

Niceliksel Çalışma

## Tiyatro İzleyicisinin Akış Deneyimi: Duygudurumların Çeşitliliği, Yoğunluğu ve Değerliği Hipotezlerinin Sınanması

Kürşad DEMİRUTKU<sup>1\*</sup>, Derya AĞAOĞLU<sup>2</sup>

<sup>1</sup> TED Üniversitesi Eğitim Fakültesi, Eğitim Bilimleri Bölümü, Rehberlik ve Psikolojik Danışmanlık Anabilim Dalı, Ankara, Türkiye

<sup>2</sup> Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Güzel Sanatlar Eğitimi Bölümü, Ankara, Türkiye

### Makale Bilgisi

#### Anahtar kelimeler:

Akış, duygudurumlar, tiyatro izleyicisi, sanat psikolojisi, psikoterapi

#### Keywords:

Flow, affective states, theatre audience, psychology of art, psychotherapy

### Öz

Bu çalışmanın amacı tiyatro izleyicisinin akış ve ilişkili duygudurum deneyimlerini incelemektir. İlgili alanyazından hareketle oyun sırasındaki akış deneyiminin daha çeşitli, daha yoğun ve daha olumlu duygu deneyimiyle ilişkili olacağı hipotezleri önerilmiştir. Ankara'daki özel bir tiyatrodaki *Gideon'un Düğümü* adlı tiyatro oyununu izlemeye gelen 146 gönüllü katılımcıya oyunun hemen bitiminde bu araştırmaya özel tasarlanan ölçekler uygulanmıştır. Bulgular, izleyicilerin tiyatro oyunu sırasında yüksek düzeyde akış deneyimlediğini göstermiş ve araştırmanın hipotezlerini çoğunlukla desteklemiştir. Beklenmedik bazı bulgular da hesaba katılarak tiyatro izleyicisinin öznel deneyimini akış kavramı ile açıklayan bir model önerilmiştir. Sonuçlar, araştırmanın yöntemsel sınırlılıkları ve alternatif açıklamalar çerçevesinde, sanat eserlerinin psikoterapi bağlamında kullanılmasına yönelik doğrularıyla birlikte tartışılmıştır.

### Abstract

The purpose of the present study was to investigate the flow and related affective experience of the theatre audience. It was hypothesized that the flow experience during play would be associated with highly varied, more intense and more positive affective experience on the basis of the relevant literature. Immediately after the play was over, the scales which were specifically designed for this study were administered to 146 voluntary participants who came to watch the play entitled *Gideon's Knot* staged in a private theatre in Ankara. The findings indicated that the audience experienced high level of flow during the play and mostly supported the hypotheses of the study. A model which explained the subjective experience of the theatre audience by the concept of flow was also proposed by taking some unexpected findings into account. The results were discussed within the framework of methodological limitations of the study and alternative explanations together with the implications regarding utilization of artistic products in psychotherapy context.

\*Sorumlu Yazar, Kürşad Demirutku, TED Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Bölümü, Rehberlik ve Psikolojik Danışmanlık Programı, Ziya Gökalp Caddesi, No: 47, Kolej, Çankaya, 06420, Ankara.

E-posta: [kursad.demirutku@tedu.edu.tr](mailto:kursad.demirutku@tedu.edu.tr)

DOI: 10.31682/ayna.424536

Gönderim Tarihi (Received): 17.05.2018; Kabul Tarihi (Accepted): 11.09.2018

2148-4376/ All rights reserved.



Sanatta üretim süreci nasıl şekillenir? Bir sanat eseri niçin bizi derinden etkiler? Sanatçının ne gibi kişisel özellikleri vardır? Nereden ve nasıl ilham alır? Sanat psikolojisi, uzun bir süredir bu soruları cevaplamaya çalışmaktadır. Sanatsal üretimle ve sanatsal yaşantılarla ilgili kuramsallaştırma çabalarına bakıldığında, geliştirilen açıklamaların zamansallık ve duygulanım olarak adlandırılabilir iki ortak tema içinde toplandığı söylenebilir. Bu anlamda, sanatçıların nasıl esinlendiğini ve izleyicileri nasıl etkileyebildiğini anlamak üzere sanat ve psikolojinin arasındaki bağ, ilk olarak Freud (2016) tarafından kurulmuştur. Freud, öncelikle, Leonardo Da Vinci'nin sanatçı kişiliğini id, ego ve süperego kavramları üzerinden incelemiş ve Da Vinci'nin bastırılmış yoğun duygularının onu yaratmaya ittiği sonucuna varmıştır. Bunu “sanatsal dışavurum” olarak adlandırır (s. 60). Sanat üzerine incelemelerine; Dostoyevski, Goethe, Jensen ve Shakespeare'in eserlerini konu alarak devam etmiştir. Bu incelemelerde, yazarların kendi bilinçdışlarını fark edip buradaki öğeleri eserlerinin konuları olarak seçtiğini öne sürer. Öyleki, yazar “dikkatini kendi ruhundaki bilinçsive yöneltiyor, bu bilinçsiz'in gelişim odaklarına kulak veriyor, bilinçli bir eleştiriyile onları baskılamayarak sanatsal dışavurumlarına izin veriyor”dur (s. 331). Freud, ayrıca, oyun ve düş temaları üzerinde durmuştur. Oyunun, gerçek dünyadan ayrı olsa da kendine ait bir gerçekliğinin olduğunu düşünür. Sanatçı, düşlerinden bir evren yaratır ve bu evreni ciddiyetle çeşitli duygularla donatır. Bu düş, üç zaman dilimini kapsar: Kaynağını geçmişten alır, şimdiki zamanda kurulur ve gelecekte yaşanabilecek bir halle ilişki kurar (Freud, 2016).

Freud (2016), “psikanaliz yoluyla sanat eserinin özüne ulaşma” (s. 97) ve sanatçı kimliğe açıklık getirme olarak tanımladığı sanat sorununu açıklamada psikanalizin yetersiz kaldığını düşünmektedir. Ona göre psikanaliz sanatçının kişiliği, nasıl ve hangi amaçla yarattığı, sanat eserinin konusunu nereden aldığı ve bu konunun sanat eserine maruz kalan bireyleri neden etkilediği gibi sorulara yanıt verememektedir. Bu çerçevede, Jung (2017) ise psikanalizin sanatı açıklarken önyargılı sonuçlar doğurduğunu ve sadece sanatçıların içgüdülerini açıklayabileceğini düşünür. Sanatçıların içgüdülerinin sanatı psikolojik açıdan açıklayamayacağını, sözgelimi, Faust'un doğasını anlayabilmek için Goethe'nin annesiyle olan ilişkisinin herhangi bir ipucu vermeyeceğini öne sürer. Öyle ki, sanatı anlayabilmek için sanat eserinin anlamını, onun yaratım sürecini ve izleyicisinin üzerinde yarattığı etkileri ele almak gerekir. Bu anlamda sanat kolektif bir olgudur: Sanatçı ile muhatabı arasındaki etkileşimle yapılır ve bu şekilde sanat ürünü olan çeşitli semboller kolektif bilinçaltına aktarılır. Böylelikle eser zamanının ötesine geçer (Jung, 2017).

Jung'a (2017) göre, onun dönemindeki psikoloji bilimindeki gelişmeler sınırlı olduğundan, sanatçının yaratıcı kişiliğini açıklamak için psikoloji yetersizdir. Ne var ki,

Vygotsky (1971) yaratıcılık, hayal gücü ve duygu üzerine arařtırmalarını sanat psikolojisine uygun bir yöntem bularak sürdürmeyi hedeflemiřtir. Sanat eserlerindeki imgelerdense, sanat eserinin kendisinin incelenmesi gerektiđini düşünür. Sanatın saf bir düşünsel süreç deđil duyguları keřfetmeyi sađlayan deneyimler bütünü olduđunu savunur. Ona göre sanat, sosyal bir duygulanım aracı ve duyguları açığa çıkarmak için bir tekniktir. Sanatçı tarafından yaratılan zihinsel temsil, bireyin bu görüntüyü hayal gücüyle birleřtirmesi ve bu görüntüye anlam vermesiyle tamamlanır. Bu süreç bireylerin katıksız duygularını açığa çıkarır. Böylelikle, kiřiler duygularının farkına varabilir, bu duyguların farklı hallere bürünmesine izin verir ve çözüme ulařtırıp üstesinden gelebilir. Vygotsky özel olarak tiyatroyu ve oyunculuđu da incelemiřtir. Oyunu, hareket halindeki bir hayal gücü biçimi olarak görür. Oyunun kurgusu içinde izleyicinin beklentilerini deđiřimleyerek, onlara çeřitli duygular yařatabildiđini öne sürer. Ayrıca, oyundaki zaman, gerçek zamanın sıkıřtırılmıř bir halidir ve bu zaman diliminde olaylar, izleyiciye uzun yılların geçtiđini anlatabilmek için asla durmaz.

Sanatçıların yaratıcı kimliđini incelemiř olan psikologlardan bir bařkası olan Maslow (1974) ise yaratıcılıđın kendini gerçekleřtirmiř olan kiřilerin özelliklerinden biri olduđu, yaratıcı insanların da hâd safhada keyifli olduđu sonucuna varmıřtır. Ne var ki, bařka meslek gruplarını ve sosyal rolleri de inceledikten sonra yaratıcılıđın herkesin sahip olduđu bir özellik olduđunu fark eder. Çalıřmalarının sonunda, yaratıcı insanların özelliklerini mizahi, deneyimlere açık, dođal, kendiliđinden, anın akıřında, çocuklar gibi çabasız olmak olarak tanımlar. Bunlara ek olarak, yaratıcı kiřiler, hayatlarının en muazzam deneyimleri olarak adlandırdıđı doruk deneyimleri yařarlar. Doruk deneyimi, kiřinin zamanla bir olduđu, eylemlerini kontrol etmek için çaba harcamadıđı, daha açık ve güvenli hissettiđi ve olumsuz duygularının kaybolduđu anlardır.

