleyicilerin de birlikteliği önemlidir. Bireyler birlikte aynı şeye (örneğin takımın galibiyeti) sevinmekte veya birlikte aynı şeye (örneğin takımın mağlubiyeti) üzülmektedir. Diğer yandan ise zamanla her takımın ve taraftar grubunun kendine ait kültürü geliştiği için taraftarlaşan birey bu kültürün önce bir parçası, sonra kültürün taşıyıcısı, daha sonra ise o kültürün savunucu olabilmektedir. Bu ortak faktör Alan Dundes’in⁴⁹ halk tarifi için yeterliken bireyin ait hissetmesi için de yeterlidir.

İngiliz sömürgeciliğinin özelliklerinden biri uzandığı yerlere kültürünü de taşımasıdır. Güney Afrika’nın çim kültürü veya Hindistan’ın rugby kültürü gibi topraklarımıza futbol kültürü de İngilizler başta olmak üzere gayrimüslim toplulukların faaliyetleri sonucunda gelmiştir. Başta İzmir ve İstanbul’da başlayan spor faaliyetleri,

⁴²Hüsameddin Mehmet Tüzün, *Futbol Taraftarlığının Değişen Sosyo-Ekonomik Biçimi Üzerine Nitel Bir İnceleme*, İstanbul Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi), İstanbul 2018, s. 24.

⁴³David Rowe, *Popüler Kültürler: Rock ve Sporda Haz Politikası*, (çev. Mehmet Küçük), Ayrıntı Yayınları, İstanbul 1996.

⁴⁴Johan Huizinga, *a.g.e.*, s. 104.

⁴⁵Johan Huizinga, *a.g.e.*, s. 50.

⁴⁶<https://lugatim.com/s/TARAF-TARAFDAR>, (Erişim Tarihi: 6 Haziran 2025).

⁴⁷<https://sozluk.gov.tr/?ara=taraftar>, (Erişim Tarihi: 6 Haziran 2025).

⁴⁸Abraham Maslow, *A Theory of Human Motivation*, HarperandRow, New York 1943.

⁴⁹ Alan Dundes, “Halk Kimdir?”, (çev. Metin Ekici), *Millî Folklor*, Sayı: 37, 1998, s. 152.

Huizinga'nın Oyun Kuramı Bağlamında Fenerbahçe Futbol Takımı Taraftarının Maç Günü Totem ve Ritüellerinin İncelenmesi

araştırmacıların tahminlerine göre⁵⁰1875-1880 yılları arasında İngiliz Federasyonu'nun kurallarına bağlı faaliyet gösteren Constantinople Ragbi ve Futbol Kulübü ile başlamıştır. 1901 yılında, daha sonra bazılarının Fenerbahçe Spor Kulübü'nün de kurucularından olacağı, Black Stocking FC (Siyah Çoraplılar Futbol Kulübü) Reşat Dalyan Bey tarafından kurulmuştur. Siyah Çoraplılar, Rum takımı ile yaptıkları maçı 5-1 kaybetmiştir. Bu maç Siyah Çoraplılar'ın ilk ve son maçı olmuştur. Siyah Çoraplılar Kulübü daha sonra siyasal baskılar neticesinde kapatılmıştır. Bu maçta Türk takımının tek golünü atan Fuat Hüsnü, bugün popüler kültürde Yusuf Fahir Baba olarak bilinen Sadi Tekkesi'nin Bektaşî şeyhi Yusuf Fahir Ataer ve Nuri Bey gibi isimler Siyah Çoraplılar Kulübü kapandıktan sonra 1907 yılında Fenerbahçe'nin kurucuları arasında yer almaktadır. Dolayısıyla kurulan ilk Türk takımı Black Stockings ile Fenerbahçe Spor Kulübü arasında inorganik de olsa ilişkiler tespit edebilmek mümkündür. 1909 yılında İstanbul ligine dâhil olan Fenerbahçe, ilk şampiyonluğunu 1912 yılında yaşamıştır. 1913 yılında Tanin gazetesindeki yayın ile kulüp tescil edilmiştir. Osmanlı döneminde tescil edilen tek Türk futbol kulübü Fenerbahçe'dir. Mütareke yıllarında aldığı zaferler ile "Esir Şehrin Moral Kaynağı"⁵¹ olduğu söylenmektedir. 29 Haziran 1923 tarihinde gerçekleşen General Harrington Kupası'nı Zeki Rıza Sporel'in iki golü ile kazanarak önemli bir başarıya imza atmıştır. Kulübün müzesinde 28 Türkiye Şampiyonluğu, 7 Türkiye Kupası, 9 Türkiye Süper Kupası, 1 Balkan Kupası, 8 Başbakanlık Kupası, 2 Atatürk Kupası, 16 İstanbul Ligi, 4 İstanbul Şildi, 1 İstanbul Kupası, 4 Donanma Kupası, 12 TSYD Kupası ve 1 General Harrington Kupası ödülü sergilenmektedir. Bu sebeple ülkenin en büyük taraftar gruplarından birine sahiptir.

Futbol taraftarının tasnif edilmesi konusunda farklı görüşler mevcuttur. Ancak kulüp ile sevgi bağı üzerinden ilişki kuran kişilerin davranışlarına göre yapılan tasnifler geçirgen olabildiği için bu çalışmada bağlılık düzeyi açısından Sutton ve arkadaşlarının aşağıda belirtilen tasnifi temel alınacaktır.⁵²

- *Düşük Kimlik*: Takımla duygu bağı düşük taraftarlar
- *Orta Kimlik*: Takım ile başarısı ölçüsünde bağ kuran taraftarlar
- *Yüksek Kimlik*: Takımına sadık, duygu bağı güçlü taraftarlar

Yöntem

Araştırma yöntemleri genel anlamda üç başlıkta incelenir: Nitel Araştırma, Nicel Araştırma ve Karma Yöntem. Descartes'ın "Düşünüyorum öyleyse varım." sözü, Aydınlanma Dönemi'nin fitilini ateşlemiş ve insanın doğayı algılamakta en güvenilir veri kaynağının "akıl" olduğu görüşü yaygınlaşmıştır. D'holbach başta olmak üzere radikal aydınlanmacı düşünürler olay ve olguları izah etmek için yoğun şekilde maddeci bakış açısını kullanırlar⁵³. Baltacı'ya⁵⁴ göre sorgulayıcı ve yorumlayıcı oluşuyla nitel araştırma yöntemi, problemi doğal ortamı içerisinde anlaşılmasını sağlamaktadır. Aynı makalede örneklem sınırlanmasının nicel araştırma için genellemeler üzerineyken nitel araştırmalarda örneklemin detaylı ve derinlemesine inceleme imkânı konusunda avantajlı olduğundan bahsedilir⁵⁵. Bu çalışmanın tanılayıcı ve genellenebilir yargılardan yararlanmayacak oluşu, verilerin toparlanması sürecindeki ve sosyal ilişkiselikleri yorumlama konularındaki

⁵⁰Mehmet Yüce, *Osmanlı Melekleri Futbol Tarihimizin Kadim Devreleri*, İletişim Yayınları, İstanbul 2014.

