



Research Article

RESEARCH ON A FLOW THEORY AND ONLINE ENVIRONMENTS IN TÜRKİYE: A
BIBLIOMETRIC ANALYSIS

TÜRKİYE'DE AKIŞ KURAMI VE ÇEVİRİMİÇİ ORTAM ARAŞTIRMALARI: BİBLİYOMETRİK
BİR ANALİZ

Soner Söyler^{1,*}

¹ Araş. Gör., Dokuz Eylül Üniversitesi, İşletme Fakültesi, Türkiye, ORCID: 0000-0003-1985-5570

Article Info:

Received: Feb, 29, 2024

Revised: Mar, 18, 2024

Accepted: Mar, 28, 2024

Keywords:

Flow Theory, Flow experience, Online flow, Bibliometric analysis, Türkiye

Anahtar Kelimeler:

Akış kuramı, Akış deneyimi, Çevrimiçi akış, Bibliyometrik analiz, Türkiye

ABSTRACT

The purpose of this research is to look at studies published in peer-reviewed scientific journals in Turkey that discuss social media, online shopping, online gaming, online education, technology-based applications, and flow theory, all of which have entered our daily lives as a result of technological advancements and are rapidly evolving with each passing day. For this purpose, the study will attempt to comprehend how online environments and flow theory are addressed in Turkish literature, the methods used in the studies, and the disciplines on which the studies are focused. The current study's findings are important in terms of revealing the state of the literature on the subject, identifying existing gaps, and guiding future research.

ÖZ

Bu çalışmanın amacı, teknolojik gelişmelerle günlük hayatımıza giren ve her geçen hızla kendilerini güncelleyen sosyal medya, çevrimiçi alışveriş, çevrimiçi oyun, çevrimiçi eğitim, teknoloji temelli uygulamalar ile akış kuramının bir arada ele alındığı Türkiye'de hakemli bilimsel dergilerde yayınlanmış araştırmaları incelemektir. Bu amaçla çalışmada Türkçe alanyazında çevrimiçi ortamlar ve akış kuramının nasıl ele alındığı, çalışmalarda kullanılan yöntemler, çalışmaların hangi disiplinler altında yoğunlaştığı konuları anlaşılmasına çalışılacaktır. Mevcut çalışma bulguları, alanyazında konuyla ilgili çalışmalarla ilgili durumu ortaya koyması, alanyazındaki mevcut boşlukları belirlemesi ve gelecek çalışmalara yol göstermesi açısından önem taşımaktadır.

© 2024 JOBDA All rights reserved

1 | GİRİŞ

Teknolojik gelişmelere uyum ve teknolojinin sağladığı farklı dijital ortamlarda bireylerin yaşadıkları deneyimler yaşadığımız çağda sağlıktan eğitime, ulaşımdan haberleşmeye, pazarlamadan eğlenceye kadar çoğu alanda önemli görülmekte ve üzerinde yoğunlaşan konular arasında gelmektedir. Dijitalleşmeyle birlikte değişen insan ihtiyaçlarının teknolojik gelişmeler üzerinde etkisi olduğu kadar, teknolojik gelişmelerin de insan ihtiyaçları ve deneyimleri üzerinde etkisi bulunmakta ve bu ihtiyaçlar ve deneyimler çeşitli teknolojilerin gelişmesine yön verebilmektedir. Günümüz dünyasında insanlar

teknolojinin onlara sunduğu çeşitli çevrimiçi ortamlarda yeni deneyimler yaşamaktadır. Pozitif psikolojinin önemli kuramlarından birisi olan ve mutluluk hali ile ilişkilendirilen "akış" deneyimi de insanların çevrimiçi ortamlarda yaşaması olası deneyimlerden birisidir (Novak, Hoffman ve Yung, 2000; Pace, 2004). Akış 1975 yılında Mihaly Csikszentmihalyi tarafından ortaya atılan bir kavramdır. Akış kuramı, verimli, motive olmuş ve mutlu insanların optimal hissini tanımlayan psikolojik bir durum olarak ele alınmaktadır. Akış kuramı, insanların dışsal ödüller nedeniyle değil, içsel motivasyonları ile gerçekleştirdikleri faaliyetlerle mükemmel bir uyum halinde

olduğunda yaşadıkları mutluluk duygusuyla ilişkilendirilmektedir (Csikszentmihalyi, 1975; Csikszentmihalyi, 1990).