Yukarıda sunulan kısa derlemede incelenen kuramlar sanatsal üretim ve yařantı deneyimlerinde zaman ve duygulanım ile iliřkili süreçlere vurgu yapmaktadır. Sanat eserine maruz kalan birey perspektifinden bakıldıđında, zaman algısındaki deđiřimler, farklı zamanlarda yařıyormuř olma hissi ve zamanın farkındalıđını yitirme gibi deneyimler, sanatın birey üzerindeki zamansal etkileri olarak düşünülebilir. Buna paralel olarak, sanat eseri olumlu veya olumsuz çeřitli duyguları yařatma etkisi olan bir uyarılma türü olarak deđerlendirilebilir. Csikszentmihalyi'nin (1997) yaratıcı insanları ve iyi bir hayatın nelerden olduđunu anlayabilme isteđiyle geliřtirdiđi *akıř* (İng., *flow*) kavramı, sanat psikolojisinin söz konusu bu iki temasını bünyesinde barındıran hipotetik bir yapı olarak, sanatın birey üzerindeki etkisini incelemek açısından elveriřli bir bireysel farklılık deđerřkeni olabilir.

*Akıř*, kiřinin içinde bulunduđu eylemi çabasızca sürdürmekte olduđu algısıdır ve kiřilerin duygu, düşünce ve isteklerinin ahenk içinde bir olduđu olađanüstü deneyimlere de *akıř deneyimleri* denilmektedir (Csikszentmihalyi, 1997). Akıř deneyimlerini betimleyen bir

dizi özellik vardır (Csikszentmihalyi, 2014; Nakamura & Csikszentmihalyi, 2014). Bunların ilki *konsantrasyondur*. Akış halindeyken, kişinin dikkati tamamen içinde bulunduğu anda yaptığı işe yoğunlaşır ve kişi bütün kapasitesini kullanabilir. *Dahp gitme* akış deneyiminin ikinci özelliğidir. Buna göre, kişi eylemlerinin farkındadır ve yaptığı iş üzerinde kontrol hissi yaşar. Üçüncü bir özellik ise *benlik farkındalığının kaybıdır*. Akış halinde kişinin dikkati yaptığı işe yöneldiğinden bir nesne olarak kendisinin farkında olma deneyimi ortadan kalkar (Duval & Wicklund, 1972). Dolayısıyla kişinin yaptığı iş ile farkındalığı birleşir. Akış deneyimi sırasında *zaman algısında değişim* olur ve genellikle zaman olduğundan daha hızlı akıyormuş hissi oluşur. Son olarak, kişinin yaptığı işi, yapılan işin kendi içinde ödüllendirici olması nedeniyle yapması, yani *özamaçsal güdülenme* (İng., *autotelic motivation*) akış halinin önemli bir özelliğidir.

Akış deneyiminin oluşabilmesine elverişli etkinliklere *akış etkinlikleri* adı verilmektedir (Csikszentmihalyi, 1990). Bu tür etkinlikler, dikkati üzerine yoğunlaştırarak bilinci kaplayan deneyimlere bir yapı ve düzen getirirler. Ayrıca, beceri edinmeye elverişli, açık ve net hedefleri ve kuralları olan, geribildirim sağlayan, yapılan iş üzerinde kontrol duygusu uyandırabilecek görevler içermekle akış deneyimi oluşmasını sağlar ve sonuçta yapan kişide bir hoş gitme hissi uyandırır. Dolayısıyla, akış deneyimi, kişinin amaçları net olduğunda gerçekleşir ve kişinin eylemi ne kadar iyi devam ettirdiğini anlayabilmesi için geribildirimlerin var olması gerekir. Böylelikle, zorlayıcı olup kişinin yüksek beceri düzeyi ile sürdürülen etkinlikler, uyandırdıkları olumlu duygular sayesinde ve geçmişteki benzer deneyimlerden daha güçlü bir deneyim olmaları kaydıyla, gelecekte de aynı işi tekrar etmeye yönelik bir hedefin oluşmasını sağlar (Csikszentmihalyi & Nakamura, 1999).

Akış deneyiminde, yapılmakta olan eylemin zorlayıcılığı kişinin yapabilecekleriyle denge halinde olmalıdır; buna göre, algılanan zorlayıcılık ile algılanan beceri düzeyi birlikte yüksek olan durumlarda akış deneyimi yaşanır (Csikszentmihalyi, 2014). Zorlayıcılık yüksek, beceriler düşük olduğunda kaygı, zorlayıcılık düşük beceriler yüksek olduğunda can sıkıntısı ve söz konusu etkinlik içinde her iki boyut da düşük algılanıyorsa ilgisizlik yaşantıları oluşur. Dolayısıyla, oyun oynamak, sanatsal ve hobi içerikli etkinlikler, ritüeller, sportif etkinlikler akış etkinliklerinin tipik örnekleridir. Ayrıca, öğrencilerin okul bağlamındaki akademik görevlerdeki (Massimini, Csikszentmihalyi, & Carli, 1987; Moneta & Csikszentmihalyi, 1996) ve çalışanların iş ortamındaki işle ilgili görevlerdeki (Csikszentmihalyi & LeFevre, 1989) deneyimleri de akış deneyiminin tipik örnekleridir. Akış deneyimi ile birlikte insanlar konsantrasyon, kontrol hissi, ilgi, mutluluk ve başka olumlu duyguları daha yüksek düzeyde yaşamaya başlar (Moneta & Csikszentmihalyi, 1996).

Akış ve ilişkili deneyimler sanatsal bağlamlarda da incelenmiştir. Csikszentmihalyi (1990) ressam ile resmi izleyen kişinin her ikisinin de akış deneyimleyeceğini ifade etmiştir.

Müzikal üretim sürecinde akış deneyiminin yaşanabilmesine olanak tanıyan özellikler olduğunu ifade eden Custodero (2002), müziğin işitsel uyarınları organize etmenin doğal bir yöntemi olduğunu, müzikal performansın işitsel, görsel ve kinestetik duyumların koordinasyonu ile ortaya çıktığını ve bunun açık ve net hedefler tanımlayarak müzik aleti çalan bireye her performans anında geribildirim sağladığını ileri sürmüştür. Böylelikle, derin konsantrasyona paralel şekilde müzik aleti çalma sürecinde eylem ile farkındalığın birleştiğini, sonuçta da benlik farkındalığının yitirildiğini ileri sürmektedir. Ayrıca, sadece müzikal performans ile iştiğal eden bireyde değil; eseri takip etme, bir sonraki anda melodiyi öngörme ve derin şekilde konsantrasyon gibi yaşantılar nedeniyle dinleyicide de akış deneyimi oluşabileceğini önermektedir. Tiyatro oyuncuları ile yaptıkları çalışmada ise Martin ve Cutler (2002) oyuncuların rol canlandırma deneyimini zorlayıcı ve kendi beceri düzeylerini de uyumlu şekilde yüksek algıladıklarını, akış deneyiminin özellikle üst düzey konsantrasyon, özamaçsal güdülenme ve içsel motivasyonla ilişkili olduğunu tespit etmişlerdir. Benzer şekilde, Yeni Zelanda’da bir tiyatro yarışması bağlamında 10-17 yaş arası katılımcı ergenlerin deneyimlerini inceleyen Traves, Harré ve Overall (2012), sahnede olma deneyiminin olumlu duygu, akış deneyimi ve bütünlük hissi ile ilişkili olduğunu tespit etmiştir. Son olarak, Saldaña (1995) drama dersi almış 6. sınıf düzeyindeki çocukların tiyatro izleme deneyimlerini incelediği nitel bir çalışmada, oyunu izleme deneyiminin çocuklarda genelde olumlu duygular uyandırdığını ve çocukların oyunu anlayabildikleri nispette beğendiklerini gözlemiştir.

Tiyatro izleyicisinin deneyimleri hakkında yapılan başka bazı kuramsal ve görgül çalışmalar, izleyicinin deneyimlerinin nasıl ölçümlenebileceği, neden tiyatroya gittiği ve yeniden gitmek isteyeceği gibi temalara da odaklanmıştır. Walmsley (2011) insanların neden tiyatroya gittiklerini sorgulamış ve bunun altında yatan motivasyonları anlamaya çalışmıştır. Yaptığı nitel çalışmada, tiyatro izleyicisinin duygusal deneyim ve etki yaşamak, günlük yaşamdan kaçarak yeni şeyler deneyimlemek, belli aralıklarla izlemeye gitme ve bunun için hazırlanma gibi ritüelleri sürdürmek motivasyonlarıyla performans sanatlarına katıldığını gözlemiştir. Baumgarth (2014) ise tiyatroya gitmeyi bir markaya bağlılık bakış açısıyla kavramsallaştırmıştır. Araştırma bulguları, belli bir tiyatro sahnesine yönelik güçlü olumlu tutumlar ile bir marka olarak bu tiyatro sahnesiyle kimliklenme arttıkça, tekrar katılım, tavsiye etme, bilet hediye etme, sahneyi tartışmalarda savunma, sahne için gönüllü etkinliklerde bulunma ve hatta sahne kapanmasını diye gösterilere katılma gibi davranışsal niyetlerde de artış olduğunu göstermiştir.

Reason (2010) kuramsal analizinde tiyatro izleyicisinin performans sanatlarındaki deneyimini bilişsel bir davranım ve bir algılama süreci olarak kavramsallaştırmıştır. Ona göre, tiyatro izleyicisi bir bilet satın almakla aslında bir “performans deneyimi satın

alıyor”dur (s. 22). Oyunu algılama sürecini ikili bir süreç olarak analiz etmiş, izleyicinin zaman zaman oyundaki gerçekliğe inanmakla inanmamak, oyuna zihinsel olarak dahil olmakla oyundan uzaklaşmak ya da oyuna dalmakla oyun hakkında düşünmek arasında gidip geleceğini ileri sürmüştür. Oyunla ilgili deneyim sadece oyun esnasında değil oyun sonrasında da oyun üzerine düşünerek ve başkalarıyla tartışarak devam etmektedir. Dolayısıyla, Reason’a (2010) göre oyun esnasında deneyimi ölçümleye çalışarak deneyimi bozmak yerine, geriye dönük (İng., *retrospective*) çalışmak bir anlamda daha uygun ve meşru bir yöntemdir.