⁵¹ Yalçın Doğan, *Fenerbahçe Cumhuriyeti-Dün Bugün Yarın ve Daima*, Doğan Yayınları, İstanbul 2007.

⁵² W. A. Sutton, M. A. McDonald, G.R. Milne ve J. Cimperman, "Creating and Fostering Fan Identification in Professional Sports", *Sport Marketing Quarterly*, Issue: 6, 1997, s. 15-22.

⁵³Jonathan Israel, *Radikal Aydınlanma ve Modern Demokrasinin Kökenleri: Zihin Devrimi*, (çev. A. F. Yıldırım), VakıfBank Kültür Yayınları, İstanbul 2020.

⁵⁴ Ali Baltacı, "Nitel Araştırma Süreci: Nitel Bir Araştırma Nasıl Yapılır?", *Ahi Evran Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, Cilt: 5, Sayı:2, 2019, s. 368-388.

⁵⁵ Ali Baltacı, a.g.m.

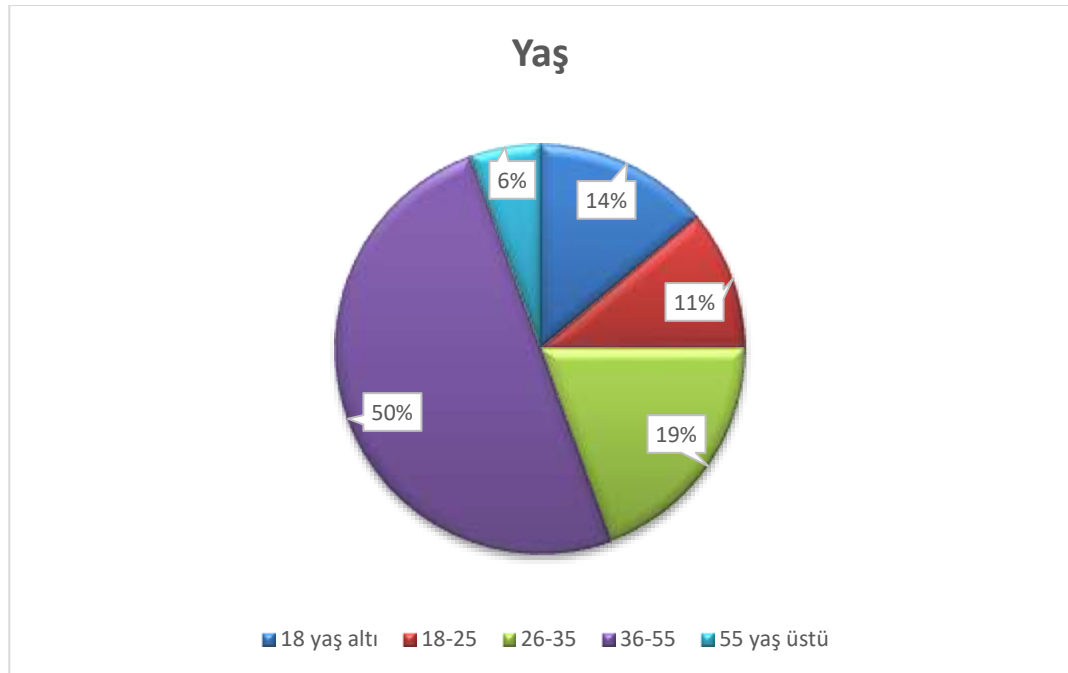
Huizinga'nın Oyun Kuramı Bağlamında Fenerbahçe Futbol Takımı Taraftarının Maç Günü Totem ve Ritüellerinin İncelenmesi

kısıtları⁵⁶ sebebiyle bu çalışmada nicel araştırmadan yararlanılmamıştır. Yapılacak çalışmada icranın öznesi olan kişilerin aktif rollerinin ve bakış açılarının iyi anlaşılması gerekliliği, halk kültüründe icra edilen totem ve ritüeller ile incelenecek olgunun örüntüsünün olup-olmadığının sorgulanması, incelenecek olgunun sadece çıktı ve ürünle değil, icra sürecinin de incelenmesi ve bunların yorumlama sürecinde öznel görüşlerle desteleneyeğinden dolayı nitel araştırma yöntemi tercih edilmiştir⁵⁷.

Ülkenin en çok takip edilen spor dallarından futbol, futbol kulüpleri arasında en çok takip edilenlerden Fenerbahçe Spor Kulübü ve müsabakaya yakınlığının ritüellere tespitine etkisi bakımından Fenerbahçe Spor Kulübü futbol taraftarlarının maç günü totem ve ritüelleri çalışmanın sınırlılığı olarak belirlenmiştir. Veri toplama desenlerinden anket deseni hızlı ve yaygın şekilde yeterli yanıtları alma imkânı sağladığı için tercih edilmiştir. Yapılacak kültürel araştırmanın online platforma taşınmasından ve taraftarlığın dijital boyutlarda kurulan sosyal ilişkilerini de etkili şekilde incelemek⁵⁸ açısından netnografi modelinden yararlanılmıştır. Online platformda hazırlanan anket soruları farklı görüşlerden, farklı ekonomik tabakalardan ve farklı aktiflikte bulunan taraftar gruplarına ve bireylere ulaştırılmıştır. Böylelikle taraftarın toplumsal yaşamına dair yorumsayıcı bir açıklama⁵⁹ hedeflenmiştir.

Bulgular ve Bulguların Değerlendirmesi

72 kişinin katıldığı online anket sonuç linki:
https://docs.google.com/spreadsheets/d/1pwNCILtL1iK78ZY4Q6Q_qHJ5yf7JU2l6MQ3rx7KRSE8/edit?usp=sharing



⁵⁶ M. Saunders, P. Lewis, ve A. Thornhill, (2003). *Research Methods for Business Students*, 3rd edition, Financial Times/PrenticeHall, Harlow, England 2003.

