

Mahmut Burak Atasever - Mimar Sinan Üniversitesi, Felsefe Bölümü Yüksek Lisans Öğrencisi
0000-0003-0933-4210
mahmutburakatasever@gmail.com

Türkiye Kültürel Formasyonunda Kahvehane ve Oyun

ÖZET

Osmanlı modernleşme döneminde toplumun sosyal ve psikolojik ihtiyaçlarını karşılamaya yönelik, başta İstanbul'da olmak üzere, bir araç-mekân olarak zorunlu bir biçimde kahvehane adı verilen mekânlar ortaya çıkmıştır. Bu mekânların, oyun oynayan insan anlamında Homo Ludens' in, Türkiye kültürel formasyonuna özel biçimiyle oyunsal tinin, kendini yeniden hatırlamasının ve özünde aynı kalarak değişik formlara bürünmesinin bir sonucu olarak ortaya çıktığı saptanmaktadır. Bu makalede sosyal ve kültürel bir kurum olarak kahvehanenin, başlangıçta bir içecek olarak kahveye ulaşmak amacıyla ek olarak, oyunsallık denen ve antropolojik bir nitelikte tüm insanlarda mevcut bulunduğu varsayılan tinsel özün gerektirdiği bir mekân arayışıyla eş zamanlı oluşu ele alınmıştır. Dünya üzerindeki benzer örneklerinden farklı olarak ise Homo Ludens' in, Türkiye kültürel formasyonu içinde tarihsel olarak kökeni Şamanizm'e dayandırılabilir oyunsal pratiklerin, teatral bir düzlemde ortaya çıkması sonucu kahvehane ve günümüzün modern kafelerine uzanan bir düzlemde yaşadığı değişim ve dönüşümler ele alınmıştır. Bu değişim ve dönüşümün tinsel özü baki kalmakla birlikte, gündelik pratiklerle şekillenen dünyevi doğası ortaya konulmuştur. Bu araştırma sosyal, politik, kültürel, tarihsel ve felsefi bir zeminden gerçekleştirilmiştir.

Anahtar Kelimeler: Kahvehane, Osmanlı, Türkiye, Homo Ludens, Tin

Coffehouse and Play in Turkish Cultural Formation

ABSTRACT

This article is about the coffeehouse, which emerged as a tool-space in the Ottoman period, especially in Istanbul, in the modernization period and in an obligatory way to meet social and psychological needs. It tries to show that the playful spirit of Homo Ludens, which was present in its archaic form specific to the Turkish cultural formation, emerged as a result of remembering itself and taking on different forms while remaining essentially the same. In this context, in addition to the interest of reaching coffee as a beverage at the beginning, the coffeehouse as a social and cultural institution is also discussed to be simultaneous with the search for a place called playfulness, which is required by the spiritual essence that is believed to be present in all people with an anthropological quality. Unlike similar examples around the world, the changes and transformations that Homo Ludens went through in the Cultural Formation of Turkey, on a plane extending to coffee houses and today's modern cafes, as a result of the emergence of playful practices, which can be traced back to Shamanism historically, on a theatrical plane, are discussed. Although the

spiritual essence of this change and transformation remains, its worldly nature shaped by daily practices has been revealed. This research was carried out from a social, political, cultural, historical and philosophical backgrounds.

Key Words: Coffehouse, Ottoman, Turkish, Homo Ludens, Spirit

Gönül ne kahve ister ne kahvehane
Gönül ahbap ister kahvehane bahane

GİRİŞ

Çocuklar evlerinde de oyun oynarlar ancak er ya da geç sıkılırlar zira sosyal varlıklardır, sosyalleşebilecekleri mekânlara ve ilişkilere ihtiyaç duyarak dışarı çıkmak isterler. Yetişkinler de evlerinde, tek başlarına ya da yakın çevreleriyle beraber oyun oynayabilirler fakat evlerinden dışarıda ve grup halinde oyun oynadıklarına kolay rastlamayız. Buna rağmen, ne kadar yaşlanırlarsa yaşlansınlar, çoğunlukla Jorge Amado bazı kaynaklarca ise Epiktetos'a dayandırılan bir ifadeyle; çocukluk insanın ana yurdudur ve yetişkinler de çocukluktan başlayarak davranış kalıplarını biteviye değiştirebilirler bile, bu ana yurdun hatıraları ve bir davranış biçim olarak yerleşen alışkanlıkları hayat boyu taşımaya devam ederler. Yetişkinler de bu sebeple çocukluklarındaki türde davranma eğilimindedirler ve bu tür özce oyunsaldır. Bu çalışmanın içeriği bakımından araştırma sorusu şu şekilde sorulmuştur: Osmanlı toplumunda yetişkinler (özellikle erkek cinsi), dışarı çıktıklarında grup olarak nerede oyun oynayabilirler? Cevap ise Osmanlı modernleşme döneminde kahvehaneler olarak karşımıza çıkmaktadır. Bunun da ötesinde, köken olarak oyunsal olan bu türsel davranışların yarattığı ifade biçimlerinin yolcuğu günümüz modern kafelerinde de kendini farklı planlarda sunmaya devam etmektedir.