Radbourne, Johanson, Glow ve White (2009) da çalışmalarında izleyici deneyimini aslında performans sanatları için bir kalite ölçümü olarak kullanabileceklerini ileri sürmüşlerdir. İzleyici deneyimini dört bileşenli bir deneyim olarak kavramsallaştırmışlardır. Buna göre, birincisi, izleyicinin deneyimlediği performans sanatını daha iyi anlamlandırmak için *bilgi* ihtiyacı vardır. İkincisi, izleyici bir tüketici olarak düşünüldüğünde, performans sanatını izlemek için yaptığı veya yapacağı mali (biletin fiyatı), psikolojik (performansın benlik imgesine yönelik olası tehdidi) ve sosyal (tiyatro ortamında başkalarınca nasıl algılanacağı) yatırımlarla ilgili kayıp/kazanç ya da *risk* değerlendirmesi yapar. Riski yüksek algılıyorsa gösteriye katılım gerçekleşmez. Üçüncü bileşen olan *otantiklik*, performans sanatının ne derece inanılır bir gerçeklik sağladığı ile ilişkilidir. Son olarak, *kollektif uğraş* (İng., *collective engagement*) izleyicinin başka izleyicilerle bir arada olmakla izleme deneyiminden ne kadar tat alacağı, performansı anlamlandırmada ve deneyimi yaşarken yalnız olmadığı hissini vermede başkalarının varlığının ne derece rol oynayacağı yönündedir. Araştırmacılar, yaptıkları nitel çalışmayla katılımcıların yüksek bilgi, düşük risk, yüksek otantiklik ve yüksek kollektif uğraş deneyimi aktardıklarında, performansı izledikleri ortama yeniden gelmek isteyeceklerini de tespit etmişlerdir.

Yukarıdaki çalışmalarda izleyicinin bir tüketici olarak kavramsallaştırılması, izleyicinin psikolojik özelliklerine ve deneyimlerine dar bir çerçevede bakılmasını beraberinde getirmektedir. Bunun dışında da araştırmalar daha çok tiyatro performansı yapan gençler ve yetişkinlerle çocukların tiyatro izleme deneyimine odaklanmıştır. Öte yandan, tiyatro bağlamında, izleyicinin tiyatro oyunu izlerken yaşadığı akış deneyimini inceleyen herhangi bir çalışma bulunmamaktadır. Dolayısıyla bu çalışmanın amacı, tiyatro izleyicisinin akış deneyimi ile duygudurum yaşantısı arasındaki ilişkileri inceleyerek bu alana katkı sağlamaktır.

Öncelikle, tiyatro bağlamında izleyicinin deneyimi akış kavramı ile ele alınabilir mi buna yönelik bir kavramsallaştırmaya ihtiyaç vardır. Birincisi, tiyatrodaki, kurgunun gerçek zamanın sıkıştırılmış bir hali olarak sunulması izleyicinin zaman algısını etkileyerek oyun sırasında akış yaşamasını sağlayabilir. İkinci olarak, tiyatro, başkalarıyla bir arada izlenen

canlı bir hikâye anlatış biçimidir. Dolayısıyla, tiyatro izleyicisinin çevresiyle bir olduđu hissi akış deneyimini arttırabilir. Nitekim, akış deneyimini grup içinde de yaşanabilecek bir fenomen olarak ele alan Walker (2010), araştırmasında katılımcıların başkalarıyla yaşanan akış deneyimini tek başına yaşananandan daha hoşta gider bulduđunu tespit etmiştir. Üçüncü olarak, tiyatrodaki yaratılan evren için müzik, edebiyat, görsellik gibi farklı sanat alanlarından yararlanılmaktadır. Bu, seyircinin kendi dünyasından farklı bir gerçekliğe kendini unutarak konsantre olmasını sağlayabilir ve akış deneyimini tetikleyebilir. Özetle, tıpkı müzikal performans dinleyicisi gibi tiyatro izleyicisinin de tiyatro bağlamında akış deneyimi yaşaması mümkün görünmektedir.

O halde akış deneyimi tiyatro bağlamındaki duygu deneyimleri ile nasıl ilişkili olabilir? Bir kuramsal yaklaşıma göre duygular “olumlu veya olumsuz olayların bilişsel değerlendirmeleri” (Clore, 1994, s. 182) sonucu ortaya çıkmaktadır ve bireyin olumlu ya da olumsuz duygu deneyimleri de odaklandığı olayları ne derece iyi veya kötü algıladığına bağlıdır. Duyguları ortaya çıkaran algıları biçimlendiren ise tutumlar, hedefler veya değerler gibi öğrenilmiş bilişsel yapılardır. Bu yapıların aracılığıyla bireyler, hedefleri söz konusu olduğunda deneyimledikleri olayların sonuçları itibarıyla ne kadar hoş ya da nahış olduğuna, olayın içinde yer alan kişilerin davranışlarının kendi ölçütleri çerçevesinde ne kadar onaylanabilir veya onaylanamaz olduğuna ve olaydaki nesnelere kendi tutumları açısından ne kadar beğenilir ya da beğenilmez olduğuna bağlı olarak farklı duyguları deneyimlerler. Böylelikle duygular, bireyin içinde bulunduğu durumda yaklaşma veya kaçınma suretiyle kendisi için önemli olabilecek çeşitli sonuçlara yönelik adaptif davranışları motive eder (Brehm, 1999). Yaşanan duyguların yoğunluğu ise uyarımın duyguları uyandırabilecek özellikleri (örneğin, müzik bağlamında parçanın tanındıklığı; bkz., Ali & Peynirciođlu, 2010), bireyin genelde gerek olumlu gerek olumsuz duyguları ne derece yoğun yaşama eğilimi olduğuna (Diener, Larsen, Levine, & Emmons, 1985), değerlendirdiği olayla ilgili hedeflerinin ne derece önemli olduğuna (Schimmack & Diener, 1997) ve duygunun yukarıda sözedilen adaptasyon işleviyle zıt yönde bir başka duygunun o anda deneyimlediği duygu ile çekişmeye girip girmediği (Brehm, 1999) gibi özelliklere bağlı olarak artıp azalmaktadır.

Bu çalışma özelinde yüksek duygu yoğunluğu deneyimiyle ilişkili olabilecek bir değişken ise bireyin dalıp gitme özelliğidir (İng., *absorption trait*; Tellegen & Atkinson, 1974). Dalıp gitme özelliği, bireyin “belli bir anda varolan bütün algı, motor, imgelem ve düşünsel kaynaklarını dikkatini yönelttiği nesnenin bütünlüklü temsil edilişi”ne (s. 274) tamamen ayırması şeklinde tanımlanan bir kişilik yapısıdır. Müzik dinlemenin duygu yoğunluğuyla ilişkisini inceleyen bir çalışmada, katılımcıların dalıp gitme özelliği arttıkça, olumlu veya olumsuz duygu uyandırma kapasitesi olan müzikal parçaları dinledikten sonra her iki duygudurum türünü de daha yoğun yaşadıkları tespit edilmiştir (Kreutz, Ott,

Teichmann, Osawa & Vaitl, 2008). Dalıp gitme, akış deneyiminin de bir bileşeni olduğundan, sanatsal faaliyetlerde deneyimlenen akışın gücü ile duygudurum yoğunluğunun birlikte artıp azalması beklenebilir.

Duygu deneyimleri ile ilgili yukarıda sunulan analizden hareketle, tiyatro izleyicisinin akış ve duygudurum deneyimleri nasıl ilişkilendirilebilir? Tiyatro izleyicisinin benlik farkındalığını yitirecek derecede derin bir konsantrasyon yaşaması durumunda, hikâye an be an oyundaki karakterlerin duygularıyla beraber sunuluyor olduğundan, oyunun uyandırdığı birçok farklı duygunun karakterlerle özdeşim kurularak yaşanması mümkün olabilir. Dolayısıyla, farklı duygudurumları barındıran bir oyunda yaşanan akış deneyimi, seyircilerin yaşadığı duygudurumların değerliğinden (İng., *valence*) bağımsız olarak çok sayıda değişik duygudurum yaşantısı ile ilişkili olabilir. Bu mantıktan hareketle araştırmanın *çeşitlilik hipotezi* aşağıdaki şekilde oluşturulmuştur:

*H<sub>1</sub>: Akış deneyimi ile duygudurum çeşitliliği arasında pozitif korelasyon vardır.*

Akışın ve duygudurumların belirli bir zaman diliminde başkalarıyla beraber yaşanıyor oluşu, duyguları kamçılayabilecek olan pek çok göstergenin (müzik, görsellik, söze dayalılık, vb.) varlığı, oyuna dalıp gitme ve kişinin oyunla beraber sunulan gerçekliğe olan yoğunlaşmış inancı da duyguları etkileyecek olan faktörler olabilir. Dolayısıyla, derin konsantrasyon, benlik bilincinin yitirilmesi ve oyun ile bir olma hissine paralel olarak izleyicilerin çeşitli duygudurumları daha güçlü yaşamaları mümkün olabilir. Bu mantıktan hareketle araştırmanın *yoğunluk hipotezi* aşağıdaki şekilde oluşturulmuştur:

*H<sub>2</sub>: Akış deneyimi ile duygudurum yoğunluğu arasında pozitif korelasyon vardır.*

Csikszentmihalyi'ye (1997) göre akış etkinlikleri, bireylerin bu etkinliklere içsel bir motivasyonla dalıp gitmeleri ve etkinlikleri sürdürdükçe sürecin kendisi tarafından ödüllendirilmiş ve doyuma ulaşmış hissettikleri etkinliklerdir (Csikszentmihalyi, 1975). Özellikle de bu tür etkinlikler zorunda olarak değil de gönüllü olarak seçildiğinde, bireyler derin konsantrasyonla yaptıkları işe odaklandıklarında daha fazla olumlu duygu yaşamaktadırlar (Csikszentmihalyi & Figurski, 1982). Dolayısıyla, akış etkinlikleri içindeki zorlayıcı görevlerin yarattığı talep bireyin yüksek beceri düzeyi ile karşılandıkça kişiye somut geribildirimler verdiği için, etkinliğin nihai hedefine doğru ilerleme kaydeden ve bu hedefe ulaşabileceğine yönelik olumlu beklentiler geliştiren bireyin, kendini içsel olarak ödüllendirilmiş hissetmesi ve buna bağlı olarak da olumlu duygu yaşaması, mümkündür (Carver & Scheier, 1990). Nitekim, ilgili alanyazında duygu durumlarla akış deneyimi arasındaki ilişkiler incelendiğinde, akışın olumsuz duygularla değil olumlu duygularla ilişkili olduğu (Custodero, 1998; Csikszentmihalyi & Larson, 1987; Massimini, Csikszentmihalyi, &



Carli, 1987) ve demografik deđişkenler kontrol edildikten sonra gençlerde akış etkinliklerinin genel mutluluk düzeyini yordadığı (Csikszentmihalyi & Hunter, 2003) tespit edilmiştir.

