

ULUSLARASI BAKALORYA DİPLOMA PROGRAMI

TÜRKÇE A DERSİ UZUN TEZİ

“DÖNÜŞEN KENT, DÖNÜŞEN İNSAN”

Sözcük Sayısı: 3782

Kategori: 1

Araştırma Sorusu: Ahmet Kutsi Tecer’in “Köşebaşı” adlı oyununda, değişim dönüşüm ve yozlaşma kavramları, figürler ve mekân unsurları üzerinden nasıl işlenmiştir?

MAYIS 2025

I. GİRİŞ	4
II. DEĞİŞİM VE DÖNÜŞÜM	5
A. KARAKTERLERİN DEĞİŞİM VE DÖNÜŞÜMÜ	5
B. MEKÂN UNSURUNUN DEĞİŞİM VE DÖNÜŞÜMÜ	10
III. YOZLAŞMA	11
III.A. KARAKTERLERİN YOZLAŞMASI	11
III.B. MEKÂN UNSURUNDAKİ YOZLAŞMA	16
IV. SONUÇ	18
V. KAYNAKÇA	20

Giriş

Edebiyat, toplumsal değişimlerin izlerini sürmek için güçlü bir araç olarak işlev görür. Ahmet Kutsi Tecer'in *Köşebaşı* adlı tiyatro oyunu da toplumsal dönüşüm sürecinde geleneksel mahalle yaşantısının nasıl etkilendiğini gözler önüne serer. Cumhuriyet dönemi tiyatrosunun önemli eserlerinden biri olarak kabul edilen bu oyun, İstanbul'un eski mahallelerinden birinde geçer ve bireylerin gündelik yaşamlarını ele alırken, modernleşmenin getirdiği değer kaybını ve toplumsal çözülmeyle inceler. Oyun, bireylerin geleneksel ve modern değerler arasındaki sıkışmışlığını, figürler ve mekân unsurları üzerinden işleyerek toplumsal yapının değişimini yansıtır. Bu bağlamda, *Köşebaşı* yaşamın devinimi ile birlikte yozlaşmayı ele alan dramatik bir anlatıya sahiptir.

Yaşamın devinimi ve yozlaşma, edebiyat ve özellikle tiyatrodaki sıkça işlenen temalardır. Geleneksel yaşam biçimlerinin hızla dönüşmesi, bireylerin ahlaki, ekonomik ve sosyal değerlerinde değişikliklere yol açar. *Köşebaşı* adlı oyun, bu değişimi bir mahallede yaşayan çeşitli karakterler üzerinden yansıtır. Oyun boyunca eski ve yeni yaşam biçimleri arasındaki çatışma, karakterlerin içsel dönüşümleri ve toplumsal çözülme açıkça hissedilir. Kahvehane, bakkal ve mahalle gibi mekânlar, toplumsal değişimin gözlemlendiği yerler olarak önemli bir işlev görür. Özellikle köşebaşı, bireylerin bir araya gelip sosyalleştiği, dedikodu yaptığı, ekonomik ve toplumsal çıkarlarını tartıştığı bir kesişim noktası olarak oyunun ana sembolik mekânlarından biri hâline gelir. Bu noktada, oyun yalnızca bireylerin dönüşümüne değil, mekânın da bir karakter gibi işlev gördüğüne işaret eder.

Bu çalışma, *Köşebaşı* oyununda yaşamın devinimi ve yozlaşma temalarının nasıl işlendiğini figürler ve mekân unsurları aracılığıyla ele alacaktır. Bekçi, bakkal ve genç karakterler gibi figürler üzerinden toplumsal değişimin nasıl tezahür ettiği, mahalledeki ekonomik, ahlaki ve fiziksel dönüşümün nasıl yansıtıldığı incelenecektir. Eserde, geleneksel ile modernin çatışması,

bireylerin deęer sistemlerinde yařadıęı deęiřimler ve yozlařmanın eřitli boyutları, hem dramatik yapının hem de karakterlerin etkileřimleriyle derinlemesine iřlenmiřtir. Oyun, toplumsal yapının dnüşümünü ve bireylerin bu deęiřime verdięi tepkileri anlamak aısından önemli bir edebi metin olarak deęerlendirilmelidir.

1. Deęiřim ve Dnüşüm

1.1. Karakterlerin Deęiřim ve Dnüşümü

"Deęiřim" ve "dnüşüm" kavramları genellikle birbirleriyle yakından iliřkilidir ve bazen birbiri yerine kullanılabilir ancak aralarında önemli farklar bulunmaktadır. Deęiřim, mevcut durumda veya sistemde yapılan ayarlamaları ifade eder. Dnüşüm ise, daha derin ve köklü deęiřiklikleri ifade etmektedir. Deęiřim dnüşüm kavramları, oyunda mahalle ve karakterlerin özellikleri üzerinden aktarılmıřtır.