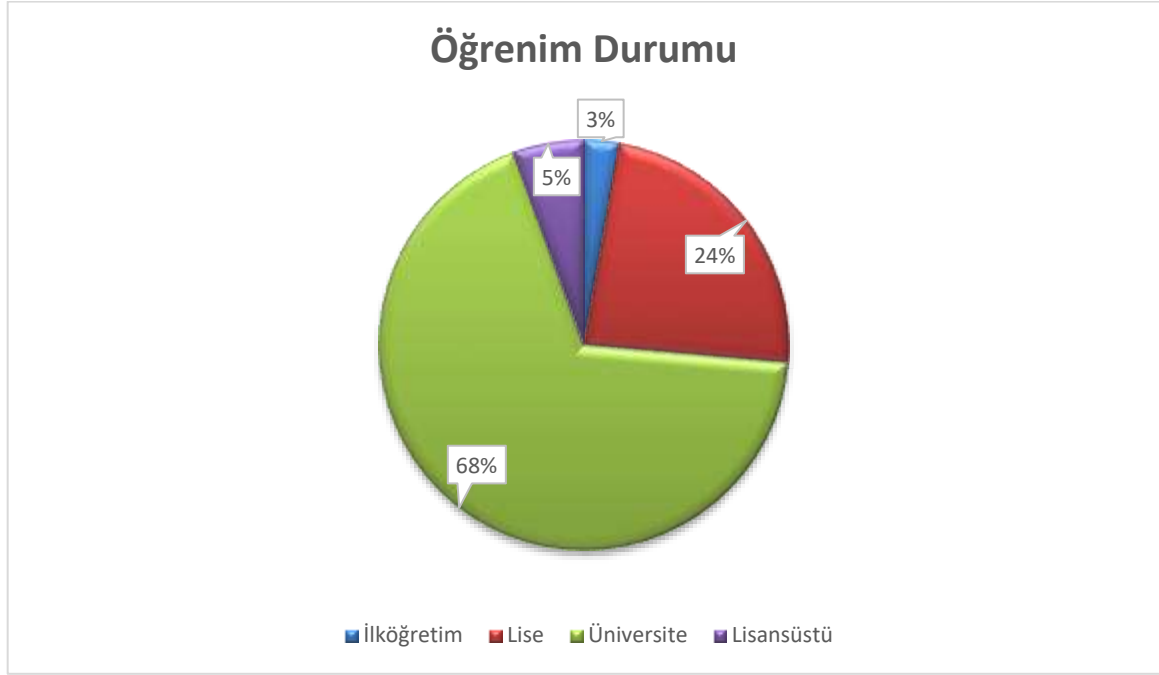
⁵⁷ R.C. Bogdan ve S.K. Biklen, *Qualitative Research for Education: An Introduction to Theory and Methods*, Allyn and Bacon, Boston 1998.

⁵⁸ Robert Kozinets, *Netnography: Doing Ethnographic Research Online*, Sage Publications, London 2010.

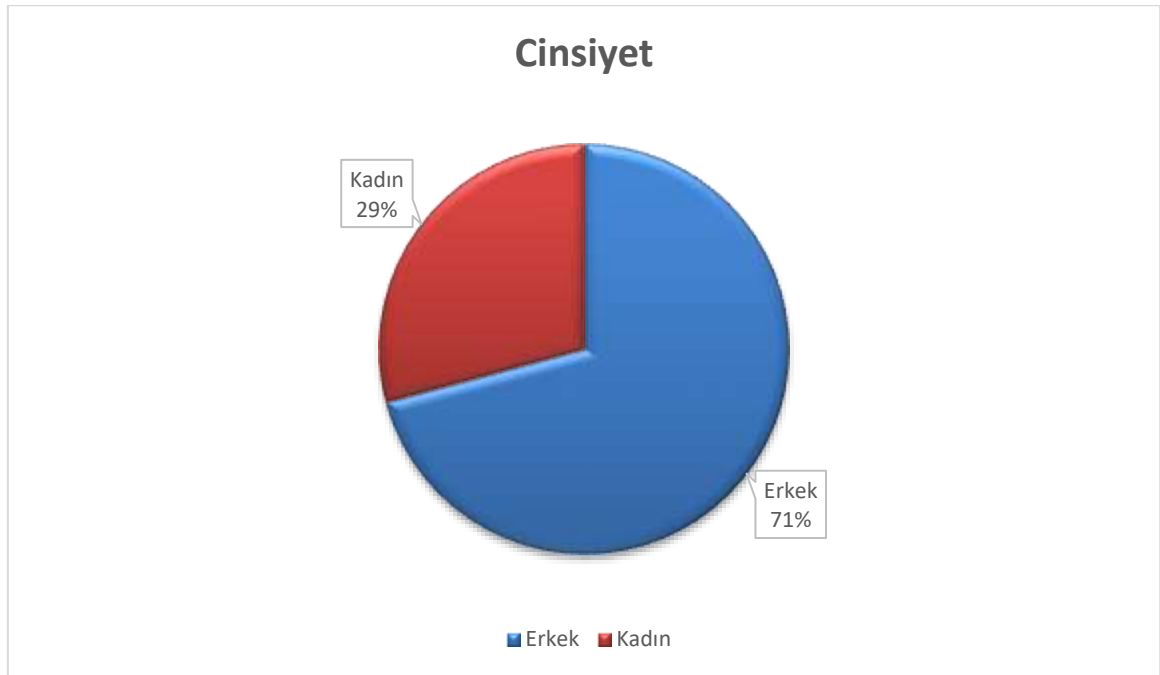
⁵⁹ T. Özbölük ve Y. Dursun, "Pazarlama Araştırmalarında Paradigmatik Dönüşüm ve Etnografinin Dijital evrimi: Netnografi", *Erciyes Üniversitesi İktisadi ve İdari Bilimler Fakültesi Dergisi*, Sayı: 46, 2015, s. 227-247.