Bu makale; çalışmanın ilerleyen bölümlerinde farklı perspektifleri bakımından detaylı bir şekilde incelenecek olan Huizinga'nın Homo Ludens kavramıyla, Osmanlı modernleşme dönemi Türkiye toplumunun ilişkisini araştıracaktır. Bu ilişki açısından Homo Ludens' in, kendini Osmanlı'da kahvehane ortamında yeniden yaratma süreci ele alınacaktır. Kahvehanenin; Osmanlı toplumundaki işlevi açısından ortaya konan yaygın kanaatleri de gözden çıkarmayarak; başlangıçta içecek olan kahveye bir haz/ihtiyaç olarak ortaya çıkan ve yarattığı sosyal ilişkiler sayesinde toplumsal ölçekte etkilere sahip olmuş bir gayri resmi kültürel kurum olmasının ötesinde kahvehanenin uzamsal ve söylemsel bir mekân olarak eşzamanlı bir biçimde özünde oyunsal niteliğe sahip bir hazz/ihtiyaca ve bu hazzın/ihtiyacın, zamanın toplumsal hayatına bağlı olarak Homo Ludens' in yeniden ortaya çıkışına nasıl olanak sağladığı, hatta bu iddiayı bir adım daha ileriye taşıyarak kahvehanenin zaten tam da bu ihtiyacı karşılamak üzere şekillenen bir araç-mekân olduğu vurgulanacaktır.

Huizinga'dan ödünç alacağımız bir varsayım ile, oyunun kültüre öncülüğü fakat yine de ikisinin birbirini dönüştürmeye devam ettikleri bakış açısıyla (1995: 70), zaman içerisinde değişik niteliklere bürünen oyunsallığın kendini yeniden var etme mücadelesinin zaruri olarak kahvehaneyi yarattığı, bir iddia olarak kanıtlanmaya çalışılacaktır. Bu analizde üzerinde durulması gereken diğer önemli bir nokta ise dünyadaki örneklerinden farklı bir biçimde bu kendini oyunsallık olarak ortaya çıkaran hazzın/ihtiyacın özellikle Osmanlı toplumunda kahvehanede yeniden hayat buluyor oluşunun altının çizilmesidir. Özetle makalenin amacı Homo Ludens'in, ana hatlarıyla dünyayı algılama biçimi olarak tercüme edebileceğimiz oyunsallık tininin neden Osmanlı toplumunda kendini

kahvehanelerde yeniden hatırlayabildiğinin açıklanabilmesi ve kahvehanenin bu toplumda neden zorunlu bir sonuç olarak ortaya çıktığının kavranabilmesidir.

Bu analizi yapabilmek ve iddiayı ortaya koyabilmek için metot olarak öncelikle yukarıda oyun-sallık olarak işaret edilmeye çalışılan oyun kavramının tinsel özünün ve iki farklı terim (haz/ihtiyaç) kullanılarak imlenen bu kavramın performatif eyleyciliğinin bu çalışma açısından ne ifade ettiğinin açıklanabilmesi, ardından bu kavramın Osmanlı'da kahvehane ile ilişkisi ve son olarak bu ilişkinin Türkiye kültürel formasyonunda neden özellikle kahvehane üzerinden kurulabildiğinden hareketle bir teorik düzlem çizilmesi yolu izlenecektir. Çalışmanın üzerine oturduğu bu üç unsurun kavramsal çerçevesi doğru olarak çizilebildiğinde, kültürel antropolojinin imkanlarından faydalanarak şekillendirilen iddia ortaya konulmaya çalışılacaktır.

Oyunun Yerine

Osmanlı kahvehanelerinin oyun-sal niteliği ile ilgilenirken, Huizinga'nın oyunun toplumsal işlevi bakımından kültüre öncülüğü yaklaşımından hareketle, onun Homo Ludens kavramı ile oyun-sal/kurgusal zeminli bir mekân karakterinde konumlandırmaya çalıştığımız kahvehanenin buluşmalarının farklı planları bulunmaktadır.

Huizinga'ya göre oyun ve kültür arasındaki ilişki dikkat çekicidir. Oyunun tinsel özüne ait bir araştırmada oyunun kültürden türediğini iddia etmek oyunun anlaşılmasını imkânsız kılmaktadır. Bu fikrin tersine Huizinga'ya göre; "oyunda yaşamın doğrudan gereksinimlerini aşan ve eyleme anlam katan bağımsız bir unsur ' oynamaktadır' (1995:17)." Oyunun, kültürün tarihsel bir sonucu olduğunu iddia etmek ile kültürü yaratan unsurun oyun olduğunu iddia etmek arasındaki fark; Huizinga'nın oyun kavramına kattığı en ciddi anlam değişikliğini ortaya çıkarmakta ve bu anlam aralığından yeni bir algılama biçimi türetilmekte ve çalışmasını tam da bu noktada tarihsel ve kültürel bir sürecin üzerine yerleştirerek, "oyun" kavramına bakışımızı tamamen değiştirebilmeyi amaçlamaktadır.

Oyunu kültürün temeline yerleştirerek kurmanın bir sonraki adımında ise kültürün bu kavramdan kendini arındırma süreci ele alınmaktadır. Huizinga'ya göre; "bir kültürün gelişiminde, oyun ile 'oyun-olmayan' arasında kökenden beri olduğu varsayılan ilişki değişime uğrar. Kültür, doğal olarak, oyun-sal unsuru yavaş yavaş arka plana iter. Bu unsur büyük bir bölümü itibariyle kutsal alan tarafından özümленir, bilgelik ve şiir halinde, hukuki ve siyasal hayat biçimleri halinde billurlaşır (1995: 71)." Kültürün içinde onu sürekli gizlemeye çalışan bütün unsurlara rağmen oyun ya da bir başka ifadesiyle Homo Ludens hep bakidir. İnsanda (ve aslında hayvanda) asla tam olarak kaybolamayacağı varsayılan "oyun-sal öz" "her an bütün olarak yeniden geçerli hale gelebilir ve bireyi de kitleyi de devasa bir oyunun sarhoşluğuna sürükleyebilir (1995: 71)." Kültürle bağı inkâr edilemez olması bir tarafa, en temel soru hâlâ geçerliliğini korumaktadır. Oyun nedir?