Mahalle uzamı, bu kavramlar özelinde oldukça önemli bir yere sahiptir. Bu uzam, insan tipi olarak farklı insanlar barındırsa da toplumsal sınıf aısından birbirine hemen hemen benzeyen insanları barındırmaktadır. Oyun, Macit Bey karakterinin ölümü ile bařlangı yapmaktadır. Macit Bey, 20 yıldır bu mahallede yařayan, oęlunu evden kovmuř bir babadır. Macit Bey'in ölümü ile aynı güne denk gelmiř bir düęün sebebi ile mahalle sakinleri bir kořuřturma ierisindedir. Aynı gün ierisinde de, Macit Bey'in kovduęu oęlu mahalleye uzun bir aradan sonra tekrardan bir "Yabancı" olarak dnmüřtür. Yabancı'nın gördüklerine göre, mahallesinde köklü bir deęiřim olmamıřtır. Mahallenin, yani halktan olan bir sınıfın, uzun yılların da deęiřtiremedięi gelenekleri Yabancı'nın görüşünden düęün etkinlikleri, cenaze, kahvedeki diyalog atıřmaları üzerinden gösterilmiřtir. Buna ek olarak Yabancı'nın son sözlerinde de bu deęiřim ve dnüşüme deęinilmiřtir:

(Tecer, 1990), Yabancı: Hazır, unutuldum. Bu daha iyi. Daha iyi, yani aile babası için. Az kalsın, yirmi yıl sonra da yine bir cahillik edecektim. Eski şeyler, eski şeylerdir. Pek karıştırmamalı onları. Her zaman bir köşebaşı çıkar insanın karşısına... (s. 71)

Yabancı'nın bu sözü ile, bir yandan da karakterin değişimlere ve eskilere yönelik bakış açısına da değinilmiştir. Buna ek olarak Bekçi'nin de mahalle ile ilgili sözlerinde bu devinime yönelik görüşü belirtilmiştir.

(Tecer, 1990), Bekçi: Neler neler var şimdi bu evlerde! Katıla katıla ağlayan çocuklar, inim inim kıvranan hastalar, bu saatte ışık yakıp oturan uykusuz ihtiyarlar, güneş doğmadan sıcak yatağından kalkıp ev işi gören hamarat kadınlar, neler neler... Kimi gelir, kimi göçer! Kimi konar, kimi gider. İşte böyledir bu mahalleler. Dünkü çocuklar kocaman adam olurlar. Eskiler gider, yenileri gelir. Didiş didiş, yine bu dünya. Değişen ne sanki? Yirmi yıldır bekçilik ederim: yine o mahalle, yine o mahalle. (s. 5-6)

Mahalle her ne kadar şekil ve görünüş olarak değişmiş olsa da insanların gün içinde yaşadıkları, onların gelenek ve görenekleri, usulleri ve çatışmaları aynı kalmıştır. Oyunda değişim ve dönüşüm adı altında görülen bu görüşler, yaşamın deviniminin daireselliğinin belki de kaçınılmaz olduğunu okuyucuya Yabancı karakteri üzerinden aktarılmıştır.

Oyunda değişim ve dönüşüm, bireylerin içinde bulunduğu sosyal yapının değişimiyle paralel şekilde kurgulanmıştır. Oyun boyunca, toplumsal değişimlerin bireylerin kimliklerine, değer sistemlerine ve hayata bakışlarına nasıl yansıdığı dramatik bir çerçevede ele alınır. Yazar, karakterleri aracılığıyla geleneksel değerlerin nasıl sarsıldığını, bireylerin bu değişime nasıl uyum sağladığını veya direnç gösterdiğini sahneye taşır.

Değişim ve dönüşüm, yalnızca bireylerin düşünce dünyasında değil, aynı zamanda onların günlük alışkanlıklarında, ekonomik düzenlerinde ve sosyal rollerinde de gözlemlenebilir.

Oyundaki figürler, toplumun geçirdiği dönüşüm sürecinin birer aynası olarak şekillendirilmiştir. Bekçi karakteri, mahalledeki düzenin koruyucusu olmasına rağmen, değişimin kaçınılmazlığı karşısında kayıtsız kalamaz. Bakkal, ekonomik koşulların değişmesiyle birlikte ahlaki değerlerinden ödün vererek daha bireyci bir yapıya evrilirken, genç karakterler geçmişin normları ile modern dünyanın vaatleri arasında sıkışıp kalırlar. Bu bağlamda, oyunda bireylerin geçirdiği değişim süreci, onların hem toplumsal rollerine hem de iç dünyalarına yansıyan bir dönüşümü ifade eder.

Oyunun ana karakterlerinden biri olan bekçi, zamanın akışı karşısında değişime tanıklık eden, ancak onu durdurma gücünden yoksun olan bir figür olarak kurgulanmaktadır. Bekçi, geçmişe duyduğu bağlılık ile geleceğe karşı hissettiği belirsizlik arasında sıkışıp kalır: *(Tecer, 1990), Tam yüz otuz dört gece bu gece... Altmış beşten düş otuz dördü, otuz bir gece var daha yıl olmak için! Hey gidi dünya hey! (s. 4)* şeklindeki sözleri, yalnızca fiziksel zamanın ilerleyişini değil, aynı zamanda kaçınılmaz değişimi de simgelemektedir. Oyun ilerledikçe, bekçinin bu dönüşüme karşı pasif bir gözlemciye dönüştüğü görülür. Artık düzeni sağlamak yerine, değişimi gözlemleyen ve bunu sorgulayan bir figür haline gelir.