Huizinga'nın Oyun Kuramı Bağlamında Fenerbahçe Futbol Takımı Taraftarının Maç Günü Totem ve Ritüellerinin İncelenmesi

**Tablo-1*

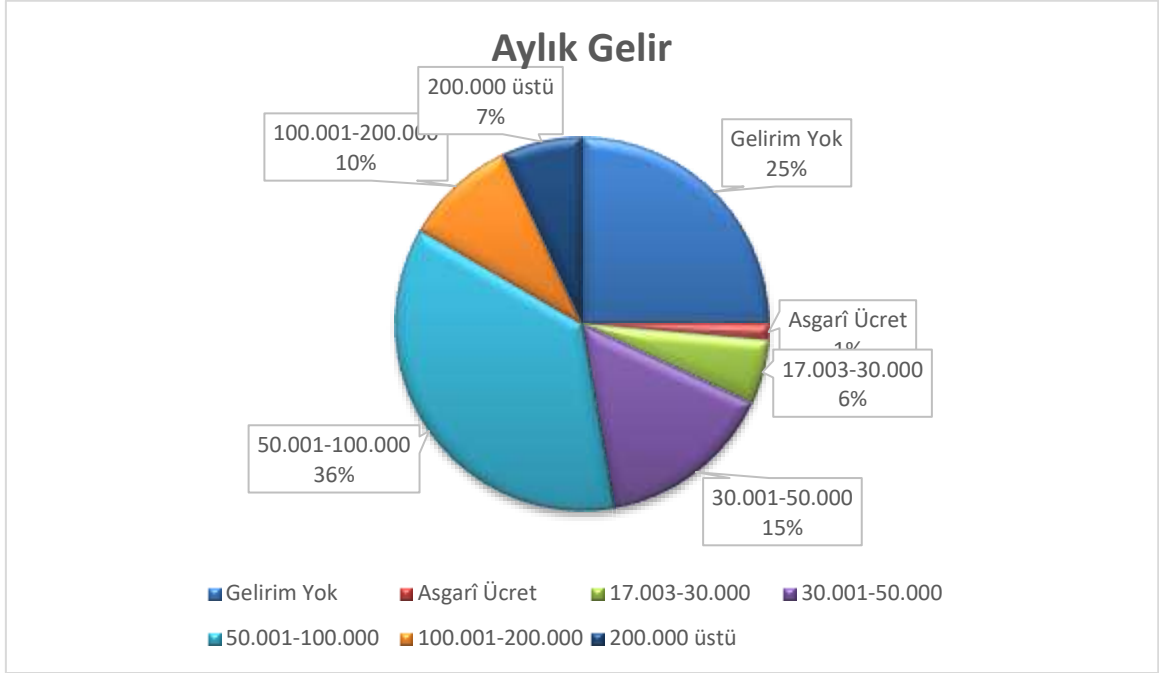


**Tablo-2*

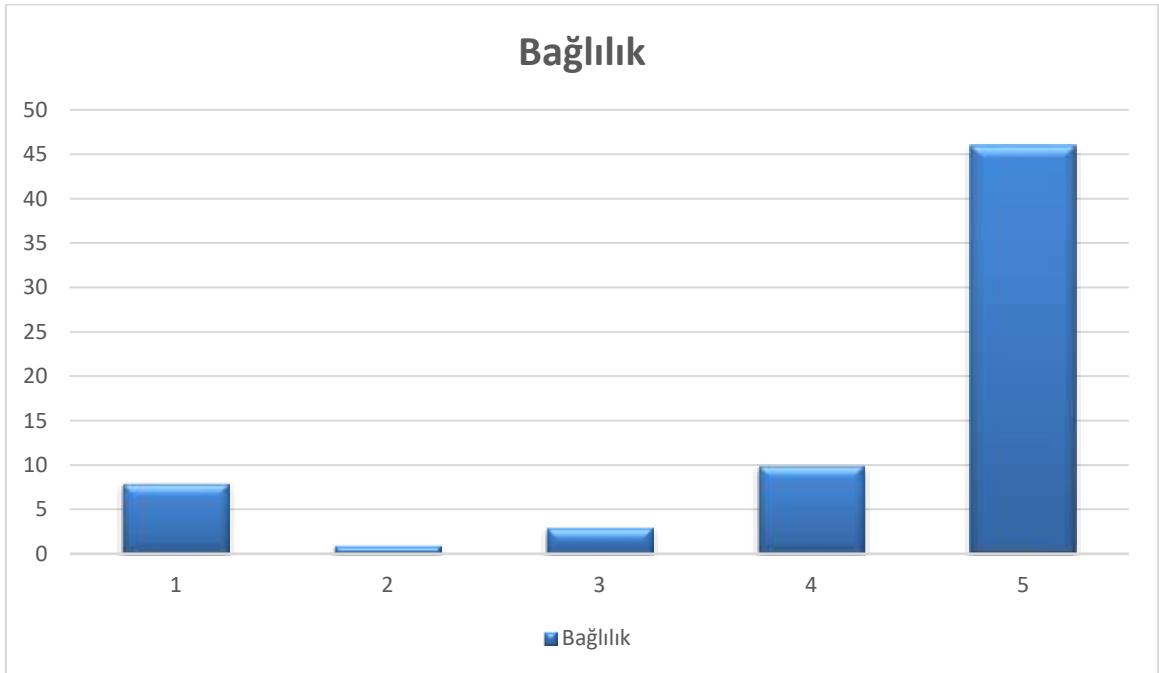


**Tablo-3*

Huizinga'nın Oyun Kuramı Bağlamında Fenerbahçe Futbol Takımı Taraftarının Maç Günü Totem ve Ritüellerinin İncelenmesi