Metin içinde birçok tanımı yapılan oyunun başlıca özellikleri şu şekilde tasvir edilmektedir. "Olağan hayatın dışında yer aldığı hissedilen, özgür ve 'kurmaca' ama yine de oyuncuyu tamamen içine çekme yeteneğine sahip bir eylem (1995: 31)." Özellikleri araştırılmaya devam edildikçe; katılımcılarının gönüllü bir şekilde dahil oldukları, belirli bir mekân ve zamanla kısıtlanmış, kurallara tabii olan ve bizim çalışmamız açısından dikkate daha fazla değer bir özellik olarak 'gündelik' veya 'asıl' hayat olmayan bir özgürlük (1995, 25). Huizinga'ya göre; "oyun, bu hayattan kaçarak, kendine özgü eğilimleri olan geçici bir faaliyet alanına girme bahanesi sunar (1995: 25)."

Bu noktada hem kahvehane hem de oyun özelinde yapılması gereken bir ayrıma dikkat edilmesi gerekmektedir. Fonksiyon bakımından hem kahvehanenin hem de oyunun bireysel ve toplumsal olarak iki boyuta sahip olduğunun altını çizmemiz gerekiyor. Bireysel ve toplumsal işlevleri bakımından her ikisinin analitik ayrımları, kahvehane ve oyun ikilisin karşılıklı bağlarının açığa çıkmasında bize yardımcı olacak önemli bir metodolojik enstrümandır. Oyunun bireysel bir dünyası olduğunu inkâr etmek mümkün değildir fakat bu tek kişilik oyun Huizinga'ya göre kültürel açıdan verimsizdir. İnsanların neden oyun oynadığını ve bunun cevabını insan zihninin derinliklerinde

olsun, oyun madde değildir (1995: 20).” Oyun fikrine maddi, materyal bir zeminden yaklaşılmaya çalışmak, onu kısıtlı bir alan içine hapsedmek olacaktır. “Her oyun bir anlam taşır. Eğer, oyuna bir öz yükleyen bu faal ilkeye zihin dersek aşırıya kaçmış oluruz; eğer ona içgüdü dersek hiçbir şey söylememiş oluruz. Hangi açıdan ele alınıralsa alınsın, oyunun bu ‘kasıtlı’ karakteri, bizatihi özünün içinde yer alan maddi olmayan bir unsurun varlığını açık etmektedir (Huizinga, 1995: 17).” Oyunun inkâr edilemeyecek tinsel bir öze sahip olduğunu vurgulayan Huizinga, oyunun oynandığı yerde yine temelde ‘oyunsallıktan’ başka bir öze indirgenemeyecek oyunsal grup ilişkileri doğurduğunu ve bu ilişkilerin arkaik topluluklarda da modern hayatta da varlığını koruduğunu vurgulamaktadır.

Oyunun bir diğer özelliği gayri-ciddilik olarak belirtilmiştir. ‘asıl olmama’, ‘gündeliğin dışına çıkma’ gibi özelliklerinin yanına eklenen bu gayri-ciddilik niteliği oyun içindeki değişken doğanın da en belirgin niteliğidir. Zira oyun her ne kadar hayatın ciddi olmayan tarafını imlese bile “oyun çok ciddi bir şey de olabilir (Huizinga, 1995: 22)” yani oyuncular tarafından ciddiye alınabilir (alımlanma düzeyinde). Oyuna ciddi olmama yaftasının yapıştirilmesinin belli başlı nedenlerinden bazıları onun; gülme, şaka matraklık, komik ve aptallığın bir arada bulunduğu bir aileye mensupmuş gibi ele alınması olabilir ancak ona gayri-ciddiliğini veren en önemli unsur şüphesiz oyunun istikrarsız bir doğaya sahip olmasıdır. “Oyunu bozan dış bir darbenin etkisiyle, kuralların ihlal edilmesiyle, ya da bir iç nedenden –oyun duygusunun azalması, oyunun yanılması ortadan kalkması, büyüünün bozulması- ötürü, ‘asıl hayat’ her an yeniden egemen duruma geçebilir (Huizinga, 1995: 41).” Görülüyor ki oyun; bireysel bakımlardan müphemliğine rağmen özellikle grup ilişkileri bakımlardan ele alındığında ‘gerçek hayat’ ile ‘gerçek olmayan’ (bu terimleri asli/gündelik gibi bir anlamda da kullanabilmek mümkündür) arasında bir egemenlik savaşının ortasında gözükmektedir. İnsanlar üzerinde kapsayıcılığı olan böyle bir halin toplumsal işlevi üzerinde durmak, her çağ açısından anlamlıdır. Gerek arkaik topluluklarda gerek modern dönemlerde oyunun toplumsal işlevini anlamak, toplumun ne yapıyor olduğunu anlamaya bizi bir adım daha yaklaştıracaktır.