Ekonomik dönüşümün en çarpıcı örneği olan bakkal karakteri ise, değişimin yalnızca bireylerin düşünce dünyasında değil, aynı zamanda ekonomik yapılarında da köklü etkiler yarattığını gösterir. Geleneksel mahalle düzeninde bakkal, esnaflığın ve toplumsal güvenin simgesi iken, oyunun ilerleyen bölümlerinde çıkar odaklı bir tutum sergileyerek değişen ekonomik düzenin temsilcisi olur: *(Tecer, 1990), Bakkal dediğin defter hesabını bilmek gerek. Deftere yazması kolay, kolay da sonradan onu sildirmesi güç. (s. 10)* ifadesi, ekonomik ilişkilerin giderek pragmatist bir hale geldiğini ve bireyler arasındaki güvenin zedelendiğini gösterir. Mahalle kültüründeki dayanışma anlayışının yerini bireysel kazanç arayışına bırakması, mahalledeki sosyal bağların zayıflamasına neden olur.

Genç karakterler ise, değişimin en çarpıcı yansımasını taşıyan figürlerdir. Geleneksel değerlere sıkı sıkıya bağlı yaşlı karakterlerden farklı olarak, gençler yeni dünya düzenine daha açık bir tavır sergilerler. Ancak bu açıklık, onları kesin bir özgürlük ya da mutluluğa götürmek yerine, kimlik arayışına sürükler. Oyundaki çırak figürü, geleneksel usta-çırak ilişkisinin dönüşüm sürecine nasıl maruz kaldığını gösteren önemli bir örnektir. (Tecer, 1990), Lorel Hardi. *Sen de git gör, çok komik!*” (s. 8) şeklindeki sözleri, genç neslin yeni kültürel öğelere duyduğu ilgiyi ve geleneksel normlardan uzaklaşmasını gösterir. Ancak bu değişim, onlara net bir yön sunmaz; yeni düzene ayak uydurmakta zorlanırlar ve bir tür kimlik bunalımı yaşarlar.

Oyun boyunca, değişim ve dönüşüm kavramları, bireylerin içsel çatışmaları ve toplumsal etkileşimleri üzerinden derinlemesine işlenir. Bekçi, geçmişin değerlerine tutunmaya çalışan bir figürken, bakkal ekonomik zorunluluklarla dönüşen bir kimliğe bürünür. Genç karakterler ise eski ile yeni arasında sıkışmış, kimlik arayışı içinde kaybolmuş bireyler olarak karşımıza çıkar. Yazar, bu figürler aracılığıyla değişimin kaçınılmazlığını ve bireyler üzerindeki etkilerini gözler önüne serer. Oyun, bireylerin değişime verdikleri tepkileri yansıtarak, dönüşüm sürecinin yalnızca bir adaptasyon değil, aynı zamanda bir içsel mücadele olduğunu gösterir. *Köşebaşı*, bu bağlamda, yalnızca bir mahallenin değil, toplumun genel geçiş sürecinin bir aynası olarak değerlendirilebilir.

Oyunda değişim ve dönüşüm, bireylerin içinde bulunduğu sosyal yapının değişimiyle paralel şekilde kurgulanmıştır. Oyun boyunca, toplumsal değişimlerin bireylerin kimliklerine, değer sistemlerine ve hayata bakışlarına nasıl yansıdığı dramatik bir çerçevede ele alınır. Yazar karakterleri aracılığıyla geleneksel değerlerin nasıl sarsıldığını, bireylerin bu değişime nasıl uyum sağladığını veya direnç gösterdiğini sahneye taşımaktadır.

Bekçi figürü değişim karşısında yaşanan çatışmayı en belirgin şekilde temsil eder. Mahallede düzeni ve devamlılığı sağlamakla görevli olan bekçi, zamanın geçişini gözlemleyen, değişimi fark eden ve buna karşı içsel bir mücadele veren bir karakter olarak çizilir. (Tecer, 1990), *Tam yüz otuz dört gece bu gece... Altmış beşten düş otuz dördü, otuz bir gece var daha yıl olmak için! Hey gidi dünya hey!*” (s. 4) sözleri, yalnızca bir bekçinin mesleki rutini değil aynı zamanda geçmişe duyulan özlem ve değişimin kaçınılmazlığına dair bir farkındalık anıdır. Bekçi, eski mahallenin değerlerini korumaya çalışırken, modernleşmenin getirdiği yeni gerçeklik karşısında pasif bir gözlemciye dönüşür.

Bakkal karakteri ise ekonomik dönüşümün en çarpıcı örneğidir. Geleneksel mahalle yapısında bakkal, esnaflığın ve mahalle dayanışmasının bir simgesi olarak görülse de oyun ilerledikçe bakkalın kâr odaklı bir yapıya büründüğü gözlemlenir. (Tecer, 1990), *Bakkal dediğin defter hesabını bilmek gerek. Deftere yazması kolay, kolay da sonradan onu sildirmesi güç.* (s. 10) ifadesi, ekonomik ilişkilerin giderek bireyselleştiğini ve çıkar eksenli bir hâl aldığını gösterir. Mahalle kültüründeki paylaşımcı yapının yerini bireysel kazanç hırsının alması, mahalledeki güven ortamının bozulmasına yol açar. Bu değişim, sadece bakkalın ekonomik çıkarlarını değil, aynı zamanda toplumsal ilişkilerin dönüşümünü de gözler önüne serer.