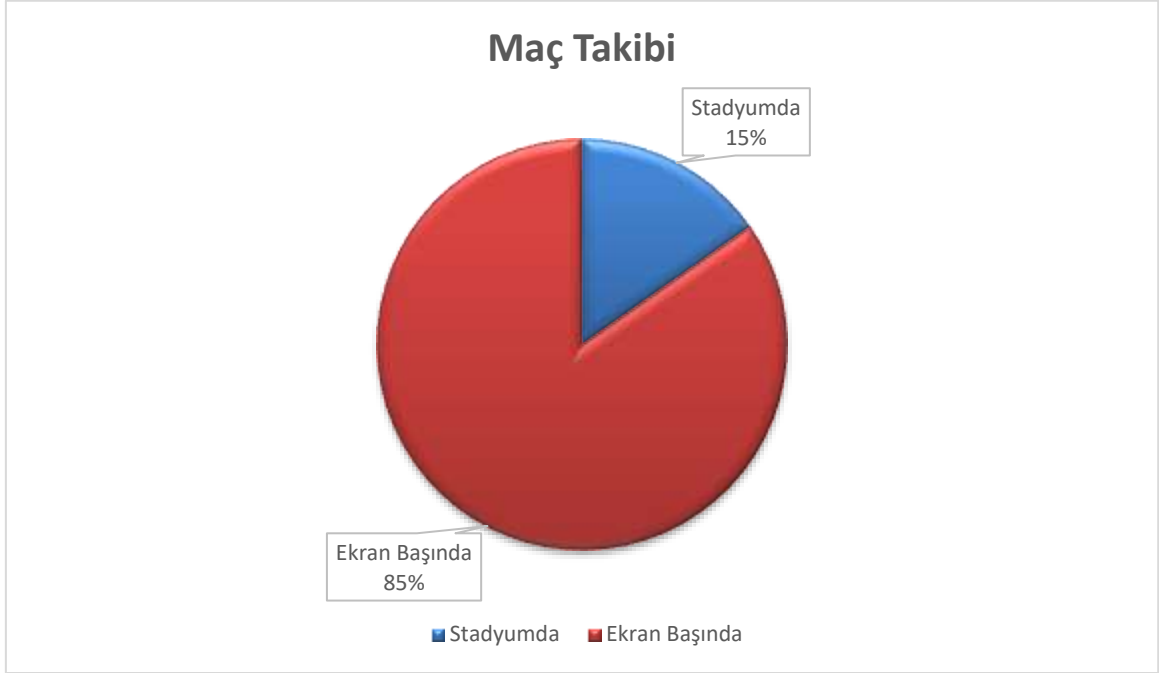


**Tablo-4*

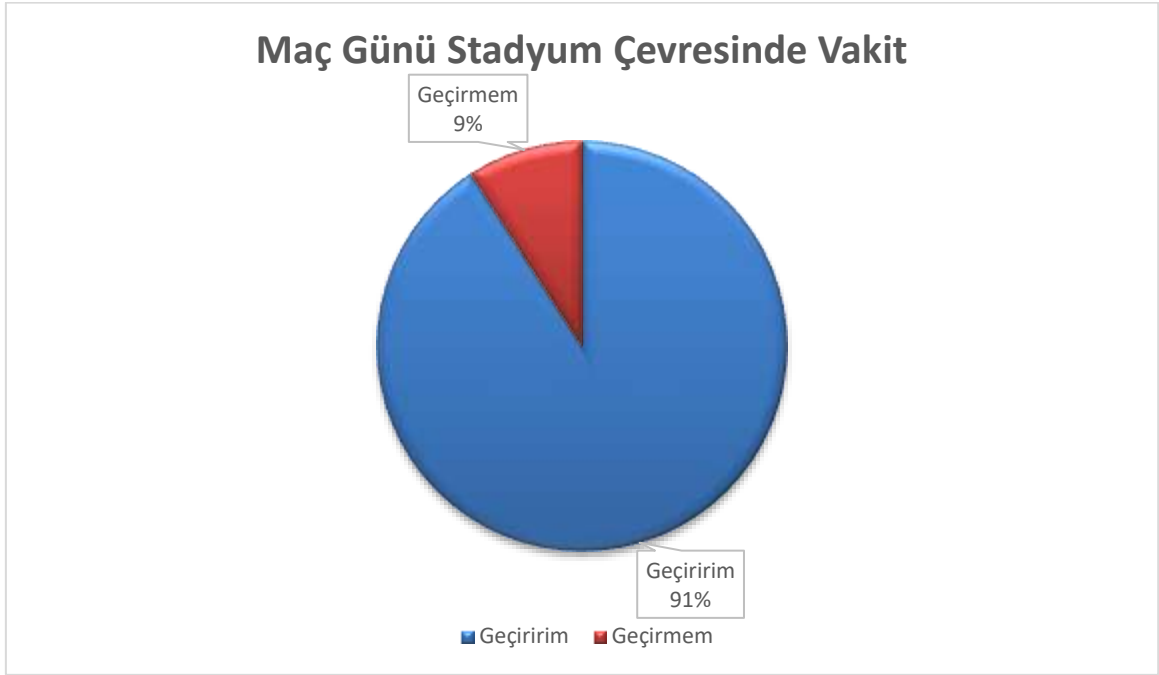


**Tablo-5*

Huizinga'nın Oyun Kuramı Bağlamında Fenerbahçe Futbol Takımı Taraftarının Maç Günü Totem ve Ritüellerinin İncelenmesi



**Tablo-6*



**Tablo-7*



**Tablo-8*

TARAFTAR GRUBU	ÜYE SAYISI
Genç Fenerbahçeliler	10
Dev Fenerbahçeliler	2
Sarı Lacivert Derneği	1
Saint Benoitli Fenerliler	1
Fenerbahçeli Doktorlar	1
Bir gruba dâhil olmayanlar	57

**Tablo-9*

Bağlılık Derecesi İfadesi	Sayısı/Oranı
1 Yıldız	8 (%11,1)
2 Yıldız	1 (%1,4)
3 Yıldız	6 (8,3)
4 Yıldız	10 (%13,9)
5 Yıldız	47 (%65,3)

**Tablo-10*

Bilet Bölümü	Sayısı
1907 Loca	1
Maraton Alt	4
Kuzey Üst	1
Fenerium Üst	1
Okul Açık	2
Spor Toto	1

**Tablo-11*

Maç Öncesi Mekânı	Sayısı
Yoğurtçu Parkı	3
Park/Açık Alan	3
Pub/Restoran	5
Nur Kebap	1
Kalamış Parkı	1

**Tablo-12*

Huizinga'nın Oyun Kuramı Bağlamında Fenerbahçe Futbol Takımı Taraftarının Maç Günü Totem ve Ritüellerinin İncelenmesi

Totem/Ritüel	Sayısı
Stadyum öncesi totem ve ritüeli	8
Stadyuma geçiş totem ve ritüeli	7
Stadyuma giriş totem ve ritüeli	7
Stadyumda maç anı totem ve ritüelleri	9
Stadyum çıkış totem ve ritüelleri	2
Galibiyet sonrası ritüeller	28
Puan kaybı sonrası ritüeller	28
Galatasaray maçına özel totem ve ritüeller	36
Trabzon maçına özel totem ve ritüeller	19
Ekran başında maç öncesi ritüeller	31
Ekran başında maç sırası totemler	25
Ekran başında maç sonrası ritüeller	18