Oyunun bu toplumsal işlevini daha detaylı analiz edebilmek için öncelikle etnolojik bir sınıflandırma, ardından da bu sınıflandırmanın kültürel çalışmalar açısından ne ifade ettiğinin altını dikkatlice çizilmesi gerekmektedir. Arkaik dönemlere dair kültür çalışmalarının açığa çıkardığı etnolojik çalışmalara göre kabileler; topluluk dışı evlenmeler vasıtasıyla toplumsal hayat örgütlemişlerdir.¹ Bu topluluk dışı evlilikler ise kabilelerin phatri olarak isimlendirilen karşıt gruplar halinde gelişmelerine sebebiyet vermiştir. Bu iki grup kozmolojik inanç sistemleri ve bunların dünyevi/gündelik karşılıkları olan totemlerince de birbirlerinden ayrılmaya başlamışlardır. “Karga-adam, ya da kaplumbağa-adam olmaya bağlı olarak, karga veya kaplumbağa grubuna özgü koskoca bir zorunluluklar, savunmalar, âdetler ve saygı gösterilmesi gereken konular sistemine tabii olunur (Huizinga, 1995: 79).” Karşılıklı phatri ilişkileri dostluk ve alışveriş ilişkileri olabildiği gibi aslında çoğu zaman rekabet unsurunun en temelde yer aldığı ilişkilerdir. Günümüz sosyal bilim çalışmalarında önemli yer tutan kamusal hayat araştırmalarının nüvelerine dair önemli veriler veren arkaik toplum araştırmalarının bu phatri kategorisinde görülen sosyal ilişkiler, kamusal hayatın yaratımına dair elde olan en saf verileri bizlere sunmaktadır. Huizinga’ya göre; “...bu ilişkilerin bütünü, aslında kabilenin kamusal hayatını, katı bir şekilde kurula bağlamış, kesintisiz bir ayinler dizisine indirgemektedir. Kabilenin iki yarısını kapsayan ikili sistem, giderek her tür evren kavrayışını içerir. Her varlık ve her nesne ya bir cepheye ya da diğerine mensup olmakta, böylece evrenin tümü bu tasnifin içine alınmaktadır (1995: 79).”

Arkaik kültürlerin ortak totemler üzerinden kurdukları kamusal hayatlarının özce, oyun temelli olduğunu iddia etmek için oyun kavramının çerçevesini sunduğu dünya idrakinin soy kütüğünü de ortaya çıkarmak gerekir. Huizinga oyun kavramını açıklamaya çalışırken, onun özce en yüksek biçimlerdeki insan faaliyetlerinden hiçbir fark taşımadığı sonucuna varmaktadır. Bu yüksek biçimli insan faaliyetleri; ritüel, ibadet, festival ve hatta egemenlik olarak oyunla özce aynı şeyler olarak

¹Bkz. Levi-Strauss, *Mit ve Anlam*

tasnif edilebilmektedirler. Hatta oyunu bu faaliyetlerden bir adım daha öteye taşıyan ayırt edici farkı ise oyunun sadece belirli bir grup insana indirgenemeyen bir özü olması, arkaik insan, çocuk, yetişkin ve hayvan için de bir ve aynı öze sahip olması ve Metin And'ın ifade ettiği biçimiyle “evren karşısındaki coşkuyu anlatmaya” çalışmasıdır (2003: 30).

Oyunun sahip olduğu yarışma, karşılaşma, yansılama, benzetme vb. özellikleri onu çeşitli insan faaliyetleri olarak ritüelden, ibadetten ya da mücadeleden ayırt etmemizi imkânsız kılmaktadır. Bu noktadan hareketle ve oyunun kültüre öncülüğünü aklımızda tutarak oyunun, onu oynayanlarca ve onların oyuna dahil ettikleri fiziksel, entelektüel, ahlaki ve ruhani değerler sayesinde bir kültür düzeyine yükseldiği iddia edilmektedir. “Oyun, bireyin veya grubun hayat düzeyini yükseltmeye ne kadar yatkınsa, o ölçüde hakikaten kültür haline dönüşür. Kutsal temsil ve törensel yarışma, her yerde karşımıza çıkan ve kültüre oyun olarak ve oyun içinde gelişme olanağı veren iki biçimdir (Huizinga, 1995: 73).” Ritüelin işlevi de yalnız bir evren benzetmecesi değil aynı zamanda “tapınanların kutsal olgunun kendisine katılmasını sağlamasıdır (And, 2003: 30).” Özetle; oyun “oynanır”, oynayanlar oyunun bir oyun olduğunun bilincinde olarak oynarlar ve oyuna inanırlar. Onun kültür yaratıcı işlevinin en temeli budur. Tıpkı ilkel inanç sistemlerinin özüne dair yapılan çıkarımlardaki gibi “büyüleyen veya büyülenen aynı zamanda hem bilinçli hem de kanmaya hazırdır ve kanmayı istemektedir (Huizinga, 1995: 44).”

Huizinga'nın çizdiği çerçevenin devamında oyun kavramının içine dahil ettiği alanda onun; hukukla, savaşla, bilgelikle, şiirle ve sanatla kurduğu ilişkiler kendini açığa çıkarmaktadır. Metin And'ın, Huizinga'dan hareketle oyunu Türkiye kültürel formasyonuna bügü kavramıyla dahil etmesi ise bu makalenin incelemesi açısından ciddi önem taşımaktadır. And'a göre Türkçede oyuna birçok anlam yüklenmekte ve bu anlamları 'büyü' sözcüğüyle ilişkileri içinde ele aldığımızda, Huizinga'nın Homo Ludens kuramı oyun, büyü, ritüel ve hatta şenlik alanlarının tamamı, Türkiye kültüründe aynı kavramsal çerçeveye denk düşmektedir (And, 2003: 31-36). Örnek vermek gerekirse “Orta Asya şamanının türlü adları arasında, örneğin Yakutların kullandığı ad Türkçe bir sözcük olan 'oyun'du... orta şamana orta-oyun, yüce şamana Uluhan-oyun deniliyordu. Daha da önemlisi oyun sözcüğü sadece şaman için değil fakat örneğin Türkistan'da şaman töreninin tümüne de deniyordu (And, 2003: 37).”