Yine kurama göre olumsuz duygu yüksek zorluk-yüksek beceri eşleşmesi ile deneyimlenen akış ile deđil, yüksek zorluğu karşılayamayan düşük beceri (kaygı) veya düşük zorluk-düşük beceri (can sıkıntısı) eşleşmesinde yaşanmaktadır (Csikszentmihalyi, 1990; Massimini, Csikszentmihalyi, & Carli, 1987). Gerek düşük fizyolojik hareketlilik hali olan can sıkıntısı, gerekse yüksek fizyolojik hareketlilik hali olan kaygı durumlarının ikisi de hoş gitmeyen olumsuz duygularla ilişkilidir (Reisenzein, 1994). Özellikle yüksek zorluk-düşük beceri eşleşmesinde, akışın aksine, bireyin etkinlik sırasında hedefe ulaşamayacağına dair daha fazla olumsuz beklenti geliştirmesi durumunda daha fazla olumsuz duygu yaşaması (Carver & Scheier, 1990) ve sürdürmekte olduğu işi sonlandırması beklenir (Carver, Blaney, & Scheier, 1979). Bu analizden hareketle, bireyin kendi seçimiyle dahil olduğu tiyatro oyunu izleme davranışı eđer gerçekten akış deneyimi oluşturuyorsa, akış deneyiminin gücü nispetinde bireyin olumlu duygudurumları daha fazla yaşaması, olumsuz duyguları ise yaşamaması beklenebilir. Buraya kadar sunulan analizi tiyatro oyununu izleme deneyime özelleştirecek olursak, oyunun içinde olanları anlamlandırma çabası ile oyuna dalıp giden bireyin, sahnede olan biteni anlamlandırabildiği ve oyunun gelişimine yönelik beklentiler geliştirebildiği ölçüde, akışa paralel şekilde daha fazla olumlu duygu deneyimlemesi mümkün olabilir. Dolayısıyla, araştırmanın *deđerlik hipotezleri* aşağıdaki şekilde oluşturulmuştur:

*H<sub>3</sub>: Akış deneyimi ile olumlu duyguların şiddeti arasında pozitif korelasyon vardır.*

*H<sub>4</sub>: Akış deneyimi ile olumsuz duyguların şiddeti arasında korelasyon yoktur.*

## Yöntem

Araştırmanın hipotezlerini sınamak için bir tiyatro izleyicisi kitlesine ulaşılmış ve bir anket çalışması yapılmıştır. Araştırma verisinin toplandığı örneklem özellikleri, izleyici kitlesinin maruz kaldığı tiyatro oyununun kısa özeti ve içerdiği duygu yükü, ölçüm araçları ve veri toplama sürecinin ayrıntıları aşağıdaki bölümlerde sırasıyla ayrıntılı şekilde sunulmaktadır.

## Katılımcılar

Araştırmanın evrenini, Ankara'da bir özel tiyatrodan oynanan *Gideon'un Düşümü* (Adams, 2013) adlı tiyatro oyununu Aralık 2017 - Şubat 2018 tarihleri arasında izleyen kişiler oluşturmuştur. Oyun başlamadan önce tiyatro binasında farklı gösterimlerde iletişim kurulan yaklaşık 457 izleyici içinden 146 izleyici araştırmaya gönüllü olarak katılmayı kabul ederek anketi doldürmüştür. Bu örneklem büyüklüğü, orta etki düzeyinde ( $|r| = .30$ ; Cohen, 1988)

ilişkileri, popülasyon parametresini %95 güvenle  $.15 \leq |\rho| \leq .45$  aralığında gözleyebilmek için gerekli olan örneklem büyüklüğüne ( $n = 143$ ) yakındır (Algina & Olejnik, 2003).

Örneklemdaki katılımcıların demografik özellikleri Tablo 1’de gösterilmektedir. Buna göre, katılımcıların %61’i kadın ve %31.5’i erkektir (%7.5 cinsiyet belirtmemiştir). Katılımcıların yaş ortalaması ise 29.4 ( $SS = 8.7$ ,  $n = 136$ ) olarak hesaplanmıştır. Mesleğini rapor eden katılımcıların ( $n = 134$ ) meslek dağılımı incelendiğinde örneklemin %73.7’sinin öğrencilerden, eğitimcilerden, mühendislerden, sağlık personelinden ve oyuncularından oluştuđu, geri kalan katılımcıların 19 farklı meslekten olduđu tespit edilmiştir. Katılımcılar, ayda ortalama 2.9 ( $SS = 3.8$ ) oyun izlediklerini bildirmişlerdir.

Tablo 1

*Katılımcıların Demografik Özellikleri*

Katılımcı Özelliđi	Dağılım İstatistikleri
Cinsiyet ( $n = 146$ )	%61 kadın %31.5 erkek %7.5 belirtmemiş
Yaş ( $n = 136$ )	<i>Ort.</i> = 29.4 <i>SS</i> = 8.8
Meslek ( $n = 134$ )	%29.9 öğrenci %18.6 eğitimci %12.6 mühendis %8.9 sağlık personeli %3.7 oyuncu %26.3 diđer meslekler
Oyun İzleme Sıklığı ( $n = 146$ )	<i>Ort.</i> = 2.9 <i>SS</i> = 3.8

**Ölçüm Araçları**

**Demografik Özellik Soruları.** Anket formunda, öncelikle katılımcıların yaş, cinsiyet, meslek ve oyun izleme sıklığı gibi temel özelliklerini ölçmeyi hedefleyen sorulara yer verilmiştir.

**Tiyatro İzleyicisinin Akış Deneyimi Ölçeđi.** Bu ölçek, alanyazında var olan çeşitli akış ölçümleri içinden (Bakker, 2008, 2017; Csikszentmihalyi & Larson, 1987; Jackson & Marsh, 1996; Moneta, 2012; Rheinberg, 2008) yazarlar tarafından seçilerek Türkçe’ye çevrilen veya akış kuramının özellikleri göz önünde bulundurularak bu araştırma için yazılan 26 maddeden oluşmuştur. Uygun olan maddelerde “oyun” sözcüğü kullanılarak deneyim

ifadeleri tiyatro bağlamına özelleştirilmiştir. Ölçeğin maddeleri akış kuramında belirtilen konsantrasyon (örn., “*Dilediğim anda oyunla ilgili dilediğim şeye dikkatimi yönlendirebiliyordum*”), zaman algısı değişimi (örn., “*Zaman olduğundan daha hızlı geçiyor gibiydi*”), içsel motivasyon (örn., “*Oyunu kendim için izliyordum*”), benlik farkındalığının kaybı (örn., “*Oyunu izlerken davranışlarımın nasıl olduğu konusunda herhangi bir endişem yoktu*”), oyunu izleme arzusu (örn., “*Oyunu izlemekten başka bir şey yapmak istemiyordum*”), oyunun içinde olma (örn., “*Kendimi oyunun dışında hissetmiyordum*”) gibi temel boyutları içerecek şekilde seçilmiş veya yazılmıştır. Katılımcılardan her bir maddedeki ifadenin oyun sırasındaki kendilerini ne kadar tanımladığını beş noktalı Likert tipi ölçekler kullanarak değerlendirmeleri istenmiştir (“1-Beni hiç tanımlamıyor”, “5-Beni tamamen tanımlıyor”).

Ölçeğin maddelerine verilen yanıtlar temel bileşen analizi ile incelenmiş ve tek bileşenli yapının %30.6 varyans açıkladığı gözlenmiştir ( $\lambda = 7.9$ , Bartlett’in Küresellik Testi  $\chi^2[325] = 1450.1, p < .001$ ). Akış ölçeği maddelerinin ortalaması alınarak bir oyun akış deneyimi puanı oluşturulmuştur. Tekboyutlu ölçeğin iç tutarlılık katsayısı ise .90 olarak hesaplanmıştır. Yüksek puanlar daha güçlü akış deneyimi ifade etmektedir. Duygudurum ölçümünde kullanılan *dikkatli* ve *yoğunlaşmış* maddelerinin oyun sırasında ne şiddette yaşandığı değerlendirmelerinin de ortalaması alınmış (Cronbach  $\alpha = .60$ ) ve dikkatlilik duygudurum deneyimi ile akış puanları arasındaki korelasyon hesaplanmıştır. İki değişken arasında pozitif korelasyon gözlenmiştir,  $r(144) = .37, p < .001$ , *çift kuyruklu*. Dolayısıyla, ölçeğin kabul edilebilir düzeyde iç tutarlılığı ve yapı geçerliği olduğu değerlendirilmiştir.