**Tablo-13*

- Katılımcılar “stadyuma giriş totemi” sorusuna belirli kıyafetleri giymek, belirli el hareketleri sergilemek, belirli marşları söylemek gibi cevaplar vermiştir.
- Katılımcılar “maç anındaki totem” sorusuna belirli anlarda maça bakmamak, stattan çıkmak, çevresindekiler ile kol kola girmek, forma değiştirmek, belirli sözleri tekrarlamak, telefonu kapatmak, yer değiştirmek, sigara yakmak gibi cevaplar vermiştir.
- Katılımcıların maç çıkışında sabit bir ritüellerinin olmadığı; güzel sonuçta belirli yiyecek ve içecekleri tükettiği, kötü sonuçta telefonu kapatmak, sosyal medyaya bakmamak, sessizliğe gömülmek gibi davranışlar sergilediğini ifade etmiştir.
- Maçın önemine dair totemlerin ağırlıklı olarak değişmediği ifade edilmiştir.
- Galatasaray derbi günlerine özel ritüellerin sosyal medya ve sosyal hayattaki arkadaşları ile girilen özel diyaloglar üzerinde yoğunlaştığı görülür.
- Katılımcılar Trabzonspor maçları için özel bir âdetlerinin olmadığı ancak Trabzonspor ile alay etmek için hamsi üzerinden cevaplar verilmiştir.
- Soruyu cevaplayan katılımcıların çoğu dinî inançlarının totemlerini ve tezahüratlarını etkilemediğini ifade etmiştir.
- Maç sonucuna göre sosyal hayatlarında ve özellikle duygu durumlarında değişiklik olduğu katılımcılar tarafından ifade edilmiştir. Ekran başında takip eden taraftarlar ise spor programı izlemek davranışı gösterebilir.
- Ekran başında maç izleyen taraftarlarda ise çeşitli yiyecek ve içeceklerin hazırlanması, belirli kıyafetler giymek, koltuk seçmek, abdest almak gibi özel hazırlıklar belirtilmiştir.
- Ekran başında maç izleyen katılımcılar “maç sırası totemleri” sorusuna çeşitli el hareketleri, ekrana bakmamak, başka maç açmak, mekânı terk etmek, sağ ayak üzerine oturmak, ayakta maçı takip etmek, yer değiştirmek, matematik sorusu çözmek, telefonu kapatmak, nefes egzersizi yapmak cevapları verilmiştir.
- Ekrandan tek başına maç izlerken daha sakin olduğunu ifade eden katılımcılar topluluk ile maç izlerken daha fazla heyecanlandığını, eğlendiğini, agresifleştiğini ve küfür miktarının değiştiğini ifade etmiştir.

Kendini yoğunluklu olarak (tablo-5) Fenerbahçe Spor Kulübüne bağlı hisseden 72 katılımcı ile düzenlenen anket sonuçlarına bakıldığında maç günü gerçekleştirdikleri aktivitelerde birtakım totem ve ritüeller (tablo-13) saptanmıştır. Anket katılımcılarının ağırlıklı (tablo-6) kısmının müsabakayı ekrandan takip ettiği görülmektedir. Bundan dolayı ekran başında gerçekleştirilen totem ve ritüellere dair daha geniş veri elde edilmiştir. Anket

Huizinga'nın Oyun Kuramı Bağlamında Fenerbahçe Futbol Takımı Taraftarının Maç Günü Totem ve Ritüellerinin İncelenmesi

katılımcılarının; yaşı, eğitim durumu, gelir dağılımı gibi veriler incelenmiş ancak davranışlar üzerine farklılaşma beklenen bu ayrımlar söz konusu müsabakalar için geliştirilen totem ve ritüeller olduğunda bir farklılaşmaya neden olmamıştır. Yalnızca genç yaştaki taraftarların maçları ekran başından izleyen kesiminde toplu hâlde izlemek ve bireysel takip arasında, cep telefonunu kullanma farkı gözlenmiştir. Katılımcıların “stadyuma giriş ritüelleri” sorusuna belirli kıyafetleri giymek, belirli el hareketleri sergilemek, belirli marşları söylemek; “maç anındaki totem” sorusuna belirli anlarda maça bakmamak, stattan çıkmak, çevresindekiler ile kol kola girmek, forma değiştirmek, belirli sözleri tekrarlamak, telefonu kapatmak, yer değiştirmek, sigara yakmak; “maç çıkışı ritüelleri” sorusuna güzel sonuçta belirli yiyecek ve içecekleri tükettiği, kötü sonuçta telefonu kapatmak, sosyal medyaya bakmamak, sessizliğe gömülme şeklinde cevaplar verdiği görülmektedir. Buradan totem ve ritüellerin sabit olmadığı ve kişiye göre değiştiği görülmekle birlikte mekânların ve bu mekânlar arasındaki maddi geçişin totem veya ritüel bulunması ile ilişkili olduğu tespit edilmiştir. Galatasaray Spor Kulübü ve Trabzonspor Kulübü gibi Fenerbahçe Spor Kulübünün ezeli rakipleri ile müsabakalarında katılımcıların sosyal medya paylaşımları ve sosyal yaşantılarındaki çeşitli rutinler tespit edilmiştir. Katılımcılar özellikle Trabzonspor Kulübü maçlarından önce “hamsi” paylaşımını ifade ederek rakip takımın maskotu ile alay ettikleri görülmektedir. Katılımcılar, dinî inanışlarının totem ve ritüelleri ile ilgisi ve etkisi olmadığını belirtmiştir. Schechner’in⁶⁰ ifade ettiği gibi ritüel, farklı biçimlerde tanımlanmış ve kelimenin telaffuzu başlı başına bir sorundur. Dolayısıyla rit, ritüel totem gibi kavramların taraftarın zihninde net bir karşılığı olmadığı görülmektedir.