Bu noktadan hareketle incelememizi Osmanlı kahvehane kültürüne taşımadan önceki son kısımda oyun sözcüğünün etimolojik bir incelemesini sunmak, kurmaya çalıştığımız kahvehane-oyun bağı açısından oldukça önemlidir. Bir 'söz' olarak oyunun, özünde oyunsal karakterini koruyarak yine de daha fazlasına işaret ettiğini göstermek için farklı kültürlerde oyun sözcüğünün ne anlama geldiğine dikkat etmemiz gerekmektedir.

Oyunun toplumsal işlevi göz önünde bulundurulduğunda, özce “Antik Yunan şenlikleriyle, Afrika kabilelerindeki dinsel törenler arasında hiçbir fark yoktur.” Bunun bir adım ötesinde; “büyücü, ilkel insan, çocuk ve sahne oyuncusun yaptıkları şeyin farklı olduklarını iddia etmek bile kurulan oyun çerçevesi bakımından imkansızdır (And, 2003: 31).” Ancak farklı kültürlerde bu oyunsal nitelik farklı kavramlarla karşılanmıştır. Örneğin Antik Yunancada çocuk oyunlarını belirtmek için –ında eki kullanılırken, çocuksu anlamını karşılamak için paida sözcüğü kullanılmıştır. Fakat yine oyuna matuf bir sözcük olarak adio, adirma oyunun daha çok önemsiz, boş ve yararsız doğasını nitelemektedir. Ancak bütün bu sözcükler yine de oyuna dair sınırlı bir bölgeyi işaret etmenin ötesinde kavramı karşılamaya dair hala büyük bir boşluk içermektedir. Yunan toplumsal yaşantısında büyük yere sahip müsabaka, yarışma, mücadele vb. bütün faaliyetleri kapsayan agôn sözcüğü, oyunun bizim çalışmamızın kavramsal çerçevesi bakımından taşıdığı anlamlar itibariyle ciddi önem taşımaktadır. Agôn kelimesi taşıdığı anlamlar bakımından oyunun; yarışma, karşılaşma, çatışma vb. bütün anlamlarının yanında, toplantı anlamına da gelmektedir ve pazar yeri manasında kullanılan agôra ile kuvvetli bir ilişkisi vardır (And, 2003: 31). Nitekim, oyun bir insan grubu oyunu olarak ele alındığında bireysel doğasından sıyrılarak bir toplantı gerektirir ve toplanma yerine ihtiyaç duyar. Roma kültüründe ise oyunun farklı bir görünüme büründüğüne şahit oluyoruz. Burada özgür kişilerin birbirleriyle mücadelesinden ziyade oyunun başkaları arasında ikame edilen seyirlik bir

özelliği daha ön plana çıkmaktadır. Ancak yine de Latince bütün oyun ve oynamak alanını işaret eden tek bir kelime mevcuttur. Ludus ve ludere: “çocuk oyununu, gevşemeyi, yarışmayı, ayinsel temsilleri ve genel olarak da sahne temsillerini, talih oyunlarını” nitelendirmektedir. “Aynı şekilde alludo, colludo, illudo bileşimlerinin hepsi de hakiki olmayan ve sahte fikrine yöneliktir.” Burada bizim için çok dikkate değer olan bir semantik değişiklik “Ludi’nin sonradan kamusal oyunlar manasında kullanılması, Ludus’un ise okul anlamına bürünmesidir.” Latin dilinin tarihsel yolculuğu içinde kullanımlarını kaybetmiş olan bu sözcükler yerlerini “iocus ve iocari özgül terimlerine bırakmışlardır (Huizinga, 1995: 59).” Ludus’un Latince’de kaybolmasının fonetik ya da semantik nedenlerini araştırmak bu çalışmanın konusu değildir, fakat bu kayboluşta bizim için kıymetli bir unsur yatmaktadır. Yukarıda da bahsedildiği gibi kültür oyun şeklinde doğmakta ve daha sonra bu özündeki oyunsal niteliği gizlemeye, üzerini örtmeye başlamaktadır. Dilde bu şekilde cereyan eden bu dönüşüm kültürel hayatta; kahvehane-oyun ilişkisinde de aynı şekilde gerçekleşmiştir. Agôn’un agôrayla bağı, ludus’un okul ile ilişkisi gibi, Osmanlı’da halkın kahvehanelere verdiği isimler arasında mekteb-i irfan (Arendonk, 1997: 451) ya da medrese’t-ül ulema (Dawud, 1992: 1) da yer alıyordu. Bu semantik işaretleri iyi okuyarak, kahvehanenin oyun ile ilişkisi daha detaylı biçimde incelemek yerinde olacaktır.

Osmanlı’da kahveneler, özünde oyunsal bir kültürel ihtiyacın yani bir başka deyişle Homo Ludens’in Osmanlı kültürel iklimindeki ihtiyaçlarının zorunlu bir sonucu olarak meydana çıkmış ve hem özünde hem de gündelikteki pratikleri bakımından sahip olduğu bu oyunsal karakteri sürekli daha arka plana itmekle beraber aslında hep baki kalmıştır. Bu kısma kadar çizmeye çalıştığımız oyunun kavramsal çerçevesinden sonra şimdi bu çerçevenin Türkiye kültüründeki yeri ve dönüşümleriyle beraber, bu kavramın Osmanlı kahvehanesini oyun yoluyla nasıl yarattığı saptamaya çalışılacaktır.