Genç karakterler ise modernleşmenin ve değişimin en doğrudan etkilediği kesimi temsil eder. Geleneksel değerlere bağlı yaşlı karakterlerin aksine, gençler modern dünyaya daha açıktır ancak bu durum onları kesin bir kurtuluşa götürmez. Oyundaki çırak figürü, geleneksel ustaçırak ilişkisinin değişim sürecine nasıl maruz kaldığını gösterir. (Tecer, 1990), *Lorel Hardi. Sen de git gör, çok komik!* (s. 8) sözleri, genç neslin yeni eğlence kültürüne duyduğu ilgiyi ve geleneksel normlardan uzaklaşmasını simgeler. Ancak bu değişim, onların içsel bir boşluk yaşamasına da neden olur; çünkü yeni düzen içinde net bir yol haritası bulamazlar.

Oyun boyunca, deęişim kavramı karakterlerin içsel çatışmaları ve toplumsal etkileşimleri üzerinden incelikle işlenir. Bekçi, geçmişin değerlerine tutunmaya çalışan bir figürken, bakkal ekonomik zorunluluklarla dönüşen bir kimliğe bürünür. Genç karakterler ise yeni dünya düzeni içinde kimlik arayışı yaşayan bireyler olarak sahneye çıkar. Yazar, bu figürler aracılığıyla deęişimin kaçınılmazlığını ve bireyler üzerindeki etkilerini vurgulamaktadır. Oyun, bireylerin deęişime verdikleri tepkileri göstererek, dönüşüm sürecinin yalnızca bir adaptasyon deęil, aynı zamanda bir içsel çatışma olduğunu gözler önüne sermektedir

1.2. Mekân Unsurunun Deęişim ve Dönüşümü

Deęişim ve dönüşüm kavramları yalnızca karakterler üzerinden deęil, aynı zamanda mekân unsurları aracılığıyla da ele alınmaktadır. Oyun, toplumsal deęişimin ve modernleşmenin mahalle dokusu üzerindeki etkilerini detaylandırarak, mekânın da bir karakter gibi dönüşüm geçirdiğini ortaya koymaktadır. Bu dönüşüm, kahvehane, bakkal ve köşebaşı gibi belirgin mekânlar üzerinden izlenebilmektedir..

Oyunun en dikkat çekici mekânlarından biri olan köşebaşı, mahalledeki sosyalleşme, dedikodu ve toplumsal etkileşimin merkezi konumundadır. Burası, mahalle halkının bir araya gelerek haber alışverişinde bulunduğu, eski ve yeni değerlerin çatıştığı bir alandır. Ancak oyun ilerledikçe, bu mekânın eski işlevini yavaş yavaş kaybetmeye başladığı görülmektedir. Geleneksel olarak bir dayanışma noktası olan köşebaşı, bireyselleşmenin artmasıyla birlikte eski işlevini yitirerek, modernleşmenin etkilerinin en çok hissedildiği alanlardan biri haline gelmektedir. Oyunun başında mahalleli için bir buluşma noktası olan bu alan, zaman içinde boşalır, sessizleşir ve simgesel olarak toplumsal çözülmenin mekânsal bir karşılığı haline gelir.

Bakkal dükkânı, ekonomik dönüşümün mekânsal bir yansıması olarak oyun boyunca önemli bir yer tutmaktadır. Geleneksel mahalle kültüründe bakkal, güvene dayalı alışverişin

sürdürüldüğü bir mekânken, oyunda bu güven ilişkisinin zamanla bozulduğu gözlemlenmektedir. Bakkalın borç defterinin giderek kabarması, mahalledeki ekonomik çöküşün bir göstergesidir. (Tecer, 1990), *Bakkal dediğin defter hesabını bilmek gerek. Deftere yazması kolay, kolay da sonradan onu sildirmesi güç. (s. 10)* ifadesi, bu dönüşüm sürecinin bireyler üzerindeki ekonomik baskısını da vurgulamaktadır. Bakkalın oyunun başlarında müşterileriyle kurduğu samimi ilişkiler zamanla yerini güvensizlik ve çıkarıcılığa bırakır, bu da mahallenin dönüşümünün mekânsal bir yansımasıdır.

Kahvehane ise, mahalledeki erkeklerin toplandığı, siyasi ve sosyal olayların tartışıldığı bir mekân olarak işlev görmektedir. Ancak kahvehanenin oyundaki kullanımı, mahalledeki değişimin bir göstergesi olarak da okunabilmektedir. Geleneksel olarak mahallede bir araya gelen bireylerin, zamanla kahvehanede daha az vakit geçirmesi ve bireyselleşmeye yönelmesi, toplumsal dokudaki çözülmeyi işaret etmektedir. Kahvehanenin başlangıçta canlı bir atmosferi varken, oyun ilerledikçe burası giderek sessizleşir ve mekânsal işlevini yitirmeye başlamaktadır.

(Tecer, 1990), *Kahveci: Şu hale bak. (Yolda yığılmış molozları gösterir.) Yol mu burası, yangın yeri mi? Molozları yığdılar şuraya, sonra da çekilip gittiler. Bir haftadır mahallede araba işlemez oldu. Araba değil insan bile evi, dükkânı olmayan buradan geçmez; dolaşır gider. Tü! Allah cezasını versin! Şu yemenilere bak! Hani bizim kahve olmasa buranın semtine bile uğramam. Ama ne yaparsın, yirmi beş senedir dükkân açtık, kahve işletiyoruz. Bırakmak olmaz. (s. 15)* şeklindeki ifadeler, toplumsal değişimin kahvehane gibi geleneksel mekânlar üzerindeki etkisini açıkça göstermektedir.