Dijital ortamların sunduğu teknoloji temelli uygulamalarla birlikte bireyler çevrimiçi ortamlarda eskisine oranla daha fazla vakit geçirmeye başlamışlardır. İnsanların bu ortamlarda geçirdikleri zaman içerisinde kendilerini nasıl hissettiği de hem bu ortamları deneyimleyen insanlar açısından hem de bu ortamları onlara sunan işletmeler açısından önem taşımaktadır. Bireyler genel olarak acıdan kaçınıp mutluluğa yönelme eğilimindedir. Pozitif psikolojinin iki temel kavramı iyimserlik ve mutluluktur ve kendilerini mutlu hisseden insanlar olumsuz duyguları daha az yaşarken olumlu duyguları daha çok yaşamaktadır (Diener, 1984). Akış deneyimi de insanların genel mutluluk hali ile ilişkili olduğundan (Csikszentmihalyi, 1975) çevrimiçi ortamlarda bu deneyimin sorgulandığı araştırmaların varlığının önem taşıdığı düşünülmektedir. Bu araştırma teknoloji temelli uygulamalar ve çevrimiçi ortamlar ile akış kuramının aynı çalışmalarda bir araya getirildiği Türkçe dilinde yapılmış yayınları incelemeye odaklanmaktadır. Böylelikle bu yöndeki yayınların yoğunlaştığı disiplinler, araştırma eğilimleri, gelişim ve yönelimleri niceliksel olarak sunulmaya çalışılacaktır.

2 | ALANYAZIN TARAMASI

Akış kavramını ortaya koyan Csikszentmihalyi (1990) akışı, optimal düzeyde yaşanan deneyim sırasındaki psikolojik durum, yani kişinin dikkatini tamamıyla deneyimine vermesi ve bu deneyiminden duyduğu mutluluk olarak ifade etmektedir. Csikszentmihalyi'nin (1997) akış deneyimi durumuna ilişkin belirttiği dokuz özellik vardır: hedefin netleşmesi, anında geri bildirim, zorluk ve beceri arasındaki denge, eylem ve farkındalık bileşimi, dikkat dağıtıcıların bilinç dışında tutulması, başarısızlık endişesinin olmaması, benlik bilincinin ortadan kalkması, zaman duygusunun bozulması ve faaliyetin kendisinin ödüllendirici hale gelmesidir.

Bilgisayarın aracı olduğu ortamlar ve akış kuramı ile ilgili Webster, Trevino ve Ryan (1993), tarafından yapılan bir araştırmada bireylerin bilgisayarla etkileşimleri esnasında kontrol duygusu, odaklanmış dikkat, etkileşim sırasında ortaya çıkan merak ve kullanıcının doğası gereği

etkileşimi ilginç bulması çevrimiçi akış durumunun dört boyutu olarak ele alınmaktadır. Ghani ve Deshpande (1994)'ye göre ise bir aktivitedeki toplam konsantrasyon ve kişinin bir aktiviteden aldığı keyif akışın temel özellikleridir. Bununla birlikte Ellis, Voelkl ve Morris (1994) akışı, insanların belirli durumlardaki zorluklara ve becerilere ilişkin algılarından kaynaklanan, o görevdeki zorluk ve insanların beceri düzeylerinin birbirine yakın olduğu anlarda ortaya çıkması daha olası olan optimal bir deneyim olarak tanımlamaktadır.

Alanyazında akış deneyimi ile ilgili yapılan derleme çalışmaları incelendiğinde, Turan'ın (2019) araştırmasında, akış kuramı, akış deneyimine ait tanımlar, araştırma modelleri, araştırma alanları hakkında yaptığı alanyazın taramasına yer verildiği görülmektedir. Çelik ve Uslu (2022) ise, 1975-2021 yılları arasını kapsayan döneme ait akış teorisiyle ilgili yapılmış çalışmaları incelemişlerdir. Araştırma verilerini, Google Akademik ve YÖK Tez Merkezi olmak üzere iki çevrimiçi veri tabanından oluşturmuşlardır. Araştırmacılar 1970'li yıllarda günlük yaşam aktiviteleriyle ilgili olarak Csikszentmihalyi tarafından ortaya atılan akış kuramının 1990'lı yıllardan buyana teknolojinin kabulü ve tüketici davranışları üzerine odaklandığını belirtmektedir. Bununla birlikte Çelik ve Uslu (2022), akış kuramının, 1990'ların başında teknolojinin kabulü ve 1990'ların ortalarında ise pazarlama araştırmaları için bir uygulama alanı bulduğunu ifade ederken, akış kuramının diğer birçok teori/modelde de bütünleştirilebileceğini vurgulamaktadır.

Uluslararası alanyazın incelendiğinde konuyla ilgili yapılan derleme çalışmalarının mevcut olduğu görülmektedir. Da Silva de Matos, de Sa ve de Oliveira Duarte (2021)'nin çalışmalarında 'akış' teorik, metodolojik ve ampirik olarak analiz edilmiştir. Araştırmacılar, akış deneyimiyle ilgili son durumu anlamak ve akış çerçevesinin temel unsurlarını ortaya çıkarmak için sistematik niceliksel bir alanyazın taraması ortaya koymayı amaçlamışlardır.