Sonuç

Oyunun kültürün bir sonucu mu nedeni mi olduğu sorusu modern felsefede tartışılmış ve oyun kuramları olarak adlandırılan çeşitli görüşler geliştirilmiştir. Huizinga, *Homo Ludens* eserinde oyunun kültür yaratıcı ve kendi anlamını taşıyan bir olgu olduğundan bahsetmektedir. Bu çalışmada Huizinga'nın Oyun Kuramı bağlamında Fenerbahçe Futbol Takımı taraftarının maç günü gerçekleştirdiği totem ve ritüeller anket yöntemiyle tespit edilmiştir. Anketin katılımcılarının yaş, eğitim ve gelir dağılımlarına bakıldığında yaygın bir denge görülmektedir. Bu sebeple her demografiden farklı görüşler tespit edilmiştir. Öncelikle taraftarlığı duygular üzerinden tarif etmek gerektiği için bağlılık üzerine beş kademeli bir soru sorulmuştur. Katılımcıların yarısından fazlası; yaş, eğitim ve gelir fark etmeksizin çoğunlukla beş yıldızı seçmiş; kulübe bağlılıklarını ifade etmişlerdir. Din ile yapılan totemlerin ilişkisini kurmakta zorlanan katılımcılardan görüldüğü üzere totem ve ritüelin inançsal boyutu hakkında taraftarın yeterli bilgisinin olmadığı görülmektedir. Bunun yanında, aidiyet bağı fark etmeksizin çoğu taraftarın üzerinde durduğu, sıkça tekrarladığı belirli hareketler bulunmaktadır. Yükseköğretim Kurumları Sınavı'na çalışan bir öğrenci matematik sorusu çözebilmesini gol atma ihtimali ile ilişkilendirirken kimisi maçın stresini gidermek için kullandığı tütünü doğru zamanlarsa takımının iyi oynayacağını düşünmektedir. Bu inanışlar gösterilen totem ve ritüellerin arkasında egosantrik anlayışın bir tezahürü olduğu görülmektedir. Tespit edilmek istenen bir diğer husus ise maddi geçiş ritleridir. Özellikle stadyumdan maçı takip eden taraftarda veya toplu şekilde maç izlemeye gidilen süreçte anket katılımcılarının çeşitli ritüellere sahip olduğu görülmektedir. İslam dininin kutsallık atfettiği sağ yönü ritüellerin icrasına da tesir etmiştir. Sağ ayakla evden çıkmak, sağ asansöre binmek, sağdan gitmek gibi sağ alternatifin tercih edildiği görülmektedir. Maç sonrası ritüellere bakıldığında ise skora göre değişen ruh hâlinin insanların sosyal yaşantılarındaki davranışlarını dolayısıyla ritüellerini de etkilediği

⁶⁰Richard Schechner, *Ritüelin Geleceği Kültür ve Performans Üzerine Yazılar*, (çev. Z. Ertan), Dost Kitabevi Yayınları, Ankara 2015.

Huizinga'nın Oyun Kuramı Bağlamında Fenerbahçe Futbol Takımı Taraftarının Maç Günü Totem ve Ritüellerinin İncelenmesi

görülmektedir. Ekran başından maçı takip eden taraftarların ise toplulukla gösterdiği davranışların bireysel maç izleme deneyimlerinden çok farklı olduğu görülmektedir. Toplulukla maçı takip edenlerin müsabakaya daha fazla odaklandığı ve küfür miktarlarının artması gibi davranışlar görülürken tek başına ekrandan müsabakayı takip edenlerin odağı azalmakta daha sık cep telefonuna bakma gibi davranışlar göstermektedirler.

Gerek ülkemizde gerek dünyada spor kulüplerinin simgesi hâline gelen hayvanlar bulunmaktadır. Totem hayvanlarının animist dünya görüşüne sahip insan topluluklarında sahip olduğu kutsal konuma benzer bir durum da taraftarların bu simge hayvanlar ile kurduğu ilişkide görülmektedir. Anket katılımcıların Trabzonspor ile ilgili verdiği cevap üzerinden değerlendirilirse hamsi maskotu ile alay etme ritüelleri, totem hayvanı ile gerçekleştirilen psikolojik bir rekabeti göstermektedir. Her müsabakanın kendi içinde anlam ve önemi olduğu ve belirlenen kurallarda her müsabakanın özgün bir ilerleyişi olduğu için taraftarların durumlara göre ritüelleri çeşitlenmektedir.

Huizinga'nın Oyun Kuramı'nda bahsettiği gibi Fenerbahçe Spor Kulübü'nün Futbol müsabakaları anket katılımcılarının hayatında bir kültür kurucu işlevi görmektedir. Gündelik yaşamlarındaki kültür ile iç içe geçmiş ancak oyun kültürden önce gelerek bazı kişilerin hayatına yeni edimler sağlamıştır. Oyun olarak futbol maçlarını çok ciddiye almayan “düşük profil” taraftarlarda bir ritüel gelişme oranı düşüktür. Fenerbahçe futbol takımının Süper Lig'de şampiyon olmamasıyla doğru orantılı olarak en geniş profil “orta profil”dir. Galibiyet alındığında ve derbilerde takımı ile daha yükselen bağ kurarlar. Ancak düşük bir oranda “yüksek profil” taraftar Fenerbahçe futbol takımının kaybettiği günden sonra hayatı bir miktar olumsuz etkilendiğini ifade etmiştir. Kişilerin hayatlarında birçok davranış ve kültür değişimine neden olması beklenen gelir, eğitim, yaş, cinsiyet farklılıklarının taraftarlık davranışlarında bir değişikliğe neden olmadığını gözlemlenmiştir. Bu da oyunun doğrudan doğruya amaç olduğu ve her türlü propagandayı dışarıda bıraktığı yönündeki Oyun Kuramı ile paralellik göstermektedir.

Kaynaklar

- “Oyun”, *Etimoloji*, <https://www.etimolojiturkce.com/kelime/oyun>, (Erişim Tarihi: 6 Haziran 2025).
- “Ritüel”, *Nişanyan Sözlük*, <https://www.nisanyansozluk.com/>, (Erişim Tarihi: 6 Haziran 2025).
- “Taraftar”, *Güncel Türkçe Sözlük*, <https://sozluk.gov.tr>, (Erişim Tarihi: 6 Haziran 2025).
- “Taraftar”, *Kubbealtı Lugatı*, <https://lugatim.com/>, (Erişim Tarihi: 6 Haziran 2025).
- “Totem”, <http://aksozluk.org/>, (Erişim Tarihi: 6 Haziran 2025).
- AHIOĞLU, Nihal, *Sembolik Oyunun 4 Yaş Çocuklarının Dil Kazanımına Etkisi*, Ankara Üniversitesi Sosyal Bilimleri Enstitüsü, (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi), Ankara 1999.
- BALCI, Fatih, “Dijital Kültürde Çocuk Oyunları”, *Dijital Kültür Tradijital-Medya-İnternet-Edebiyat ve Halkbilimi Araştırmaları*, (ed. Mehmet Özdemir), 1. baskı, Arı Sanat Yayınları, İstanbul 2019, s. 269-284.
- BALTACI, Ali, “Nitel Araştırma Süreci: Nitel Bir Araştırma Nasıl Yapılır?”, *Ahi Evran Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, Cilt: 5, Sayı: 2, 2019, s. 368-388.
- BATESON, P. ve MARTİN, P., *Oyun, Oyunseverlik, Yaratıcılık ve Buluş*, (çev. M. Pekdemir), Ayrıntı Yayınları, İstanbul 2014.
- BAUDRILLARD, Jean, *Simülarklar ve Simülasyon*, (çev. O. Adanır), Doğu Batı Yayınları, Ankara 2016.
- BOGDAN, R. C. ve BİKLEN, S. K., *Qualitative Research for Education: An Introduction to Theory and Methods*, Allyn and Bacon, Boston 1998.
- BRUCE, Tina, *Time to Play in Early Childhood Education*, Third Edition, Hodder&Stoughton, London 1993.
- ÇOBANOĞLU, Özkul, *Halkbilimi Kuramları ve Araştırma Yöntemleri Tarihine Giriş*, Akçağ Yayınları, Ankara 2019.
- DOĞAN, Yalçın, *Fenerbahçe Cumhuriyeti-Dün Bugün Yarın ve Daima*, Doğan Yayınları, İstanbul 2007.
- DUNDES, Alan, “Halk Kimdir?”, (çev. Metin Ekici), *Millî Folklor*, Sayı: 37, 1998, s. 139-153.
- DURSUN, Yücel, *Oyunun Ontolojisi*, Doğu Batı Yayınları, Ankara 2014.
- ELİADE, Mircea, *Şamanizm*, (çev. İ. Birkan), İmge Kitabevi Yayınları, Ankara 1999.
- FINK, Eugen, *Bir Dünya Sembolü Olarak Oyun*, (çev. N. Aça), Dost Kitabevi Yayınları, Ankara 2015.
- FREUD, Sigmund, *Totem ve Tabu*, (çev. Z. A. Yılmaz), Türkiye İş Bankası Yayınları, İstanbul 2024.