Bütün bu mekânsal değişimler, yalnızca fiziksel ortamın değil, aynı zamanda toplumsal yapının ve bireyler arasındaki ilişkilerin dönüşümünü de simgelemektedir. Yssazar mekânları yalnızca

olayların geçtiği yerler olarak değil, toplumsal değişimin izlerini taşıyan dinamik unsurlar olarak ele almaktadır. *Köşebaşı*, yalnızca bireylerin değişimini değil, yaşanan çevrenin de nasıl bir dönüşüm geçirdiğini irdeleyen güçlü bir metin olarak değerlendirilebilir.

2.1. Karakterlerin Yozlaşması

Yozlaşma, özündeki iyi nitelikleri birtakım dış etkenlerle zamanla yitirmek, özünden uzaklaştırmak anlamında kullanılmaktadır. Oyunda, mahalleden bir yol geçeceğini ve bundan dolayı bakkal ile kahvenin yıkılması gerektiğini duyan mal sahipleri, mahallede birbirlerine karşı kara propaganda uygularlar. Birbirleriyle rekabet haline girerler fakat daha sonra bunun bir yanlış anlaşılma olduğunu öğrendiklerinde birbirleriyle barışırlar. Oyun, özellikle yozlaşma kavramını da detaylı bir şekilde işlemektedir. Sadece kahvehane kültürünü ve mahalle hayatını değil, aynı zamanda toplumun ahlaki ve etik düzlemlerdeki değişimlerini de sergileyen bir oyun olarak da dikkat çekmektedir. Bakkal ve kahvecinin, kendilerini tehdit eden bir duruma karşı nasıl bir yozlaşmaya sürüklendiklerini okuyucunun gözleri önüne sermektedir. Bakkal ve Kahveci, dükkanlarından yol geçeceği haberini alınca, bu durumdan kurtulmanın yollarını ararlar. İlk bakışta, bu durum küçük esnafın yaşam mücadelesini yansıtıyor gibi görünse de, olay örgüsü derinleştikçe ve oyunun ilerlemesiyle de karakterlerin ahlaki çöküşü de su yüzüne çıkmaktadır.

Yazarın yozlaşma temasına olan eleştirisel bakışı oyun boyunca arka planda yer edinmiştir. Yozlaşmaya yönelik olarak önemli örneklerden bazıları Bakkal ile Kahveci arasındaki çatışma veya Hoppala Kız karakterinin diyaloglarıdır. Bu eleştirisel bakış genel olarak bu karakterler üzerinden işlenmiştir. Hoppala Kız'ın Beybaba olarak hitap edilen bir ihtiyar ile üslupsuz bir

şekilde ve Fransızca dili içeren kelimeler katarak konuşması, yozlaşma örneklerinden biri olarak görülebilir:

(Tecer, 1990), Hoppala Kız: Pardon dedeciğim, size takdim edeyim: Bu sene Arşitektürden Prömiye pri...

Beybaba: Efem?

Hoppala Kız: Öff dedeciğim! Prömiye pri, yani Akademinin birincisi! (s. 77)

Hoppala Kız, Beybabayı bir cahil olarak görmektedir. Kendinden yaşça büyük olan ve dede diyerek hitap ettiği bir ihtiyara yarım bilgili, çeyrek bilgili, cahil gibi yakıştırmalar yapmaktadır. Bu söylemler oyundaki olaylar üzerinde de hakimliği bulunan oyun boyunca görülen Türk adet, gelenek ve göreneklerinin aksine olup yozlaşma kavramına başta gelebilecek örneklerden biridir. Ayrıca sadece dedesine değil, mahalledeki Kahveci gibi insanlarla da üst perdeden konuşup, mahalle halkının benimsediği bir mekan olan kahvehaneye pis gibi betimlemeler yapması, Hoppala Kızın zaten topluma göre yozlaşmış bir üst sınıf karakteri olduğunun göstergesidir.

Yozlaşmanın temasının görüldüğü bir diğer karakter ise Bakkal karakteridir. Bakkal karakterinin kendi açısından, çırağı ile arasında sadece bir çıkar ilişkisi vardır. Aslında, genel olarak Türk toplumunda görülen bir usta – çırak ilişkisine benzer bir ilişki görülmektedir. Bir yandan da oyundaki bu ilişkinin Türk halkı tarafından da her ne kadar onaylanmamış ve desteklenmeyen bir ilişki olsa da halk arasında bilinen gerçeklerden biridir. Bu yetişkin – genç ilişkisinin aynı zamanda bir türüdür. Görmüş geçirmiş bir yetişkinin empati yeteneğini bir kenara bırakarak bir genci ötekileştirmesi, başkalaştırması ve sanki o hep aynı tecrübesiz bir genç olarak kalacakmışçasına olan davranış biçimi, kendisinin de aynı yoldan hiç geçmemiş gibi, onun da aynı şekilde bir genç olmamış gibi bir üslup sergilemesi yozlaşmanın belirgin bir

şekilde görüldüğü unsurlardan biridir. Bakkal karakterinin, çırağını kendi çıkarları doğrultusunda manipüle etmesi ve Kahveci'yi kötüleyerek ona karşı kullanmaya çalışması, yozlaşmanın kişisel çıkarlar uğruna nasıl toplumsal ilişkileri kirletebileceğinin bir göstergesidir.