Oyun, Bügü ve Kahvehane

Kahvehaneler, kültürel çalışmalar alanında özel ilgi gören mekânlardır. Kahvehaneye dair çalışmalar literatürü göz önünde bulundurulduğunda, bu mekânın en dikkat çekici özelliği siyasi alanla kurduğu bağ olarak karşımıza çıkmaktadır. Ancak buradaki siyasi alan ifadesine de yeni bir boyut katması, kahvehaneleri kültür çalışmaları bakımından daha da kıymetli kılmaktadır. Uğur Kömeçoğlu’nun, Homo Ludens ve Homo Sapiens Arasında Kamusal ve Toplumsal: Osmanlı Kahvehaneleri başlıklı çalışmasında belirttiği haliyle kahvehanenin “siyasi olanla sosyokültürel olanı birbiriyle ilişkilendiren bir saha olarak ortaya çıktığı... (Kömeçoğlu, 2009: 46)” iddiası birçok kültürel çalışmalar tezi tarafından kanıtlamaya çalışılmaktadır. Mevcut çalışmanın bu iddiaya yaptığı ekleme ise kahvehanenin bu özelliğinin Türkiye kültürel ikliminde Homo Ludens’in zorunlu bir ihtiyacı olarak kendini yeniden hatırlaması için duyduğu ihtiyacı karşılamak üzere gelişmiş bir araç-mekân olduğudur.

Kömeçoğlu’nun da çalışmasında referans olarak kullandığı Sennett’in kamusal alan tanımında; “kamusal alanın bir Theatrum Mundi ve bu alana katılan insanın da Aktör-İnsan (Sennett, 2003: 384)” olduğu kavramsallaştırması mevcut çalışma açısından da kabul edilecektir. “Dünyanın büyük tiyatrosunun” en güzide oyun alanlarının başında gelen kahvehanenin Osmanlı kültürel formasyonunda sahip olduğu yere daha yakından baktığımızda, kahvehane kültürünün 1500’lü yıllarda Osmanlı Devleti yönetimi altındaki İstanbulluların yaşadıkları sosyokültürel ve/veya biyolojik problemlere bir çözüm olarak yarattıkları bir araç-mekân olduğunu iddia etmemiz kolaylaşacaktır. Üstelik Batıdaki örneklerinde farklı olarak Osmanlı kahvehaneleri; “teatral kahvehaneler” (And, 2003: 115) değil, bizatihi “tiyatro-kahvehaneydi” (Kömeçoğlu, 2009: 63).

Şerif Mardin’ in ifade ettiği biçimiyle kültür; “toplumların eğitim, teknoloji, siyaset, hukuk, iktisat, sanat veya dine ilişkin sorunlarını çözdükleri kendilerine özgü yoldu (Mardin, 1991: 23).” Osmanlı kahvehaneleri; Türkiye toplumunun kronikleşmiş problemlerini çözmek ve özünde oyunsal olan

hazlarını/ihtiyaçlarını karşılayabilmek için ortaya çıkmış kültürel mekânlardır ve bu kültürün bizatihi kendisi Huizinga'nın belirttiği gibi oyunsal bir zeminde ortaya çıkarak bir kültüre dönüşmüş ve kendi tarihsel yolculuğu içerisinde evrilmiştir. Şimdi bu problemlerin neler olduğuna ve neden өзlerinde oyunsal olduklarına daha yakından bakılabilir.

Osmanlı sarayı ile kahvehaneler arasında verilen mücadele, bütün kahvehane literatürü tarafından teyit edilmektedir. Bu mücadelenin ana kaynağının ise dini bir ekseninde cereyan ettiği birçok analizde belirtilmektedir. Tarihsel kayıtlar, kahvenin ilk etapta yaygın olarak tüketilmeye başladığı İslam coğrafyasında, bütün tarihi boyunca her zaman bir muhalefetle karşı karşıya kaldığını göstermektedir (Hattox, 1988: 25-39). Kahvehanelerin, Osmanlı özelinde ise özellikle Şeyhülislam Ebussuud Efendi ve Padişah IV. Murad'ın özel ilgisine maruz kaldığını ve bir içecek olarak kahveye ve mekân olarak kahvehanelere karşı kanlı bir mücadeleye girişildiği görülmektedir (Yaman, 2004: 15). Bu noktada sorulması gereken soru; ne oluyordu da İslam coğrafyasında egemen güçler kahvehanelere karşı bir tavır geliştiriyor fakat halk bu tavra karşı kahvehane için mücadele veriyor ve her seferinde yeniden kahvehanelerde bir araya geliyordu?

Kronolojik bir düzlemde; tımar sisteminin bozulmaya başlayarak, asker ve reaya arasındaki farkın ortadan kaybolmaya başlaması ve bozulan sistemin kendini en net olarak kahvehanelerde gösteriyor olması sebebiyle saray, kahvehanelere tepki göstermiştir. Bu durumun doğruluğundan hareketle yine de sorulması gereken soru: sistemin bozulmasını tetikleyen durumun zaten farklı sınıflar arasındaki bu bir araya geliş olup olmadığıdır. Osmanlı toplumunda aristokrasinin kurumsallaşmamış olması egemen sınıfların kendilerine ait bir dünyaları (örn. Batıdaki lordlar kamarası) olmasının önüne geçmiştir. Ağa ve köylü, komutan ve eri, memur ve esnaf, özetle asker ve reaya saray tarafından şiddetle karşı çıkılmasına rağmen bir araya gelmeye çalışmış ve kahvehane bu bir araya gelme için en ideal mekân olmuştur ve zaten zorlukla kurulabilmiş toplumsal sınıflanma, kahvehaneler vasıtasıyla erozyona uğratılmıştır. Hatta bu iddiayı bir adım ileri taşıyarak; Türkiye kültüründe toplumsal sınıfların hâlâ Batıdaki emsallerinden farklı oluşunun bir sebebinin de Türkiye özelinde kahvehaneler olduğunu iddia etmek mümkündür. Burada kurulan gayri-resmî, gayri-ciddi ilişkiler aracılığıyla insanlar birbirlerini etkilemiş, eğitmiş, değiştirmiş ve toplumsal hayatı dönüştürerek, ona bu kültüre özgül yeni bir rota vermişlerdir.