Zhang ve Wan (2022) akış kuramı ile alakalı araştırmalarla ilgili alanyazını analiz etmek için bibliyometrik analiz yöntemini kullanmışlardır. Araştırma verileri Scopus veri tabanından elde edilmiştir. 1982 ile 2021 yılları arasında toplam 2.622 hakemli yayına ulaşılmıştır. Araştırma sonuçları 2000 yılından sonra yapılan yayınların katlanarak arttığını ortaya çıkarmıştır. Çalışmalarda akış kuramının sıklıkla öz belirleme

kuramı ve teknoloji kabul modeliyle ilişkilendirildiği tespit edilmiştir. Araştırmacılar, 2.622 yayında üç teorik tema (mechanism, positivity, health) ve teknoloji, oyun, spor, yaratıcılık ve eğitim olarak üzere beş uygulama alanı teması belirlemiştir. Belirlenen temalar ve uygulama alanları arasında teknoloji ve oyun gibi çevrimiçi ortamların ön planda olduğu da görülmektedir.

Lazoc ve Caraivan (2012), çevrimiçi akış deneyimine ilişkin alanyazını incelemiş ve çevrimiçi akış deneyimi ve bu deneyimi destekleyen faktörleri analiz etmiştir. Çalışmalarının odak noktası hızla gelişen teknoloji ve buna bağlı gelişmeler ışığında bireylerin çevrimiçi ortamlarla kurdukları etkileşimin kavramsallaştırılması ve işlevselleştirilmesidir. Çalışmalarının temel amacı ise, çevrimiçi akışın sistematik bir incelemesini sağlamak, çevrimiçi arama bağlamına özgü önemli yapıları belirlemek, alanda gelecekte yapılacak araştırmalara yön vermektir. Bu amaçla, ProQuest, Social Science Citation Index, EBSCO, ScienceDirect ve yayınlanmamış doktora tezleri gibi diğer bibliyografik kaynakları kullanarak sistematik bir elektronik arama gerçekleştirilmiştir.

Calvo-Porral vd. (2017) teknoloji memnuniyetine akış deneyimi üzerinden yaklaştıklarını araştırmalarında kullanıcıların dijital teknolojilerden memnuniyetinin yaratılması üzerinde akış kuramını kullanarak kavramsal bir model geliştirmişlerdir. Algılanan kullanım kolaylığı ve içerik özelliklerinin memnuniyet üzerinde en yüksek etkiye sahip olduğunu ortaya koymuşlardır. Chen, Wigand ve Nilan (1999) ise web kullanıcılarının web ortamındaki optimal akış deneyimlerini raporlamışlar ve web ortamında akış olgusunun varlığına ilişkin temel verileri ortaya çıkararak çevrimiçi ortamlarda kullanılabilir durumsal bir akış ölçüm aracı oluşturmak için altlık oluşturmuşlardır.

Ulusal alanyazında çevrimiçi ortamlar ve akış durumu ile ilgili yayınlanan herhangi bir bibliyometrik çalışmaya rastlanılmamıştır. Bu araştırmada çevrimiçi ortamlarda yaşanan akış deneyimi ile ilgili ulusal makalelerin ve bu makalelerin yoğunlaştığı araştırma alanlarının belirlenmesi amaçlanmaktadır.

3 | YÖNTEM

Bibliyometrik çalışmalar bilimsel alanların gelişmesinde önemli bir rol oynamaktadır. Belirli bir alanda araştırmacıların yapmış oldukları çalışmaları daha iyi anlamak ve o alana ait genel bir bakış açısı kazanmak, belirli bir araştırma konusunun zaman içerisindeki gelişimini incelemek, o alanda yayın yapan bilimsel dergileri belirlemek ve yeni ortaya çıkan araştırma alanlarını ve trendlerini tespit etmek gibi amaçlarla kullanılan bibliyometrik çalışmalar belirli bir alanda araştırmacılara geniş bakış açıları sağladığı için önemli görülmektedir (Subramanyam, 1983; Yeo vd., 2015).