Oyun bu yandan, bireylerin kriz anlarında nasıl bencilce davranabileceğini ve etik değerleri nasıl göz ardı edebileceklerini açıkça ortaya koymaktadır.

Oyunda yozlaşma, bireylerin değişen toplumsal yapı karşısında ahlaki ve etik değerlerini kaybetmeleri üzerinden işlenmiştir. Oyun karakterleri, eski ile yeni arasında sıkışıp kalmış ve bireysel çıkarların giderek ön plana çıktığı bir dünyada savrulmuşlardır. Özellikle bakkal, kahveci ve mahalle sakinleri, toplumsal yozlaşmanın farklı yönlerini temsil eden karakterler olarak karşımıza çıkar.

Bakkal karakteri, ekonomik yozlaşmanın en bariz örneklerinden biridir. Oyun boyunca kendisinin ticari etik anlayışını nasıl kaybettiği gözlemlenir. Borçları nedeniyle sıkıntıya düşen mahalle sakinleri karşısında bakkalın tutumu, ekonomik zorunlulukların bireysel ahlakı nasıl aşındırdığını gözler önüne serer. Mahallelinin sık sık alışveriş yaptığı bu mekânın sahibi olan bakkal, veresiye defteriyle hesaplarını tutmakta, ancak ekonomik dar boğaza girdiğinde müşterilerine karşı giderek daha katı bir tutum sergilemektedir. Oyun boyunca bakkal, *(Tecer, 1990), Ben buna kızarım işte. Hekime ver, ilaca ver. Hekime ver, ilaca ver... Sonra da yine ölüp gider insan... Üstelik de geriye bir sürü borç... (s. 10)* diyerek, toplumsal dayanışmanın yerini bireysel çıkarların aldığı bir ortamı resmetmektedir. Bu sözler, bakkalın yalnızca bir tüccar olmadığını, aynı zamanda toplumsal ilişkileri maddiyat ekseninde değerlendiren bir figür hâline geldiğini gösterir.

Benzer şekilde Kahveci de yozlaşmanın başka bir boyutunu temsil etmektedir. Oyun boyunca mahalledeki insanların eski değerlerinden nasıl uzaklaştığına tanıklık eden kahveci, artık müşterileriyle daha mesafeli ve menfaat odaklı bir ilişki kurmaktadır. Kahvehanesi eskiden

mahallenin sosyal merkeziyken, zamanla bireysel çıkarlara hizmet eden bir mekâna dönüşmüştür. Kahveci, (Tecer, 1990), *Mazbata ile belediyeye şikâyet etti mahalleli: 'İstanbul'da, Rüstempaşa'da, köşebaşında, şu numaralı kahvehanede müskirat istimal edildiği cihetle...' Vay köpoğlusı be, katip gibi döşenmiş!'* (s. 18) diyerek, mahallede yozlaşmanın ne denli kökleştiğini ifade etmektedir. Bu diyalog, mahalledeki bireylerin artık eski dayanışmacı yapılarından uzaklaşarak birbirlerini ihbar eden, kendi çıkarlarını ön plana koyan bireylere dönüştüklerini gösterir.

Oyun boyunca dedikodu ve iftira, mahalle kültürünün yozlaşmış unsurlarından biri olarak karşımıza çıkar. Karakterler arasında geçen konuşmalarda, mahalledeki bireylerin birbirleri hakkında asılsız söylentiler yaydığına dair çeşitli örnekler bulunmaktadır. Örneğin, mahalle sakinlerinden biri olan Beybaba, (Tecer, 1990), *Mahalle hiç susar mı? Bir kapı sussa bir kapı söyler. Bir tarafı tıka, bir tarafı patlar. Mahalle bir şey söylemezse patlar* (s. 13) diyerek, mahalledeki dedikodu kültürünün nasıl bir yozlaşmaya neden olduğunu gözler önüne sermektedir. Bu tür diyaloglar, bireyler arasındaki güvenin zedelendiğini ve sosyal ilişkilerin bozulduğunu göstermektedir.

Oyunda yozlaşmanın bir diğer örneği ise Bekçi karakterinde görülmektedir. Bekçi, mahallede düzeni sağlamaktan sorumlu olmasına rağmen, zamanla bu görevini ihmal eden ve kendi çıkarlarını düşünen bir figüre dönüşmüştür. (Tecer, 1990), *Yalnız şu sokakta var on sekiz hane. Şu sokak on bir tutar. Bütün sokakları say, ikiyüz tutar. Kimi evden on, kimi evden yirmi. Bari gece üzerine hesap etseler... Ne gezer* (s. 5) sözleri, Bekçi'nin mahallenin güvenliğini sağlamaktan çok, kendi maddi menfaatleri üzerine hesap yapan bir kişi hâline geldiğini gösterir. Bekçi, yozlaşmanın en çarpıcı örneklerinden biridir çünkü varoluş amacı toplumsal düzeni korumakken, bireysel çıkarlarını önceleyerek bu görevini ihmal etmektedir.