**Duygudurum Ölçeği.** Araştırmada kullanılan ikinci ölçek, alanyazındaki çeşitli duygudurum ölçümleri içinden (Bradley & Lang, 1994; Hevner, 1936; Lorr, McNair & Fisher, 1982; Schimmack & Diener, 1997; Watson & Clark, 1994; Zuckerman, Lubin, & Rinck, 1983; Willcox 1982), oyunun duygu içeriği gözetilerek ve çeşitlilik hipotezinin gereği olarak olabildiğince çok sayıda duygudurum içerecek şekilde yazarlar tarafından seçilmiş ve Türkçe’ye çevrilmiştir. Toplam 104 duygudurum maddesi kullanılmıştır. Bunların içinde 33 madde olumlu duygu (örn., “*mutlu*”, “*huzurlu*”, “*sevinçli*”, “*keyifli*” ve “*neşeli*”) ve 26 madde ise olumsuz duygu (örn., “*mutsuz*”, “*kederli*”, “*öfkeli*”, “*korkmuş*” ve “*endişeli*”) olarak ilgili çalışmalarda açıkça sınıflandırılan duygudurumlardır. Diğer maddeler ise başka boyutları temsil etmektedir. Katılımcılardan her bir duygudurumu oyun esnasında ne şiddette yaşadığını beş noktalı Likert tipi ölçekler üzerinde değerlendirmesi istenmiştir (“0-Hiç yaşamadım”, “1-Az yaşadım”, “4-Had safhada yaşadım”). Olumlu ve olumsuz duygudurum puanları için Cronbach  $\alpha$  değerleri sırasıyla .91 ve .89 olarak gözlenmiştir.

Duygudurum çeşitliliği ve yoğunluğu puanları hem olumlu hem de olumsuz duygular birbirine karıştırılmış olarak Diener, Larsen, Levine ve Emmons (1985) tarafından kullanılan

işlemler takip edilerek hesaplanmıştır. Öncelikle, her katılımcı için oyun sırasında 104 duygu içinden yaşadığını rapor ettiği duygu sayısı tespit edilerek duygu çeşitliliği puanı oluşturulmuştur. Toplam duygu sayısı tek bir puandan oluştuğu için iç tutarlık katsayısı hesaplamak mümkün olmamıştır. Duygu yoğunluğu değişkeni ile ilişkili hesaplamalarda duygu yoğunluğu puanları, her bir katılımcının 104 duygu için yaptığı değerlendirmelerin toplamı alınarak oluşturulmuştur ve Cronbach  $\alpha$  değeri .96 olarak gözlenmiştir. Son olarak, hem duygu çeşitliliği hem de duygu yoğunluğu puanlarındaki artış sırasıyla daha çeşitli duygunun yaşandığı ve yaşanan duyguların da daha şiddetli yaşandığı anlamına gelmektedir.

**Uyarılma Aracı Olarak Seçilen Tiyatro Oyunu: *Gideon'un Düğümü*.** Tek perdelik ve 90 dakika süren oyun, Amerika'da bir ilkokulda, öğleden sonra gerçekleşen bir öğretmen-veli görüşmesini içermektedir. Öğretmen masasında oturan ve genellikle telefonuyla ilgilenen Heather Clark (öğretmen), bir anda kapının çalınmasıyla tedirginleşir ve oyun başlar. İçeri, görüşme için Corryn Fell (veli) girer. Bitkin, dalgın ve hüzünlü gözükmemektedir. Heather bir süre sonra Corryn'in Gideon'un annesi olduğunu öğrenir; şaşırır, afallar ve tedirginleşir. Gideon, birkaç hafta önce, uzaklaştırma cezası aldığı gün intihar etmiş olan öğrencisidir. Corryn, oğlunun niçin ceza aldığını öğrenmek isterken Heather, diğer öğrencilerinin gizliliğini korumaya çalışmaktadır. Corryn'in soğukkanlı, saldırgan ve korkusuz bir şekilde sorduğu sorular gerilimi arttırırken ikili arasındaki tartışma, öğretmenliğe ve çocuk yetiştirmeye ilişkin değerleri konu alır. Corryn'in, sorularına cevap bulmak için yapmayacağı şey yoktur. Gerginleşen bu iklime dayanamayan Heather, Corryn'e, oğlunun yazmış olduğu hikâyeyi uzatır. Okuldaki öğrenciler ve öğretmenleri öldürüp iç organlarını almak üzerine kurulu fantastik hikâyesi, Gideon'un almış olduğu cezanın sebebidir. Heather'm, tiksindirici, utandırıcı ve nefret dolu olduğunu düşündüğü bu hikâyeye, aynı zamanda bir edebiyat profesörü olan Corryn tarafından güçlü, cesur ve korkusuz bulunur. İkili arasındaki gerginlik, çatışma ve korkutucu içerik, oyunun son bulduğu ana kadar tırmanır (Adams, 2013).

Uyarılma aracı olarak yukarıda betimlenen oyununun seçilmesinin altında üç temel neden vardır. Birincisi, oyun yaşamdan gerçek bir kesit sunmaktadır. Böylelikle, öğrenci veya öğrenci velisi olma potansiyeli olan izleyicilerin bağ kurabileceği bir oyun olmakla akış deneyimini oluşturabileceği düşünülmüştür. İkincisi, sahnede sadece iki oyuncunun olması nedeniyle, izleyicinin dikkatinin aynı anda birçok oyuncuyu takip için dağılmayacağı ve bir oyuncuyla kurduğu bağ azaldıkça ikincisiyle bağ kurabileceği öngörülmüştür. Dolayısıyla, akışın temel özelliklerinden ikisi konsantrasyon ve dalıp gitme olduğundan, adı geçen oyunun bu durumların oluşmasına ve sonuçta da daha nitelikli bir akış deneyimi oluşmasına yardımcı olacağı değerlendirilmiştir. Son olarak, sahnede iki oyuncu arasında geçen inişli

çıkışlı çatışmanın izleyicilere çeşitli duyguları yoğun bir şekilde yaşatabileceđi de göz önünde bulundurulmuştur.

## İşlem

Ankara'daki bir özel tiyatrodaki oyunu izlemeye gelen izleyici kitlesi ile oyun öncesinde temas kurulmuş ve oyundan sonra yapılacak anket çalışmasının içeriđi hakkında bilgi verilmiştir. Oyunu izledikten sonra fuaye alanında kalan izleyicilerden çalışmaya katılmak isteyenler önce bilgilendirilmiş onam formunu okuyup imzalamış, ardından da anket formunu doldurmuşlardır. Uygulama yaklaşık 15 dakika sürmüştür.

## Bulgular

### Veri Analizi

Tablo 2

*Araştırmanın Deđişkenleri Arasındaki İlişkiler, Betimleyici İstatistikler ve Güvenirlik Katsayıları*

	1	2	3	4	5
1. Akış	.90				
2. Duygu Çeşitliliđi	.24*	-			
3. Duygu Yođunluđu	.32**	.84**	.96		
4. Olumlu Duygu	.33**	.71**	.83**	.91	
5. Olumsuz Duygu	.21*	.70**	.86**	.48**	.89
<i>Ort.</i>	3.97	61.80	143.99	1.39	1.37
<i>SS</i>	.60	22.03	59.35	.64	.70
<i>Ranj</i>	1.62-5.00	6-104	8-302	.12-3.42	.04-2.88

*Not.* Ölçümlerin iç tutarlık katsayıları (Cronbach  $\alpha$ ) tablonun diyagonalinde sunulmuştur. Duygu çeşitliliđi puanları rapor edilen toplam duygudurum sayısıdır ve iç tutarlıđı hesaplanamamıştır. \*  $p < .01$ , \*\*  $p < .001$

Öncelikle, oyunun akış deneyimi oluşturup oluşturmadıđı tek örneklem  $t$  testi ile incelenmiştir. Ayrıca, oyunda aktarılması beklenen duyguların izleyicilerin rapor ettiđi duygudurumlarla örtüşüp örtüşmediđini tespit etmek için oyuncu ve izleyici duygudurum deđerlendirmeleri arasında Pearson korelasyonlar hesaplanmıştır. Araştırmanın hipotezlerini sınamak için Pearson korelasyon katsayıları hesaplanmıştır ve deđerşkenlerin betimsel istatistikleri ile birlikte Tablo 2'de sunulmuştur. Araştırmanın korelasyon çalışması olduđu göz önünde bulundurularak, alternatif açıklamaları da inceleyebilmek için ek analizler de yapılmıştır. Duygu çeşitliliđinin mi yoksa duygu yođunluđunun mu akış deneyimiyle daha

öncelikli şekilde ilişkili olduğunu anlamak için sırayla bir duygu değişkeni kontrol edilerek diğer duygu değişkeni ile akış deneyimi arasındaki ilişkiler kısmi korelasyonlar hesaplanarak incelenmiştir. Aynı mantıkla, akış deneyiminin olumlu duyguyla mı yoksa olumsuz duyguyla mı öncelikli olarak ilişkili olduğunu tespit edebilmek için de sırayla bir duygu değişkeni kontrol edilerek diğer duygu değişkeni ile akış deneyimi arasındaki ilişkiler de kısmi korelasyonlar hesaplanarak incelenmiştir.

### **Oyunun Duygudurum Yüğü ile İlişkili Analizler**

Oyunun duygudurum içeriğini görgül olarak tespit edebilmek için, oyunda rol alan iki oyuncuya yukarıda anlatılan duygudurum ölçeđi verilmiş ve onların uzman bakışıyla her bir duygudurumun oyun esnasında izleyiciler tarafından ne derece yaşanabileceğini beş noktalı Likert tipi ölçekler üzerinde değerlendirmeleri istenmiştir (“0-İzleyici hiç yaşamamıştır”, “1-İzleyici az yaşamıştır”, “4-İzleyici had safhada yaşamıştır”). Öncelikle, iki uzmanın değerlendirmelerinin istatistiksel olarak anlamlı şekilde benzer olduğu gözlenmiştir,  $r(102) = .70, p < .001, çift\ kuyruklu$ . Bunun üzerine, her bir duygudurum maddesi için her iki oyuncunun değerlendirmeleri ortalama alınarak teke indirilmiştir. Böylelikle 104 duygudurum için uzman değerlendirmesi puanları elde edilmiştir. Aynı şekilde, katılımcıların her bir duygudurum maddesine verdikleri yanıtların madde bazında ortalamaları da alınmış ve 104 madde için duygudurum şiddeti puanları oluşturulmuştur. Ardından, uzman ve katılımcı puanları arasındaki korelasyon hesaplanmış ve uzman-izleyici benzerliğinin istatistiksel olarak anlamlı olduğu tespit edilmiştir,  $r(102) = .68, p < .001, çift\ kuyruklu$ . Bütün duygudurumlardaki bu benzerlik, 33 olumlu ( $r[31] = .83, p < .001, çift\ kuyruklu$ ) ve 26 olumsuz ( $r[24] = .62, p < .001, çift\ kuyruklu$ ) duygudurum için de gözlenmiştir. Dolayısıyla, oyuncuların bakış açısıyla izleyicinin hangi duygudurumları yaşayacağı ile izleyicilerin rapor ettikleri kendi duygudurum deneyimleri örtüşmektedir. Bir anlamda, oyuncuların izleyicilerde oluşturmaya çalıştıkları duygudurumların izleyici tarafından nispeten deneyimlendiđi söylenebilir.