Charles Perry'nin ifade ettiği biçimiyle kahvehaneler “konuşmaktan ve haber toplamaktan başka işi olmayan” insanların geldiği mekânlardır (1743: 84). Böyle bir mekânın, iktidar açısından neden bir tehdit oluşturduğunu anlamak adına kahvehaneye giden insanların sadece “konuşmak ve haber toplamak için” bir araya geldiği iddiasını daha detaylı ele almak gerekir. Bu mekânda hangi insanların bir araya geldiğine, insanların nasıl konuştuklarına, haber toplama eylemini nasıl gerçekleştirdiklerine ve bu sosyal ilişkiler içinde kendini sürekli olarak yeniden hatırlayan yerleşik kodlara daha yakından bakmak gerekir.

Kahvehanelerde gerçekleştirilen faaliyetlerin başında ismini de aldığı kahve içeceğinin tüketilmesi gelir. Bu içeceğin Bade ismiyle de anılıyor olması, kahvenin alkol ile ilişkisi içinde de düşünülmesi gerektiğini bize işaret eder. Aslında, Osmanlı İstanbul'unda meyhaneler de kahvehanelerle aynı oyunsal zemine ait olmalarına rağmen meyhanenin/içkinin haram ve yasak olması meyhanelerin gösterdiği heterotipik özelliği zayıflatmıştır. Meyhane görece daha kısıtlı bir zümreye hitap eden bir mekân olma özelliği gösteriyorken, kahvehane ‘herkes’ için bir mekândır. Sınıfların ortadan kalktığı, dışavurum ifadelerin çoğunlukla karnavalesk formlar aldığı bir mekân olan kahvehanelerin en popüler faaliyetleri; gölge oyunu, meddah ve ortaoyunuydu. Bu oyunların tamamında, orada bulunan insanlar; pasif birer izleyici olarak değil oyunun “aktif bir katılımcısı olma rolüyle” içinde buldukları kahvehanede Bakhtin'in tabiriyle; tüm hiyerarşileri ters yüz etmek, kurulu düzeni oyun yoluyla bozguna uğratmak ve alışılmışın dışında bir “bakış açısıyla dünyaya bakarak, var olan her şeyin gerekli doğasını keşfetme ve yeni bir düzenin içine girmek” imkanını deneyimlemek gibi karnavalesk bir ortamın parçasıydılar (Bakhtin, 1984: 94). Ayrıca içki içmenin yasak oluşu bu oyunu psikanalitik bakımdan da kahvehaneden farklılaştırır fakat bu konu ayrı bir analiz gerektirdiği için burada o noktaya değinilmeyecektir. Bir bakıma, dini ve kanuni vecibeler gereği yasaklanmış

meyhanelerin insanlar üzerinde yarattığı gerilim, kahvehaneler aracılığıyla boşalmıştır. Enis Batur bu durumun iç mantığını şu şekilde çözümlenmektedir: “Şarap içerken sembolik tarzda İsa'nın kanını içerek haz sorununu çözmüş bulunan Hristiyanlardan farklı olarak, Müslümanlar bu hazzı yaratacak alternatif bir kaynak bulmak konusunda oldukça istekliydi, zira şarap onlara yasaktı (Batur, 2001: 6).” Tam da bu sebeple makalenin ilgilendiği alan meyhane değil kahvehanedir ve eğer kahvehaneler Osmanlı özelinde incelenecekse, bu analiz kahvehanenin karnavalesk doğası göz önünde bulundurulmadan yapılamaz.

Türkiye kültürel formasyonunda İslami hayatın ve Egemenlik kutunun² giderek daha da kurumsallaşmasının (Osmanlı'da ilk kahvehaneler açılmaya başlandığında halifelüğün Osmanlı'ya geçmesi henüz yaklaşık 33 yıllık bir hadiseydi fakat padişahlar artık aynı zamanda halifeydiler) yarattığı siyasi, teknolojik, hukuki, dini, ticari, eğitim ve sanat ile ilgili dönüşümlerin ortaya çıkardığı yeni sorunlar kahvehaneler aracılığıyla, daha doğru bir ifadeyle; zorunlu olarak sadece kahvehanelerde kurulabilen ilişkiler aracılığıyla çözülmeye çalışılıyordu. Halk için bu problemler hayatlarının tamamıydı ve Homo Ludens yaşamak zorundaydı. Tam da bu sebepten dolayı kahvehaneler hiçbir zaman tam olarak kapatılamadılar.

Heterotipik bir kitle olarak ve gündelik hayattan azade bir biçimde sadece kahvehanede bir araya gelebilen halk; yerleşik kodlarında işli oyunsallığı ve bunun yarattığı hazzı/ihtiyacı ancak kahvehanelerde tatmin/temin edebiliyorlardı. Aslında bu kültürel kodun Türk toplumunda bulunuyor olmasının sebebi; topluma daha eski kültürlerinden ya da daha dar bir ifadeyle (tarihsel verilerden ulaşabildiğimiz ölçekte) Şamanizm'den mirastır. And'a göre;

Oyun sözcüğünün çeşitli anlamları düşünüldüğünde, bunların hemen pek çoğunun şamanın büyüsel törenindeki çeşitli öğelerde içerildiği görülür. Şaman bu törende dans ediyor, ses ve çalgı ile müziğini yapıyor, yüz kaslarını kullanarak, karnından ses çıkararak taklit ve dramatik öğelere başvuruyor ve şiir okuyordu. Böylece oyun sözcüğüyle tiyatro, dans ve türlü seyirlik oyunların kökeni şamanda ve onun eyleminde toplanmış oluyordu (2003: 37).