Toplumsal yozlaşma, genç nesil üzerinde de etkisini göstermektedir. Özellikle genç kadın karakterlerden Dürdane, mahallede dedikoduların merkezinde yer alan isimlerden biridir. Dürdane'nin evlenme şansı düşük görülmektedir çünkü toplum onun hakkında olumsuz söylentiler üretmektedir: (Tecer, 1990), *Zaten anası da... (Bu sırada bakkal köşeyi dönerek oflaya poflaya dükkâna gelir)* (s. 9). Bu alıntı, bireylerin toplumsal baskılar nedeniyle nasıl mağdur olduklarını ve yozlaşmanın yalnızca ekonomik ya da etik değil, aynı zamanda sosyal ilişkiler düzeyinde de görüldüğünü vurgulamaktadır.

Sonuç olarak, oyunda yozlaşma teması, karakterler üzerinden çok yönlü bir şekilde ele alınmaktadır. Ekonomik yozlaşma, bakkalın ahlaki değerlerinden uzaklaşarak maddi çıkarlarını öne koymasıyla; sosyal yozlaşma, mahallelinin dedikodu ve iftiraya dayalı ilişkileriyle; etik yozlaşma ise Bekçi gibi otorite figürlerinin görevlerini suistimal etmesiyle ortaya çıkmaktadır. Bu bağlamda, *Köşebaşı* yalnızca bireysel hikâyeleri anlatan bir oyun değil, aynı zamanda toplumsal bozulmanın bireyler üzerindeki etkisini yansıtan bir eser olarak değerlendirilebilir.

2.2. Mekân Unsurundaki Yozlaşma

Mekân unsuru, yozlaşmanın izlerini en belirgin şekilde taşıyan anlatı unsurlarından biridir. Oyun boyunca mahalle, kahvehane, bakkal ve sokaklar, sadece fiziksel mekânlar olarak değil, aynı zamanda toplumsal çöküşün ve değişimin sembolleri olarak karşımıza çıkar. Bu mekânlar toplumun ekonomik, kültürel ve ahlaki dönüşümüne dair ipuçları sunarak, yozlaşmanın farklı boyutlarını gözler önüne serer.

Köşebaşı oyununun ana sahne tasviri, değişen ve yozlaşan bir toplumsal yapıyı resmeder. Oyunun başında, mahalledeki yolun tamirat nedeniyle kapalı olduğu belirtilir: “Yol kapalıdır” levhası ve etrafa saçılmış molozlar, sadece fiziksel bir engel olmanın ötesinde, mahallenin

geçirdiği dönüşümün ve karmaşanın simgesidir. Bu tamirat, modernleşmenin getirdiği bir değişim gibi görünse de, sürecin düzensiz ve denetimsiz ilerlemesi, mahalle sakinlerinin hayatını zorlaştırarak onları belirsizliğe sürükler. Yani, yolun kapanması fiziksel bir sorun olmanın ötesinde, bireylerin yaşam alanlarındaki bozulmayı, günlük akışlarının sekteye uğramasını ve geçmişle bağlarının kopmasını temsil eder.

Kahvehane, oyunda yozlaşmanın en çok hissedildiği mekânlardan biridir. Eskiden mahallede sosyal ilişkilerin ve dayanışmanın merkezi olan kahvehane, artık farklı kesimlerden insanların çıkar çatışmalarına girdiği, bireysel menfaatlerin ön plana çıktığı bir yer hâline gelmiştir. Kahveci karakteri, mekânın dönüşümüne dair önemli bir ipucudur. Geçmişte mahalledeki insanların bir araya geldiği bir yer olan kahvehane, artık bireylerin birbirine yabancılaştığı, dedikoduların ve çıkar hesaplarının yapıldığı bir alan hâline gelmiştir. Özellikle kahvehanede dönen sohbetler, karakterler arasındaki güvenin azalmasını ve mahalle halkının birbirine karşı olan samimiyetini kaybetmesini gözler önüne serer.

Bakkal dükkânı ise ekonomik yozlaşmanın ve ahlaki çöküşün bir göstergesi olarak karşımıza çıkar. Bakkal, yalnızca mahallede ticaretin döndüğü bir yer olmaktan çıkmış, borç defterlerinin kabardığı, ekonomik sıkıntıların giderek arttığı bir mekâna dönüşmüştür. Borçlarını ödeyemeyen mahalle sakinleri, bakkala olan bağımlılıklarını artırırken, bakkal da ekonomik sıkışıklık içinde fırsatçılığı benimseyerek kendi çıkarlarını koruma yoluna gitmiştir. Örneğin, bakkalın mahalledeki borçlularla olan ilişkisi ve insanlara olan tutumu, ekonomik yapının bozulmasının bireyler arasındaki güveni nasıl sarstığını ortaya koyar.

Mahalledeki diğer mekânlar da yozlaşmayı destekleyen detaylarla doludur. Örneğin, caminin etrafında oturan dilenciler ve mekânın zamanla fakirleşen bir topluluğa ev sahipliği yapması, toplumsal eşitsizliğin artışı gözler önüne serer. Mahallenin sosyal dokusunun bozulması,

karakterlerin birbirine olan yabancılaşmasını ve güvenin azalmasını tetiklemiştir. Özellikle, mahalle sakinlerinin sürekli olarak birbirleri hakkında dedikodu yapması, toplumsal ilişkilerdeki yozlaşmanın bir yansımasıdır.

Sonuç olarak, Köşebaşı oyunundaki mekân unsurları, toplumsal ve bireysel yozlaşmanın yansıtıldığı temel araçlardan biridir. Yolun kapanması, kahvehanenin ve bakkalın dönüşümü, mahalledeki sosyal ilişkilerin çözülmesi ve ekonomik sıkıntıların artması, yozlaşmanın mekân aracılığıyla nasıl somutlaştırıldığını göstermektedir. Yazar, bu mekânları yalnızca fiziksel alanlar olarak değil, değişen toplum yapısının ve kaybolan değerlerin metaforları olarak kullanarak, oyunun dramatik etkisini güçlendirmiştir.