Oyuncuların 33 olumlu ve 26 olumsuz duygudurum değerlendirmesi için ortalama puanlar hesaplanmış ve bağımsız örneklem  $t$  testi ile karşılaştırılmıştır. Analiz sonucunda, oyuncuların bakış açısından oyunun izleyicide olumsuz duyguları ( $Ort. = 2.2, SS = 0.9$ ) olumlu duygulardan ( $Ort. = 1.1, SS = 1.2$ ) daha fazla oluşturacağı yönünde uzman değerlendirmesi gözlenmiştir,  $t(57) = 3.847, p < .001, iki\ kuyruklu, d = 1.04$ . Öte yandan, seyircilerin kendi olumlu ve olumsuz duygu puanları karşılaştırıldığında ortalamaların eşit ve farkın istatistiksel olarak anlamsız olduğu gözlenmiştir ( $t[144] = .231, p = .82, iki\ kuyruklu$ ). Dolayısıyla, izleyiciler hem olumlu ( $Ort. = 1.4, SS = 0.6$ ) hem de olumsuz ( $Ort. = 1.4, SS = 0.7$ ) duyguları eşit düzeyde yaşadıklarını ifade etmişlerdir.

## Akış Deneyiminin Düzeyi ile İlişkili Analizler

Katılımcıların akış puanları ortalaması, ölçümün nötr orta noktası (3.00) ile tek örneklem *t* testi kullanılarak karşılaştırılmıştır. Buna göre, izleyicilerin rapor ettiği akış puanı ortalaması (*Ort.* = 3.97, *SS* = .60) nötr orta noktadan istatistiksel olarak anlamlı şekilde farklıdır,  $t(145) = 19.543$ ,  $p < .001$ , *çift kuyruklu*,  $d = 1.62$ . Akış puanları için gözlenen ranj ise 1.62-5.00 olup, katılımcıların %91.8'i nötr orta noktanın üstünde akış puanına sahiptir. Dolayısıyla, oyun sırasında katılımcı izleyicilerin büyük çoğunlukla ve anlamlı düzeyde akış deneyimi yaşadığı söylenebilir.

Akış deneyiminin yapılan işi gelecekte de yapma hedefi doğuracağı beklenir (Csikszentmihalyi & Nakamura, 1999). Bu çalışmada kullanılan ölçek maddeleri içinde yer alan “*Bu oyunu tekrar izlemek isterim*” ifadesine verilen puanların dağılımı incelendiğinde, nötr orta noktanın (3.00) üstündeki değerlendirmelerin (4.00-5.00) oranı %55.5 iken altındaki değerlendirmelerin (1.00-2.00) oranı ise %24.7'dir. Bu durumda oyunu yeniden izlemek isteyenler istemeyenlerden 2.3 kat fazladır,  $\chi^2(1) = 17.308$ ,  $p < .001$ . Bu maddenin diğer akış maddelerinin toplamı ile korelasyonu ise .46 olarak tespit edilmiştir. Özetle, izleyiciler, akış deneyimlerinin gücü ile artan şekilde oyunu yeniden izlemeyi istediklerini rapor etmişlerdir.

Sonuçta, araştırmada uyarılma aracı olarak kullanılan tiyatro oyununun akış deneyimi tetiklediği, olumludan daha fazla olumsuz duygudurum uyandıran bir oyun olduğu ve oyunu izleyen katılımcıların da duygu şiddeti temelinde oyuncuların değerlendirmelerine benzer deneyim rapor ettikleri söylenebilir. Hal böyleyken izleyicilerin nasıl olup da olumlu ve olumsuz duyguları eşit düzeyde yaşamış olabileceklerine yönelik bir irdeleme akış kuramı çerçevesinde Tartışma bölümünde sunulacaktır.

## Hipotez Testleri

Araştırmanın duygu çeşitliliği hipotezini sınamak için yapılan korelasyon analizi, beklendiği gibi akış puanları ile çeşitlilik puanları arasında pozitif korelasyon olduğunu göstermiştir,  $r(144) = .24$ ,  $p < .01$ , *tek kuyruklu*. Dolayısıyla, akış deneyimi arttıkça izleyicilerin rapor ettiği duygu sayısı da artmaktadır. Böylelikle birinci hipotez doğrulanmıştır. Araştırmanın duygu yoğunluğu hipotezini sınamak için yapılan korelasyon analizi de beklendiği gibi akış puanları ile yoğunluk puanları arasında pozitif korelasyon olduğunu göstermiştir,  $r(144) = .32$ ,  $p < .001$ , *tek kuyruklu*. Dolayısıyla, akış deneyimi arttıkça izleyicilerin rapor ettikleri duygu yoğunluğu da artmaktadır. Böylelikle ikinci hipotez de doğrulanmıştır.

Duygu çeşitliliđi ile duygu yoğunluđu deđişkenleri arasında yüksek pozitif korelasyon gözlenmiştir,  $r(144) = .84, p < .001, çift\ kuyruklu$ . İki deđişkenin bu derece örtüşmesi ve birbirine bađımlı ölçülmüş olması nedeniyle, hangisinin akışla ilişkisinin daha önemli olduğunu tespit edebilmek için kısmi korelasyonlar hesaplanmıştır. İzleyicilerin duygu çeşitliliđi puanları kontrol edilerek akış ile duygu yoğunluđu puanları arasındaki ilişki hesaplandığında iki deđişken arasında hâlâ anlamlı pozitif korelasyon olduğu bulunmuştur,  $r(143) = .21, p < .01, çift\ kuyruklu$ . Korelasyon katsayısındaki düşüş ise anlamlı değildir,  $z = 1.00, p = .32, çift\ kuyruklu$ . Öte yandan, izleyicilerin duygu yoğunluđu puanları kontrol edilerek akış ile duygu çeşitliliđi puanları arasındaki ilişki hesaplandığında ise iki deđişken arasındaki pozitif korelasyonun kaybolduđu gözlenmiştir,  $r(143) = -.04, p = .61, çift\ kuyruklu$ . Korelasyon katsayısındaki düşüş ise anlamlıdır,  $z = 2.23, p < .05, çift\ kuyruklu$ . Dolayısıyla, oyun sırasındaki akış deneyiminin ne çeşitlilikte duygu yaşanmış olursa olsun esasen yaşanan duyguların yoğunluđu ile ilişkili olduğu söylenebilir.

Araştırmanın üçüncü hipotezini sınamak için akış ile olumlu duygudurum puanları arasındaki korelasyon katsayısı hesaplanmıştır. Bulgular, iki deđişkenin anlamlı pozitif korelasyona girdiđini göstermiştir,  $r(144) = .33, p < .001, tek\ kuyruklu$ . Dolayısıyla, akış deneyimi arttıkça olumlu duygudurum şiddeti de artmaktadır. Böylelikle üçüncü hipotez de doğrulanmıştır. Akış deneyimi ile olumsuz duygudurumların ilişkili olmayacağını öneren dördüncü hipotezi sınamak için hesaplanan korelasyon katsayısı ise iki deđişkenin beklenmedik şekilde pozitif korelasyona girdiđini göstermiştir,  $r(144) = .21, p < .001, çift\ kuyruklu$ . Dolayısıyla, akış deneyimi arttıkça olumsuz duygudurum şiddeti de artmaktadır. Son olarak, izleyicilerin olumlu ve olumsuz duygudurum puanları da pozitif korelasyona girmiştir,  $r(144) = .48, p < .001, çift\ kuyruklu$ . Dolayısıyla oyun esnasında yaşanan olumsuz duygudurumun şiddeti arttıkça olumlu duygudurumun şiddeti de artmıştır. Bu bulgu, seyircilerin olumlu ve olumsuz duygudurumları benzer düzeyde yaşadığı bulgusuyla birleştirilerek Tartışma bölümünde ele alınacaktır.

Olumlu ve olumsuz duygudurumlardan hangisinin akış deneyimiyle ilişkisinin daha önemli olduğunu tespit edebilmek için kısmi korelasyonlar da hesaplanmıştır. Olumsuz duygudurum kontrol edilerek akış ile olumlu duygudurum puanları arasındaki korelasyon hesaplandığında iki deđişken arasındaki pozitif korelasyonun anlamlı şekilde gözlenmeye devam ettiđi tespit edilmiştir,  $r(143) = .27, p < .001, çift\ kuyruklu$ . Korelasyon katsayısındaki düşüş ise anlamlı değildir,  $z = 0.56, p = .58, çift\ kuyruklu$ . Ancak olumlu duygudurum puanları kontrol edilerek akış ile olumsuz duygudurum puanları arasında kısmi korelasyon hesaplandığında, varolan pozitif korelasyonun kaybolduđu gözlenmiştir,  $r(143) = .06, p = .46, çift\ kuyruklu$ . Korelasyon katsayısındaki düşüş anlamlı değildir,  $z = 1.29, p = .20, çift\ kuyruklu$ . Yine de, sadece matematiksel büyüklükteki deđişim hesaba katıldığında, oyun



sirasında ne yoğunlukta olumsuz duygu yaşanmış olursa olsun akış deneyiminin esasen yaşanan olumlu duyguların yoğunluğu ile ilişkili olduğu söylenebilir.