Bu araştırmada çevrimiçi ortamlarda yaşanan akış deneyiminin ulusal alanyazında nasıl yer bulduğuna dair bir bakış açısı geliştirebilmek amacıyla ULAKBİM TR dizin ve Akademik Google veri tabanlarında yer alan makaleler taranmıştır. Çalışma kapsamına, Türkiye'ye ait ulusal dergilerde Türk araştırmacılar tarafından yayınlanan makaleler alınmıştır. Makale taramalarına başlamadan önce tarama yapılacak anahtar kelimelerin belirlenmesi için konu ile ilgili derleme yayınlar incelenmiştir. Yapılan incelemeler sonucunda akış kuramı, teknoloji, dijitalleşme ve çevrimiçi ortamlar ile ilgili yapılan Türkçe bir derleme yayına rastlanmamıştır. Bu nedenle makale taramalarında kullanılan anahtar kelimeler 'akış teorisi', 'akış kuramı', 'akış deneyimi', 'çevrimiçi akış', ve 'online akış' olmak üzere genelden özele sıralanarak yapılmıştır. Bu anahtar kelimelerle yapılan taramalarda akış teorisi ile ilgili farklı alanlarda çok sayıda yayın ile karşılaşmış ancak bu makalelerden sadece teknoloji ve çevrimiçi dijital ortamlarla ilgili olanlar seçilerek alan daraltılmıştır. Bu amaçla çalışmada 2017-2023 yılları arasında ulusal alanyazında akış kuramı ile teknolojik uygulamaları ve çevrimiçi ortamları bir arada ele alan makaleler değerlendirilmiştir. Çalışmada bu tarih aralığını kapsayan makalelerin ele alınmasının nedeni taranan veri tabanlarında araştırma konusuyla ilgili ilk karşılaşılan makalenin 2017 yılına ait olmasıdır.

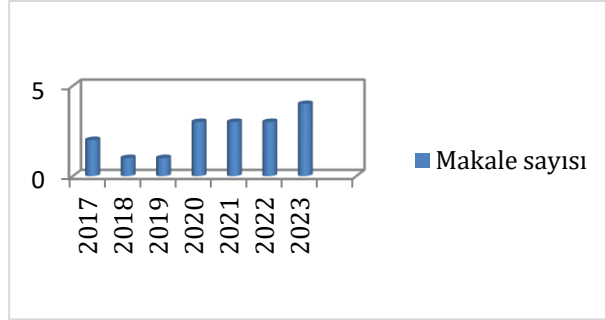
Konuyla ilgili makalelerin belirlenmesi ve sınırlandırılması amacıyla tarama sonucunda bulunan makalelerin başlıkları, özetleri ve anahtar kelimeleri okunarak teknoloji ve çevrimiçi ortamlarla ilgili olan yayınlar tespit edilmiştir. İnceleme sonucu araştırılan konuyla ilgili toplam

17 farklı dergide 17 makaleye erişilmiştir. Araştırma verilerini ULAKBİM TR dizin, Akademik Google veri tabanlarından ulaşılan toplam 17 makale oluşturmaktadır. Bu yayınlar yayımlandıkları yıllara, bilimsel dergilere, yazar sayılarına, makalelere konu olan uygulama alanlarına ve araştırmalarda kullanılan araştırma yöntemlerine göre niceliksel olarak değerlendirilmiştir.

4 | BULGULAR

Çalışma kapsamında değerlendirilen makale sayısı toplam 17, yazar sayısı ise 32'dir. Makale değerlendirmeleri, makalede kullanılan yöntemin ampirik mi kavramsal mı olduğu, makalelerin yayımlandıkları dergiler, yazar sayısı ve makale konuları gibi parametreler ışığında olmuştur. Bu kapsamda ele alınan makalelerle ilgili genel niceliksel bilgiler Tablo 1 ve Tablo 2'de yer almaktadır.

Tablo 1: Yıllara Göre Makale Sayılarının Dağılımı



Makalelerin yıllara göre dağılımının gösterildiği tablo incelendiğinde ilk yayının 2017 yılına, dört makale ile en fazla yayın sayısının 2023 yılına ait olduğu görülmektedir. 2020-2021 ve 2022 yıllarında üçer makale ile bu üç yılda eşit sayıda yayın yapılmıştır. 2018 ve 2019 yılları ise en az yayının yapıldığı yıllardır.

Tablo 2: Makalelerin Yayınlandığı Dergi İsimleri

Dergi İsmi	Makale Sayısı
1 MANAS Sosyal Araştırmalar Dergisi	1
2 Ankara Üniversitesi SBF Dergisi	1
3 Nevşehir Hacı Bektaş Veli Üniversitesi SBE Dergisi	1
4 Spormetre Beden Eğitimi ve Spor Bilimleri Dergisi	1
5 Trakya Üniversitesi İktisadi ve İdari Bilimler Fakültesi e-Dergi	1

6	International Journal of Social Inquiry	1
7	Bilişim Teknolojileri Dergisi	1
8	Eğitim Teknolojisi Kuram ve Uygulama	1
9	Gazi İktisat ve İşletme Dergisi	1
10	Gaziantep Üniversitesi Spor Bilimleri Dergisi	1
11	İşletme The Business Journal	1
12	Beykent Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi	1
13	Journal of Academic Perspective on Social Studies	1
14	Milli Eğitim Dergisi	1
15	International Journal of Management and Administration	1
16	Selçuk Üniversitesi Sosyal Bilimler Meslek Yüksekokulu Dergisi	1
17	Uluslararası Turizmin Geleceği	1

Tablo 2'de makalelerin yayınladığı dergi isimlerine mevcuttur. Aynı dergide birden fazla yayın yapılmadığı için araştırma kapsamına alınan tüm makalelerin yayınladığı dergi isimlerine yer verilmiştir.