Sonuç

Ahmet Kutsi Tecer'in *Köşebaşı* adlı oyunu, toplumsal dönüşümün bireyler ve mekânlar üzerindeki etkilerini gözler önüne seren güçlü bir metindir. Modernleşme sürecinin yalnızca maddi değişimleri değil, aynı zamanda bireylerin ahlaki ve sosyal değerlerini nasıl etkilediğini dramatik bir çerçevede ele almaktadır. Çalışmada ele alınan değişim, dönüşüm ve yozlaşma kavramları, oyunun hem karakter yapısında hem de mekân kullanımında belirleyici unsurlar olarak karşımıza çıkmaktadır.

Değişim ve dönüşüm kavramları, oyun boyunca bireylerin ve toplumun geçirdiği evrimleri simgeler. Bekçi, bakkal ve genç karakterler, geçmişin değerlerine bağlı kalmak ile modernleşmenin getirdiği yeni düzeni kabul etmek arasında sıkışıp kalmış bireyler olarak öne çıkmaktadır. Bekçi, değişimin kaçınılmazlığını gözlemleyen ancak ona karşı koyamayan bir figür olarak mahalledeki dönüşümün tanığı olurken bakkal, ekonomik dönüşümün getirdiği rekabetçi düzen içinde ahlaki değerlerinden uzaklaşarak pragmatist bir kimliğe bürünür. Genç

karakterler ise modern dünyanın cazibesi ile geleneksel değerlerin çatışması arasında kimlik arayışı içinde kaybolmaktadır.

Oyunun mekânsal kullanımı, bu dönüşüm sürecinin yalnızca bireyler üzerinde değil, yaşanılan çevrede de gözlemlendiğini gösterir. Mahallenin en önemli sosyal alanları olan köşebaşı, kahvehane ve bakkal, zaman içinde işlevsel değişikliklere uğrar. Köşebaşı, başlangıçta bir sosyalleşme ve paylaşım mekânı olarak betimlenirken, zamanla bireyselleşmenin ve güvensizliğin arttığı bir noktaya evrilir. Kahvehane, geçmişte mahallenin ortak aklının şekillendiği, sohbetlerin yapıldığı bir alan iken, oyunun ilerleyen bölümlerinde giderek yalnızlaşan ve boşalan bir mekâna dönüşür. Bakkal ise ekonomik yozlaşmanın en belirgin mekânsal karşılığı olarak, dayanışma ve güvenin yerini çıkarıcılık ve bireysel menfaatlere bıraktığı bir dönüşüm geçirir.

Yozlaşma teması ise oyunun en çarpıcı unsurlarından biridir. Toplumsal bağların zayıflaması, bireylerin kendi çıkarlarını ön plana alarak hareket etmeye başlaması, ekonomik düzenin ahlaki değerleri aşındırması gibi unsurlar, oyun boyunca çeşitli karakterler ve mekânlar üzerinden işlenmiştir. Bakkalın ekonomik ahlakının bozulması, mahalle sakinlerinin birbirine duyduğu güvenin azalması, kahvehanede toplumsal birlikteliğin yerini bireysel kaygılara bırakması gibi unsurlar, yozlaşmanın hem bireysel hem de mekânsal boyutlarını vurgulamaktadır. Oyunda yer alan dedikodu kültürü, çıkarıcılık ve dayanışma eksikliği, toplumsal çözülmenin dramatik anlatımı olarak karşımıza çıkar.

Köşebaşı, yalnızca bir mahallenin değişim sürecini anlatan bir oyun olmanın ötesinde, toplumsal dönüşümün bireyler ve mekânlar üzerindeki etkilerini kapsamlı bir şekilde ele alan bir metin olarak değerlendirilebilir. Oyun, gelenek ile modernite arasındaki çatışmayı, ahlaki değerlerin aşınmasını ve toplumsal ilişkilerin dönüşümünü derinlemesine inceleyerek, yalnızca dönemin değil, bugünün de sosyal yapısını anlamaya yönelik önemli ipuçları sunmaktadır.

Mahallenin bireyler ve mekânlar üzerinden geçirdiği dönüşüm, aslında daha geniş bir perspektifte toplumsal değişimin kaçınılmazlığına ve bireylerin bu değişime verdiği tepkilere dair kapsamlı bir anlatı sunmaktadır. Bu bağlamda, *Köşebaşı* toplumsal dinamiklerin değişimine dair önemli bir oyun niteliği taşımaktadır ve bireylerin bu dönüşüm sürecine verdikleri tepkileri incelemek açısından güncelliğini koruyan bir eser olarak değerlendirilmelidir.

Kaynakça

Atilla, A. (2024). *Ahmet Kutsi Tecer'in Köşebaşı adlı oyununda edebî ve kurgusal öğeler*. Academia.edu.

Tecer, A. K. (1990). *Köşebaşı*. Kültür Bakanlığı Yayınları.

Veysel, E. (2023). *Ahmet Kutsi Tecer'in Köşebaşı adlı oyununda edebî ve kurgusal öğeler*. DergiPark.