Buradan rahatlıkla çıkarılabilecek sonuç ise; Türkiye kültüründe yerleşik bir kod olan ve şaman aracılığıyla dünyayla kurulan oyunsal ilişki, Osmanlı toplumunda tam olarak bir ve aynı ilişki olmasa bile hayali/meddah/orta oyuncu vasıtasıyla kuruluyordu. Özetle; toplumsal hayatın devamlılığı için bir ihtiyaç/haz olan oyunsal ve karnavalesk dünyanın ve Osmanlı toplumunda yeni kurumsallaşan hayatın yarattığı siyasi ve sosyokültürel dönüşümlerin ortaya çıkardığı çatışmalar, toplum tarafından kahvehanelerde ve oralarda kurulan ilişkilerde çözülmeye çalışılmıştır ve ortaya büyük ölçekte bir kahvehane kültürü çıkmıştır.

SONUÇ

Platon'dan beri düşünce dünyamıza miras olan Formlar Dünyası teorisinin yarattığı kavramsal çerçeve sayesinde vardığımız sonuca göre; arkaik Türk kültüründe köy meydanında toplanan halkla şamanın girdiği ilişki, Osmanlı kahvehanesinde hayalinin/meddahın/orta oyuncunun kahvehane erbabıyla girdiği ilişki ve modern Türkiye toplumunda kafelerde oturan insanların televizyon, internet gibi mecralar ile girdiği ilişkilerin tamamı aynı oyunsal özün arayışında bir haz/ihtiyaç tatmininin ya da temininin çeşitli planlarıdır. Modernleşme süreci içinde masanın özerkleşmesi³, mahremiyetin aleniyete galebe çalması, hayatın metalaşmaya başlayarak seyirlik bir hale bürünmesi, özetle endüstri toplumun kurumsallaşmasıyla beraber, bu süregelen durum farklı şekillerle tezahür etmiş, yeni araçlar zuhur etmiş fakat aynı öz hep baki kalmıştır. Oyun ve eğlencenin modern kahvehanelerde aldığı yeni biçimler için Heise'nin çalışmasının ilgili bölümü incelenebilir (Heise, 2001: 152-159).

²And'a göre; “bügü=tengri=bilge=tengriken eşitliğine kut'u da ekleyebilir; böylece bügü=kut olmuş olur (And, 2003: 38).”

³Osmanlı Kahvehanesinde oturma düzeni, günümüzdeki modern kahvehanelerden farklıdır. Peyke denilen ve insanların yan yana oturdukları bir düzen vardır.

Bu makale, kendi amacı ve fiziksel sınırları bakımından Türkiye kültürel formasyonunda kahvehanenin neden ve nasıl şartlar altında ortaya çıktığına ve bu sürecin aslında Homo Ludens' deki özün, Türkiye kültüründe biteviye devam eden bir sosyokültürel dönüşümün, belirli bir dönemde nasıl cereyan ettiğine dair bir tablo sunmaktadır. Bu noktadan sonra üzerine eklenebilecek her şey ayrıca uzun tartışmaların ve incelemelerin konusu olacak fakat mevcut sınırların içinde durabilmek adına bu tartışmalar daha detaylı bir çalışmaya saklanmak kaydıyla makale burada sonlandırılmaktadır.

KAYNAKÇA

- And, M. (2003). *Oyun ve Bugü. Türk Kültüründe Oyun Kavramı*. İstanbul: YKY.
- Arendonk, C. (1997). "Kahwa." *Encyclopedia of Islam*. C. IV. Yeni Baskı., Leiden: E.J: Brill.
- Bakhtin, M. (1984). *Rebelias and His World*. Bloomington: Indiana University Press.
- Batur, E. (2001). *Pleasures Hidden in a Coffee-Color Bean*. (Ed.:Selahattin Özpalabıyıklar). İstanbul: YKY.
- Dawud, A. (1992). *Coffehouse*. *Encyclopedia Iranica*, C. VI. California: Costa Mesa.
- Hattox, R.S. (1998). *Kahve ve Kahvehaneler Bir Toplumsal İçeceğin Yakındoğu'daki Kökenleri*. (Çev.:Nurettin Elhüseyini). İstanbul: Türkiye Ekonomik ve Tarif Vakfı Yayınları.
- Heise, U. (2001). *Kahve ve Kahvehane*. (Çev.: Mustafa Tüzel). Ankara: Dost Kitabevi Yayınları.
- Huizinga, J. (1995). *Homo Ludens. Oyunun Toplumsal İşlevi Üzerine Bir Deneme*. (Çev.: Mehmet Ali Kılıçbay). İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Kömeçoğlu, U. (2009). *Homo Ludens ve Homo Sapiens Arasında Kamusalılık ve Toplumsalılık: Osmanlı Kahvehaneleri*. *Osmanlı Kahvehaneleri (içinde)*. (Ed.: Ahmet Yaşar). İstanbul: Kitap Yayınevi.
- Mardin, Ş. (1991). *Türk Modernleşmesi Makaleler IV, Tanzimat'tan Sonra Aşırı Batılılaşma*. İstanbul: İletişim Yayınları.
- Perry, C. (1743). *A view of the Levant, Particularly of Constantinople, Syria, Egypt and Greece*. London: T. Woodward.
- Sennett, R. (2003). *Reflections on the Public Realm*. (Ed.: Gary Bridge and Sophie Watson). Oxford: Blackwell.
- Yaman, T. M. (2004). *Türkiye'de Kahve ve Kahvehaneler. Ehlikeyfin Kitabı*. (Ed.: Fatih Tıǒlı). İstanbul: Kitabevi Yayınları.