4.1. Makale Yazar Sayılarına Ait Bilgiler

Yazar sayısı ve makale sayılarını gösteren Tablo 3'te en fazla makalenin 2 yazarlı olduğu görülmektedir. Arkasından tek yazarlı makale sayısının yüksek olduğu görülürken, 3 ve daha fazla yazarlı makale sayısı sadece 2'dir.

Tablo 3: Makale Yazar Sayıları

Yazar Sayısı	Makale Sayısı
1	5
2	10
3 ve daha fazla	2
Toplam	17

Sosyal bilimler alanına ait araştırmalarda üç veya daha fazla yazarlı araştırmalara pozitif bilimlere göre daha az rastlanılmaktadır. Bu araştırmada da incelenen makalelerin büyük bir çoğunluğunun çift yazarlı olduğu görülmektedir.

4.2. Makalelere Konu Olan Uygulama Alanları

Makalelere konu olan uygulama alanlarına bakıldığında en fazla makalenin çevrimiçi alışveriş üzerine yapıldığı görülmektedir. Bunu üç makale ile çevrimiçi oyun izlerken; dijital ortam ve çevrimiçi eğitim ve reklam deneyimi ikiye makale

ile üçüncü sırada yer almakta; dijital serbest zaman ve artırılmış gerçeklik konularında ise birer adet makalenin yayımlandığı görülmektedir (Tablo 4).

Tablo 4: Makalelere Konu Olan Uygulama Alanları

Uygulama	Makale Sayısı	Yayın Yılı
Çevrimiçi oyun	3	2020-2021-2023
Reklam deneyimi	2	2017-2021
Dijital ortam	2	2022- 2023
Çevrimiçi alışveriş	6	2018-2020-2021-2021-2022-2023
Çevrimiçi eğitim	2	2019-2020
Dijital serbest zaman	1	2023
Artırılmış gerçeklik	1	2017
Toplam	17	17

Çevrimiçi alışveriş ile ilgili araştırmalar incelendiğinde akış deneyiminin Temel ve Armağan (2022) tarafından sanal mağaza atmosferi, satış promosyonları ve anlık satın alma arasındaki ilişki açısından; Baytar ve Yükselen (2018) ve Baytar (2020) tarafından çevrimiçi alışverişte bilgisayar ya da mobil cihazların kullanmasında yaşanan akış deneyiminin memnuniyet ve satın alma kararına etkisi açısından; Çelik ve Uslu (2023) tarafından blog tabanlı içeriklerde çevrimiçi satın alma niyetine etkisi açısından; Berk, Altunışık ve Sarıkaya (2021) tarafından ise çevrimiçi satın almada genel erteleme eğilimi, çevrimiçi erteleme eğilimi ve algılanan risk kavramları açısından ele alındığı görülmektedir.

Çevrimiçi oyun alanı ile ilgili araştırmalar incelendiğinde akış deneyimi görsel cazibe, gerçeklerden kaçış, başarı, zevk, öz yeterlilik ve oynama niyeti ve davranışı (Arı ve Yılmaz, 2020); üç boyutlu oyunlar ve serbest zamanda sıkılma algısı (Bedir, 2023); mobil oyun bağımlılığı ve keşifsel davranışlar üzerinde etkileri (Şahin ve Karahan, 2021) açılarından değerlendirilmiştir. Dijital ortamlar uygulama alanındaki yayınlardan birisi müşterilerin online bilgi arama sürecinde yaşadıkları akış deneyimleriyle ilgili bir derleme çalışması iken (Çelik ve Uslu, 2023) diğer araştırma

iş ortamında yaşanan akış deneyimine odaklanmakta ve dijital ortamlardaki gelişmeleri kaçırma korkusunun işte akış deneyimine etkisini incelemektedir (Değirmenci Tarakçı, 2023).