### Tartışma

Bu çalışmada, tiyatro izleyicisinin oyun izlerken yaşadığı akış deneyiminin daha çeşitli duyguları daha yoğun yaşayıp yaşamadığı ve özelde de olumlu veya olumsuz duygudurumları ne yoğunlukta yaşadığını incelemek hedeflenmiştir. Araştırmanın bulguları çoğunlukla beklentileri doğrular niteliktedir. Öte yandan beklendik ve beklenmedik bulgular bir arada ele alındığında tiyatro izleme deneyimi ile ilişkili psikolojik süreçleri anlamaya yönelik önemli ipuçları sunmaktadır.

Öncelikle, tiyatro oyunu ile akış ve duygudurum deneyimleri arasında bir ilişkinin gerçekliğinden söz edebilmek için, oyun sırasında izleyicilerin akış deneyimini yaşamış olmaları gereklidir. Bulgular, katılımcıların büyük çoğunluğunun orta noktanın üstünde ve yüksek akış düzeyine yakın düzeyde akış deneyimi yaşadığını göstermiştir. Bununla tutarlı şekilde de izleyiciler çoğunlukla oyunu yeniden izleme arzusu bildirmişlerdir. Buradan hareketle, tiyatro bağlamının bizim kavramsallaştırdığımız şekilde akış deneyimi oluşturmaya uygun bir bağlam ve tiyatro izleyicisinin de akış deneyimini yaşaması olası bir kitle olduğu sonucuna varılabilir. İkinci olarak, eğer akış deneyimi duygularla ilişkili ise, öncelikle izleyicinin verilen duyguları almış olması da gereklidir. Oyuncuların ve izleyicilerin oyunda uyanan duygular konusunda önemli ölçüde hemfikir oldukları yönündeki araştırma bulgusu, çalışmada uyarıcı olarak kullanılan oyunun vermek istediği duyguların alındığına işaret etmektedir. Dolayısıyla, akışın ve duygu aktarımının var olduğunu destekleyen bu bulgulardan hareketle, akış ile duygudurum deneyimleri arasındaki ilişkilerin gerçekliği üzerinden tartışmak meşru hale gelmektedir.

Öyleyse, acaba bu akış ve duygudurum deneyimleri ne şekilde ilişkilidir? Araştırmanın ilk iki hipotezi hipotezi, akış deneyimi ile duygudurum çeşitliliği ve yoğunluğu düzeylerinin birlikte artıp azalacağını önermiştir. Bulgular her iki hipotezi de destekler niteliktedir. Öte yandan, bir izleyici ne kadar fazla duygudurumu yaşadığı yönünde yanıt verirse, puanlamaya sıfırdan farklı yanıtlanan o kadar fazla madde dahil olacağı için, daha yüksek duygudurum yoğunluğu puanı gözleme olasılığı da matematiksel olarak ortaya çıkmaktadır. Buna bağlı olarak, bulgular yaşanan duygu çeşitliliği arttıkça duygu yoğunluğunun da arttığını göstermiştir. Dolayısıyla, eşdoğrusallık (İng., *collinearity*) sorunu nedeniyle iki değişken bağımsız olarak ölçülememektedir. Bu nedenle, gerçek akış-duygudurum bağlantısının hangi duygudurum değişkeni ile oluştuğunu gözleyebilmek için kısmi korelasyonlar hesaplanmıştır. Bulgular, akış deneyiminin yaşanan duyguların çeşitliliğinden bağımsız olarak duygudurum şiddeti ile ilişkili olduğunu ve akış deneyiminin

gücü arttıkça çeşitli duygudurumların daha şiddetli yaşandığını göstermiştir. Buradan hareketle, akış deneyimi oluştuğunda beraberinde yoğun duyguların geldiğini söylemek mümkündür. Ancak, çalışma kesitsel bir desenle yapılmış bir korelasyon araştırması olduğundan, yoğun duygudurumların da akış deneyimini güçlendirmiş olması olasıdır. Her ne kadar elimizdeki bulgular nedensellik hakkında herhangi bir yönde kesinlik sağlamaktan uzak olsa da, oyun başladıktan sonra gittikçe derinleşen konsantrasyon ile duygu deneyiminin yoğunlaşmaya başlamış ve yoğunlaştıkça da duygudurum deneyiminin akış deneyimini besleyen bir hal almış olması yönünde karşılıklı nedensellik öneren bir model ilgili alanyazın çerçevesinde akla yatkın görünmektedir.

Araştırmanın değerlik hipotezleri de, doğası gereği akış deneyiminin şiddeti arttıkça olumlu duygudurumların şiddetinde de artış olacağını, ancak akışın olumsuz duygudurumlarla ilişkisiz olacağını önermiştir. Bulgular ise bunun kısmen doğru olduğunu ve akış deneyimi arttıkça sadece olumlu değil olumsuz duygudurumların şiddetinde de artış olduğunu göstermiştir. Dahası, her ne kadar oyuncular sahneledikleri tiyatro oyununu izleyenlerin olumsuz duygudurumları olumlu duygudurumlardan daha yoğun yaşayacaklarını ifade etmiş olsalar da, izleyiciler her iki duygudurum kümesini de benzer düzeyde yaşadıklarını bildirmişlerdir. Oyun sırasındaki olumlu ve olumsuz duygudurum deneyimleri de birlikte artma ve azalma eğilimi göstermiştir. Bu üç bulgu parçası bir arada ele alındığında aşağıdaki şekilde bir açıklama üretilebilir.

Oyunun kendisi olumsuz duygudurum uyandıran bir uyarılma sağlamaktadır. Dolayısıyla, izleyici oyuna dahil gittikçe ve konsantrasyonu arttıkça (yani, akış deneyimi oluştuğunda), oyunun uyandırdığı olumsuz duyguları daha yoğun yaşamış olabilir. Öte yandan, temelde akış deneyimi olumlu duygu ile ilişkilidir, ancak kurama göre yapılan görevin mutlu hissettirmesi görevin yapıldığı anda mümkün olmayabilir. O anda asılan görevin zorlayıcılığına yetecek beceri düzeyinde performans göstermektir. Bir başka deyişle, “sadece görev tamamlandıktan sonra olup bitene dönüp bakmak için boş vaktimiz vardır, ancak bundan sonra bu deneyimin mükemmelliği için minnet ile dolup taşarız ve böylece geriye dönüp baktığımızda mutlu oluruz” (Csikszentmihalyi, 1997, s. 32). Bununla tutarlı olarak, her ne kadar insanlar akış deneyimi yaşama fırsatını en fazla iş bağlamında bulduklarını bildirirler de, aynı zamanda başka bir işle uğraşmayı arzuladıklarını da en çok işteki görevleri için ifade etmişlerdir (iş paradoksu – bkz., Csikszentmihalyi & LeFevre, 1989). Dolayısıyla, akış deneyimi oluştuğu anda değil, sonrasında düşünüldüğünde olumlu duygu yaratan bir deneyimdir.

Tiyatro izleyicisinin de olumsuz duygudurum uyandıran bu oyunu izlerken akış deneyimi güçlü olduğu oranda olumsuz duygudurumu şiddetli şekilde yaşamış olması olasıdır. Dolayısıyla, Maslow’un (1974) ifade ettiği gibi doruk deneyimlerin mutlaka olumsuz

duygudan arınmış olması gerekli görünmemektedir: Uyarımın içeriğine bađlı olarak olumsuz duygular da deneyimlenebilir. Ancak, izleyici oyundan sonra anketi doldururken, sadece oyunda uyanan olumsuz duygudurum deneyimini deđil, akışın etkisinden çıktığında deđerlendirebildiđi olumlu duygudurum deneyimini de aktarmış olabilir. Böylece, oyuncuların farklı olarak hem olumlu hem de olumsuz duygudurumları eşit yoğunlukta yaşadığını bildirmiş ve buna bađlı olarak olumlu-olumsuz duygudurum yoğunlukları birlikte artıp azalır hale gelmiş olabilir. Yine de akış ile olumlu duygudurum şiddeti arasındaki ilişkinin olumsuz duygudurum deneyiminden bađımsız olması ama tersinin geçersiz olması, kuramın da vurguladıđı gibi akışın aslen olumlu duygudurum yaratan bir psikolojik hal olduđuna işaret etmektedir (Moneta & Csikszentmihalyi, 1996).

Araştırmanın bulgularından ve alanyazına dayanarak tartışılardan hareketle tiyatro izleme deneyimini açıklamaya yönelik nasıl bir psikolojik model önerilebilir? Öncelikle, tiyatro oyununun kendisi bir uyarım olarak deđerlendirilebilir. Bu uyarımın oluşturduđu bilişsel talep ile izleyici yavaş yavaş bilincindeki kopuk deneyimlere bir düzen getirerek anlamlandırmaya başlar (Custodero, 2002). Böylelikle yavaş yavaş konsantrasyon derinleşir, kişi oyun boyunca daha fazla oyuna dalıp gider, benlik bilincini yitirir ve zamanı olduđundan daha hızlı akıyor şekilde algılar. Dolayısıyla, oyun içinde akış deneyimi oluşur (Csikszentmihalyi, 1982). Buna paralel olarak izleyici oyunun verdiđi farklı deđerlikteki duyguları daha yoğun yaşamaya başlar (Kreutz, Ott, Teichmann, Osawa, & Vaitl, 2008). Oyun sonrasında ise akış ile belirginleşen tiyatro izleme deneyimi bir bütün olarak izleyicide olumlu duygulara (Custodero, 1998; Csikszentmihalyi & Larson, 1987) ve oyunu yeniden izleme isteđine (Csikszentmihalyi & Nakamura, 1999) dönüşür.