Huizinga'nın Oyun Kuramı Bağlamında Fenerbahçe Futbol Takımı Taraftarının Maç Günü Totem ve Ritüellerinin İncelenmesi

- HARK, Michel Ter, The Psychology of Thinking, Animal Psychology and The Young Karl Popper, *Journal of the History of the Behavioral Sciences*, Vol.: 40, Issue: 4, s. 375-392.
- HUIZINGA, Johan, *Homo Ludens Oyunun Toplumsal İşlevi Üzerine Bir Deneme*, (çev. M. A. Kılıçbay), Ayrıntı Yayınları, İstanbul 2015.
- ISRAEL, Jonathan, *Radikal Aydınlanma ve Modern Demokrasinin Kökenleri: Zihin Devrimi*, (çev. A. F. Yıldırım), VakıfBank Kültür Yayınları, İstanbul 2020.
- KOZINETTS, Robert, *Netnography: Doing Ethnographic Research Online*, Sage Publications, London 2010.
- LE BON, Gustave, *Kitleler Psikolojisi*, (çev. G. Birol), Dorlion Yayınları, Ankara 2020.
- MASLOW, Abraham, *A Theory of Human Motivation*, Harper and Row, New York 1943.
- MCLENNEN, John Ferguson, "Hayvanlara ve Bitkilere Tapmak", (çev. Tayyib Gümüşer), *Kültür Araştırmaları Dergisi*, Sayı: 16, 2023, s. 289-333.
- ÖĞÜT EKER, Gülin, Futbolun Dayanılmaz Çekiciliği, Büyülenen Taraftar Portresi, Fanatizm ve Beşiktaş", *Millî Folklor*, Sayı 85, Ankara 2010, s. 173-182.
- ÖZBÖLÜK, T. ve DURSUN, Y., "Pazarlama Araştırmalarında Paradigmal Dönüşüm ve Etnografinin Dijital Evrimi: Netnografi", *Erciyes Üniversitesi İktisadi ve İdari Bilimler Fakültesi Dergisi*, Sayı: 46, 2015, s. 227-247.
- ROWE, David, *Popüler Kültürler: Rock ve Sporda Haz Politikası*, (çev. Mehmet Küçük), Ayrıntı Yayınları, İstanbul 1996.
- SAUNDERS, M., LEWIS, P. ve THORNHILL, A., *Research Methods for Business Students*, 3rd Edition, Financial Times/Prentice Hall, Harlow, England 2003.
- SCHECHNER, Richard, *Ritüelin Geleceği Kültür ve Performans Üzerine Yazılar*, (çev. Z. Ertan), Dost Kitabevi Yayınları, Ankara 2015.
- SMITH, Adam, *Milletlerin Zenginliği*, (çev. M. Acar), Liberos Yayınları, İstanbul 2020.
- SUTTON, W.A., MCDONALD, M.A., MILNE, G.R. ve CIMPERS, J., "Creating and Fostering Fan Identification in Professional Sports", *Sport Marketing Quarterly*, Sayı: 6, 1997, s. 15-22.
- ŞENEL, Alâeddin, *Kemirgenlerden Sömürgecilere İnsanlık Tarihi*, İmge Kitabevi Yayınları, Ankara 2006.
- TÜZÜN, Hüsamettin Mehmet, *Futbol Taraftarlığının Değişen Sosyo-Ekonomik Biçimi Üzerine Nitel Bir İnceleme*, İstanbul Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi), İstanbul 2018.
- VAN GENNEP, Arnold, *Geçiş Ritleri Tabular, Batıl İnançlar, Büyüler, Ayinler ve Törenler*, (çev. O. B. Beşler), Nora Kitap, İstanbul 2022.
- YOLCU, Mehmet Ali, "Halk Bilimi Araştırma Kuram ve Yöntemleri", *Halk Bilimi El Kitabı*, (ed. Mustafa Aça), 5. baskı, Nobel Akademik Yayıncılık, Ankara 2023, s. 147-155.
- YÜCE, Mehmet, *Osmanlı Melekleri Futbol Tarihimizin Kadim Devreleri*, İletişim Yayınları, İstanbul 2014.

"İyi Yayın Üzerine Kılavuzlar ve Yayın Etiği Komitesi'nin (COPE) Davranış Kuralları" çerçevesinde aşağıdaki beyanlara yer verilmiştir. / The following statements are included within the framework of "Guidelines on Good Publication and the Code of Conduct of the Publication Ethics Committee (COPE)":

Etik Kurul Belgesi/Ethics Committee Approval: Makale, Etik Kurul Belgesi gerektirmemektedir./Article does not require an Ethics Committee Approval.

Çıkar Çatışması Beyanı/Declaration of Conflicting Interests: Bu makalenin araştırması, yazarlığı veya yayınlanmasıyla ilgili olarak yazarların potansiyel bir çıkar çatışması yoktur. / There is no potential conflict of interest for the authors regarding the research, authorship or publication of this article.

Katkı Oranı Beyanı/Author Contributions: Her iki yazarın da katkı payı oranı eşittir./ Both authors contributed equally.