Çevrimiçi eğitim uygulama alanındaki akış deneyimi ile ilgili çalışmalar incelendiğinde Yanık ve Batu (2019) e-öğrenme oyunlarında bireylerin yaşadıkların haz ile bilgi gelişimini değerlendirmede kullanılan 'egameflow ölçeği'ni Türkçe'ye uyarlamış; Han vd. (2020) ise Covid salgını sırasında çevrimiçi sınıflarda yabancı dil öğreniminde yaşanan akış deneyimini ele almışlardır. Reklam deneyimi alanlarında ise akış deneyimi mobil ortamlarda gösterilen reklamların içeriği, reklamda algılanan değer ve mobil reklamı kabullenme düzeyi (Demirgüneş ve Avcılar, 2017); ile reklam izleme ve değerlendirme sürecindeki etkiler açısından ele alınmaktadır (Çam, 2021). Diğer alanlarda ise dijital serbest zaman etkinliklerinde yaşanan akış deneyimini ölçmeye yönelik bir ölçek geliştirme çalışması (Er ve Cengiz, 2022) ve bir müze özelinde yapılan artırılmış gerçeklik uygulamasının akış deneyimine etkisi ele alınmıştır (Akkuş ve Akkuş, 2017).

4.3. Makalelerde Kullanılan Araştırma Yöntemleri

Araştırma yaklaşımlarında ampirik çalışmaların yoğunlukta olduğu hatta neredeyse çalışmaların tamamına yakınının ampirik yaklaşımı benimsediği görülmektedir. Karma desenli ve derleme çalışmaları 2017 yılından 2023 yılına kadar sadece birer tane yapılmıştır (Tablo 5).

Tablo 5: Araştırma Yöntemlerine Göre Makaleler

Yöntem	Makale Sayısı	Yayın Yılı
Nicel	15	2017-2017-2018-2019-2020-2020-2021-2021-2021-2022-2022-2023-2023-2023-2023
Karma	1	2020
Derleme/Literatür Taraması	1	2022
Toplam	17	17

5| SONUÇ

Günümüzde hemen hemen her birey, birbirinden farklı sebeplerle de olsa dijital ve çevrimiçi ortamlarda zaman geçirmektedir. Çevrimiçi ortamların insanlara sunduğu çeşitli deneyimler arasında akış deneyimi bireylerin içsel motivasyonları sonucunda ortaya çıkması ve o eylemi gerçekleştirirken kendilerini mutlu hissetmesi ile ilgili olduğundan onların psikolojik iyi oluşları üzerinde önemli etkisi bulunmaktadır (Csikszentmihalyi, 2013; Haworth, 1993). Çevrimiçi ortamlarda yaşanan akış deneyimine araştırma bulgularından da görülebileceği üzere başta pazarlama alanına ait olmak üzere eğitimin, oyuna ve boş zaman kullanımına kadar çeşitli uygulamalarda rastlanmaktadır. Türkiye’de çevrimiçi ortamlarda akış deneyimiyle ilgili yayın profilini inceleme genel amacını taşıyan bu araştırmadan elde edilecek bulguların çevrimiçi ortamlar ve akış deneyimiyle ilgili eğilimleri ortaya çıkarması kapsamında referans olabileceği düşünülmektedir.

Araştırma bulguları incelendiğinde makalelere konu olan uygulama alanları açısından pazarlama alanının çevrimiçi alışveriş, reklam deneyimi ve dijital ortam başlıkları ile ilk sırada yer aldığı görülürken, onu çevrimiçi oyun ve çevrimiçi eğitim takip etmektedir. Konu ile ilgili araştırmaların yayınlanma yıllarına bakıldığında ilk yayınların 2017 yılında yapılmaya başlandığı, sonraki iki yılda düşüş gösterdiği ve 2020 yılından günümüze kadar da artış eğiliminde olduğu görülmektedir. Çevrimiçi ortamlarda yaşanan akış deneyimine dair araştırmaların her ne kadar pazarlama ana başlığı altında toplansa da birbirinden farklı alanlarda yayın yapan dergilerde yer alması ilginç bir sonuç olarak değerlendirilebilir. İki yazarla yapılan çalışmaların daha fazla olduğu görülmekteyken çalışmaların çok büyük bir çoğunluğunda nicel yöntemlerin tercih edildiği tespit edilmiştir.

Uluslararası alanyazında akış deneyimi ile ilgili yapılan bibliyometrik çalışmalar incelendiğinde akış kuramının oluşmaya ve gelişmeye başladığı 1980’li yıllardan sonra yapılan yayınların artış gösterdiği ve 1990’lı yıllardan sonra da çevrimiçi ortamlarda bu deneyimin araştırıldığı ve dijitalleşmenin getirdiği farklı ve yeni araçlarla da bu deneyimin teknoloji kabul modeli, çevrimiçi etkileşim, algılanan kullanım kolaylığı gibi başta pazarlama alanına ait uygulamalar olmak üzere

çeşitli perspektiflerden değerlendirildiği görülmektedir (Calvo-Porrall, 2017; Chen, Wigand ve Nilan, 1999; Lazoc ve Caraivan, 2012; Zhang ve Wan, 2022). Ulusal alanyazındaki akış deneyimi ile ilgili bibliyometrik araştırmalara bakıldığında ise akış deneyimi ile ilgili araştırmaların 1990’lı yıllardan itibaren teknolojinin kabulü ve tüketici davranışları üzerine yoğunlaştığı ve çevrimiçi ortamlarda pazarlama alanı içerisinde kendine yer bulduğu görülmektedir (2022). Mevcut araştırmaların bulguları bu bulgularla paralellik göstermektedir. Ayrıca bu araştırma çevrimiçi ortamlarda yaşanan akış deneyiminin ele alındığı çalışmalara odaklanarak bu alana dair yapılan araştırmalara dair genel bir bakış açısı sunması açısından diğer araştırmalara göre farklılık göstermektedir.

Akış deneyimi günlük yaşamdan eğitime, iş yerinden spora, boş zaman aktivitelerinden teknoloji kullanımına kadar çok çeşitli durumlarda ortaya çıkabilecek bir deneyimken mevcut araştırmada bu alanlar hariç tutularak bireylerin çevrimiçi ortamda yaşadıkları akış deneyimiyle bir sınırlandırılma yapılmıştır. Bu araştırmadaki bir diğer kısıt ise çalışma konusu ile ilgili ele alınan araştırmaların Türkiye’ye ait ulusal dergilerde, Türk araştırmacılar tarafından yapılan çalışmalar olmasıdır. Çalışmada yalnızca ULAKBİM Tr Dizin ve Google Akademik veri tabanları incelenmiş ve diğer ulusal ve uluslararası veri tabanları hariç tutulmuştur. Gelecek araştırmalarda akış deneyimi ve dijitalleşme ile ilgili tüm alanlar ile ulusal ve uluslararası veri tabanları taranarak bu deneyimin çevrimiçi ortamlarda nasıl ele alındığıyla ilgili karşılaştırmalı ve daha geniş kapsamlı yayınlar ortaya çıkarılabilir.

KAYNAKÇA

Akkuş, G., & Akkuş, Ç. (2017). Artırılmış gerçekliğin akış deneyimine etkisi: Hatay Arkeoloji Müzesi örneği. Uluslararası Turizmin Geleceği, 1387(1394), 28-30.

Arı, E., & Yılmaz, V. (2020). Üniversite öğrencilerinin online oyun oynama davranışlarının açıklanmasına yönelik bir model önerisi. International Journal of Social Inquiry, 13,1, 87-112.

Baytar, C. U. (2020). Çevrimiçi cihaz kullanımındaki akış deneyiminin tüketicilerin satın

alma kararları üzerindeki etkisi. *Bilişim Teknolojileri Dergisi*, 13(1), 113-122.

Baytar, U., & Yükselen, C. (2018). Tüketicilerin çevrimiçi alışveriş kanallarındaki akış deneyimlerinin memnuniyet ve satın alma kararlarına etkisi, bilgi ve kanal kalitesinin rolü. *Beykent Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 11(2), 19-35.

Bedir, F. (2023). Üç boyutlu bilgisayar oyunlarının rekreasyonel akış deneyimi ve serbest zamanda sıkılma algısı açısından incelenmesi. *Gaziantep Üniversitesi Spor Bilimleri Dergisi*, 8(3), 270-279.

Berk, Ö., Altunışık, R., & Sarıkaya, N. (2021). Online satın alma davranışında genel erteleme, algılanan risk, akış deneyimi ve online ertelemenin rolüne ilişkin bir model testi. *Selçuk Üniversitesi Sosyal Bilimler Meslek Yüksekokulu Dergisi*, 24(2), 485-498.

Calvo-Porrall, C., Faiña-Medín, A., & Nieto-Mengotti, M. (2017). Exploring technology satisfaction: An approach through the flow experience. *Computers in Human Behavior*, 66, 400-408.

Chen, H., Wigand, R. T., & Nilan, M. S. (1999). Optimal experience of Web activities. *Computers in Human Behavior*, 15, 585-608.

Csikszentmihalyi, M. (1975). *Beyond boredom and anxiety*, San Francisco, CA : Jossey-Bass.

Csikszentmihalyi, M., (1990). "Flow: The Psychology of Optimal Experience", Harperennial Modern Classics, New York.

Csikszentmihalyi, M. (1997). *Flow and the psychology of discovery and invention*. HarperPerennial, New York, 39, 1-16.

Csikszentmihalyi, M. (2013). *Flow: The psychology of happiness*. Random House.

Çam, M. S. (2021). Akış deneyimi, reklam değeri ve satın alma niyetleri arasındaki ilişkilerin incelenmesi: akıllı telefon kullanım motivasyonlarına yönelik bir araştırma. *İşletme*, 2(1), 19-37.

Çelik, Z., & Uslu, A. (2023). The effect of blog contents on online purchase intention and a research. *Gazi İktisat ve İşletme Dergisi*, 9(2), 134-150.

Çelik, Z., & Uslu, A. (2022). Bibliometric analysis of flow theory from past to present with visual mapping technique: a marketing-sided approach.

Marmara Üniversitesi Öneri Dergisi, (17)57, 243-267.

da Silva deMatos, N. M., de Sa, E. S., & de Oliveira Duarte, P. A. (2021). A review and extension of the flow experience concept. Insights and directions for Tourism research. *Tourism Management Perspectives*, 38, 100802.

Değirmenci Tarakcı, H. (2023). Dijital ortamlarda gelişmeleri kaçırma korkusunun iş akış deneyimine etkisinin incelenmesi. *Nevşehir Hacı Bektaş Veli Üniversitesi Sbe Dergisi*, 13(4), 2090 - 2109. 10.30783/Nevsosbilen.1284874.

Demirgüneş, B. K., & Avcılar, M. Y. (2017). Tüketicilerin mobil reklamları kabullenmeleri üzerinde reklam içeriği, reklamda algılanan değer ve akış deneyiminin etkisi: Üniversite öğrencileri üzerine bir uygulama. *Ankara Üniversitesi SBF Dergisi*, 72(4), 1219-1248.

Diener, E. (1984). Subjective well-being. *Psychological Bulletin*, 95, 542-75.

Ellis, G. D., Voelkl, J. E. & Morris, C. (1994). Measurement and analysis issues with explanation of variance in daily experiences using the flow model. *Journal of Leisure Research*, 26, 4, 337-356.

Er, B., Cengiz, R. (2023). Dijital serbest zaman akış deneyimi: Ölçek geliştirme çalışması. *Spormetre Beden Eğitimi Ve Spor Bilimleri Dergisi*, 21(2), 48 - 62. 10.33689/Spormetre.1207592.

Ghani, J. A. & Deshpande, S. P. (1994). Task characteristics and the experience of optimal flow in human-computer interaction. *The Journal of Psychology*, 128, 4, 381-39.

Haworth, J. T. (1993). Skill-challenge relationships and psychological well-being in everyday life. *Loisir et Société/Society and Leisure*, 16(1), 115-128.

Lazoc, A., & Caraivan, L. (2012). The flow experience of online search: A literature review and future research agenda. *International Journal of Communication Research*, 2(1), 25-34.

Novak, T.P., Hoffman, D.L., Yung, Y.-F. (2000). Measuring the Customer Experience in Online Environments: A Structural Modeling Approach. *Marketing Science*, 19(1), 22-42.

Pace, S. (2004). A grounded theory of the flow experiences of Web users. *International journal of Human-Computer Studies*, 60(3), 327-363.

Subramanyam, K. (1983). Bibliometric studies of research collaboration: A review. *Journal of Information Science*, 6(1), 33-38.

Şahin, F., & Karahan, M. O. (2021). Akış deneyiminin mobil oyun bağımlılığı ve keşifsel davranış üzerindeki etkisi: Ağızdan ağıza pazarlama kapsamında bir incelenme. *MANAS Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 10(2), 1314-1331.

Temel, E., & Armağan, E. (2022). Online alışverişte tüketiciler neden anlık satın alma dürtüsü gösterir? Sanal mağaza uyarıları ve akış deneyiminin rolleri. *Trakya Üniversitesi İktisadi ve İdari Bilimler Fakültesi E-Dergi*, 11(2), 122-140.

Turan, N. (2019). Akış deneyimi üzerine genel bir literatür taraması. *Pamukkale Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, (37), 181-199.

Turgay, H., Öksüz, A., Şarman, G., & Nacar, A. M. (2020). Flow experiences of tertiary level turkish EFL students in online language classes during covid-19 outbreak. *Milli Eğitim Dergisi*, 49(1), 1059-1078.

Webster, J., Trevino, L. K., & Ryan, L. (1993). The dimensionality and correlates of flow inhuman-computer interactions. *Computers in Human Behavior*, 9, 411-426.

Yanık, A., ve Batu, M. (2019). E-öğrenme oyunlarında algılanan haz ve bilgi gelişiminin değerlendirilmesi: E game flow ölçeğinin Türkçe'ye uyarlanması. *Eğitim Teknolojisi Kuram ve Uygulama*, 9(2), 463-482.

Yeo, W., Kim, S., Park, H., & Kang, J. (2015). A bibliometric method for measuring the degree of technological innovation. *Technological Forecasting and Social Change*, 95, 152-162.

Zhang, Y., & Wang, F. (2022). Developments and trends in flow research over 40 years: A bibliometric analysis. *PsyArXiv Preprints*.