Araştırmanın bazı temel kısıtlılıkları da mevcuttur. Öncelikle, veri toplamakta kullanılan akış ölçeđi, alanyazındaki çeşitli akış ölçümlerinden veya yazarlar tarafından yazılan maddelerden oluşan bir ölçektir. Yine de, bu çalışmada temel bileşenler analizi yapılarak ölçeđin tek bir bileşenden oluştuđu gösterilmiştir. Her ne kadar, açımlayıcı faktör analizi veya temel bileşen analizi yapı geçerliđi göstermede kabul görmüş olan istatistiksel yöntemler olsa da (Thompson & Daniel, 1996), yapı geçerliđini tam anlamda göstermek için ölçümlerin benzer ölçümlerle pozitif korelasyona girdiđi, ilişkisiz yapıları ölçen başka ölçümlerle de ilişkisiz olduđunu tutarlı şekilde göstermek gerekmektedir. Dolayısıyla, bu çalışmada akış ölçümünün yapı geçerliđi istatistiksel düzeyde kalmıştır. Duygudurum ölçümleri söz konusu olduđunda da duygudurum çeşitliliđi ve yoğunluđu puanları, alanyazında kullanılan işlemler takip edilerek hesaplanmıştır (Diener, Larsen, Levine, & Emmons, 1985). Olumlu ve olumsuz duygudurum puanları, alanyazındaki sınıflandırmalar esas alınarak oluşturulmuştur ve bu çalışmada ayrıca bir yapı geçerliđi gösterilmemiştir. Bu nedenle, çalışmada kullanılan ölçümlerin yapı geçerliđi kısıtlıdır. Aynı şekilde, önerilen

tiyatro izleme deneyimi modeli de alanyazındaki kuram ve grgl alıřmalara dayandırılarak geliştirilmiş olsa da, alıřmanın lmleri arasındaki korelasyonlardan hareketle geliştirilmiştir. Dolayısıyla, okuyucunun bu alıřmadaki bulgulara ve bunlardan hareketle yapılan ıkarımlara ihtiyatla yaklaşması önerilmektedir.

Önerilen model, korelasyon alıřması bulgularından alanyazın desteđiyle ıkarsanmıştır ve deneyimleri zaman içinde sıralı nedensel sreler řeklinde birbirine bađlamaktadır. Nedenselliđin ynn tespit edebilmek iin ideal kořullar elbette oyun sırasında nceden kuramsal gereklerle seilmiş belli sahneler oynandıđı anda akıř ve duygu deneyimlerini lmeyi gerektirmektedir. Ancak bu durumda akıř deneyimi kesintiye uđrayacađından incelenmesi mmkn deđildir (Reason, 2010). te yandan, bizim de kullandıđımız gibi geriye dnk lmler alındıđında da katılımcıların gemiř deneyimlerini bellekte yeniden yapılandırılmalarına bađlı yanlılıklar da oluřabileceđinden (Nakamura & Csikszentmihalyi, 2014), lmler gerek akıř ve duygudurum deneyimleri kadar yapay deneyimleri de gstermiř olabilir. Yine de, kuramsal beklentilerle tutarlı sonular, burada önerilen srelerin geređi yansıtılabileceđini dřndrmektedir.

Arařtırmadaki bir diđer sınırlılık ise temas edilen izleyicilerden bir altgrubun alıřmaya gnll olarak katılmıř olmasıdır. Eđer genel olarak oyundaki deneyimlerini paylařmaya istekli bu grup akıř deneyimini de daha yođun yařamıř izleyicilerden oluřmuřsa, bulgularda akıř deneyimi oluřtuđu ynnde yanlılık oluřmuř olabilir. Byle bir durum aslında veride ranj daralması yaratacađından beklenen iliřkileri gzlemeyi zorlařtıracaktır; buna rađmen yaklařık orta etki dzeyinde korelasyonların gzlenmiř olması, akıř-duygudurum iliřkilerinin gerekliđine iřaret ediyor olabilir. Bununla iliřkili bir diđer sınırlılık ise bu alıřmada kullanılan duygudurum lmnn dođasıdır. Akıř arttıka duygudurum eřitliliđi artacađı beklentisi ile katılımcılara ok sayıda duygu maddesi verilerek deđerlendirme yapmaları istenmiştir. Bu lmn kendisi bir talep yaratmıř olabilir (İng., *demand characteristics*). Buna bađlı olarak da katılımcılar ok sayıda duygu listelendiyse ok sayıda duygu yařanması gerekiyor gibi bir sezgisel kestirme yol (İng. *heuristic*) aracılıđıyla genelde daha ok duygudurumu yařadıklarını ve dolayısıyla da bunları yođun yařadıklarını ifade etmiř olabilirler. Dolayısıyla, bu alıřmada akıř deneyiminin duygu eřitliliđi ile deđilde aslında duygu yođunluđu ile iliřkili olduđu tespit edildiđinden, gelecekteki alıřmalarda oyunun hangi sahnede hangi spesifik duyguları uyandırabileceđi oyuncularla yrtlecek nitel bir n alıřma ile belirlenerek, ierikle gereklendirilmiř ve daha makul sayıda duygu maddesi kullanılabilir. Benzer řekilde, akıř deneyimi geriye dnk llse de ilgili sahneleri hatırlatacak metinler kullanılarak llebilir. zetle, bylesi bir yeni yntemle burada önerilen duygu yođunluđu hipotezinin yeniden sınılanması gereklidir.

Arařtırmanın olumlu deęerlik hipotezi desteklenmiř olsa da, izleyicinin olumlu duygu yařamasının tek gerekçesi akıř deneyimi olmayabilir. Tiyatro izleyicisi, oyunu izleyinceye kadar geçen süreçte, oyunu seçtikten sonra bilet almak, bunun parasal bedelini ödemek, oyun günü tiyatro sahnesine çeřitli mesafelerden ulařmak, oyun saatini beklemek, en azından bu çalıřmadaki oyun söz konusu olduęunda olumsuz duygudurumlar yařamak gibi yatırımlar yapmıřtır. Biliřsel çeliřki kuramı, tutumlar ile davranıřlar arasındaki çeliřkinin rahatsızlık verici bir deneyim olması nedeniyle davranıř sergilendiyse ve yeterli dıřsal gerekçe yoksa bireylerin tutumlarını davranıřları yönünde deęiřtirerek zihinsel uyum saęladıklarını önermektedir (Festinger & Carlsmith, 1959). Bu kuramdan hareketle yapılan dięer çalıřmalar da bireylerin istenir bir sonuca ulařmak için gösterdikleri çabanın takip eden tutumlarını daha olumlu olmak yönünde etkilediđini göstermiřtir (Aronson & Mills, 1959). Dolayısıyla, izleyiciler çabaları ile oyundaki olumsuz duygu deneyimlerini tutarlı hale getirmek için oyuna karřı olumlu tutum geliřtirmiş ve bunun sonucunda da olumlu duygu yařadıklarını rapor etmiş olabilirler. Bu alternatif hipotez bütün akıř arařtırmalarındaki bulgular için geçerli olmakla birlikte bizim tespit edebildiđimiz kadarıyla önceki arařtırmalarda hiç tartıřılmamıřtır. Buna ek olarak, izleyicilerin tiyatroya geliř motivasyonları da farklılık göstermektedir (Walmsley, 2011) ve farklı motivasyonlar oyun esnasında deneyimlenen duygudurum yoğunluęu ve niteliđi ile farklı şekillerde de iliřkili olabilir. Bu nedenle, gelecekteki akıř çalıřmalarında algılanan zorlayıcılık ve beceri düzeyine ek olarak sonuca ulařmak için algılanan çaba ve tiyatroya geliř motivasyonu düzeylerinin de ölçülerek, akıř ile duygudurum iliřkilerini incelerken kontrol altına alınması gereklidir.

Son olarak, arařtırma Ankara'daki bir özel tiyatrodaki belli bir oyuna gelen küçük bir grup üzerinde yapılmakla hipotezler daha homojen bir bağlamda ve daha steril şekilde test edilmiřtir. Bu da bu arařtırmanın bulgularının genellenebilirliđi açısından önemli bir sınırlılıktır. Her ne kadar akıř deneyimi ile iliřkili zihinsel süreçlerin evrenselliđi söz konusu olsa da, hangi deneyimlerin akıř oluřturmak konusunda daha elveriřli olduđu, kiřinin içinde yetiřtiđi kültür ile de tanımlanan bir durumdur (Csikszentmihalyi & Asakawa, 2016). Dolayısıyla, bu çalıřmanın bulguları, tiyatro izleyicisinin akıř ve duygudurum deneyimlerini inceleyen ilk ve tek çalıřma olması nedeniyle de, genelleme imkânı vermemektedir. Bu nedenlerle, gelecekte farklı kültürlerden tiyatro izleyicisinin akıř deneyimini farklı oyun türleri için (İng., *genre*) ve tiyatro oyununa sık veya nadir giden ya da daha önce hiç gitmemiş gruplarda da görgül olarak inceleyen arařtırmalara ihtiyaç vardır.

Bu çalıřmada elde edilen bulguların terapi bağlamında sanat eserlerinin kullanılması özelinde bazı uygulamaya yönelik doęurguları da vardır. Gerek edebi yazılı eserler gerekse sinema filmleri psikoterapi bağlamında sıkça kullanılmaktadır (Lampropoulos, Kazantzis, & Deane, 2001). Böylelikle, gerek bibliyoterapi gerekse sinematerapi, eserdeki karakterlerle

özdeşim kurarak danışanların kendi içsel çatışmalarına dolaylı yoldan yaklaşımlarını, sadece bilişsel düzeyde kendi durumları, güçlü veya zayıf yanları hakkında içgörü geliştirmelerini değil aynı zamanda duyuşsal düzeyde de ifade edemedikleri duyguları ifade edebilmelerini mümkün kılmaktadır (Hesley & Hesley, 2001; Lenkowsky, 1987; Newton, 1995; Sharp, Smith, & Cole, 2002; Wedding & Niemiec, 2003). Bu çalışmadaki bulgular akış deneyimi ile duygudurum yoğunluğu arasında ilişkiye dikkat çektiğinden, danışanla izlediği filmde veya tiyatro eserinde yoğun konsantrasyon yaşadığı, çevreye veya kendine yönelik anlık farkındalık yitirdiği, dolayısıyla akış deneyimi oluşturmuş olan sahneler veya olaylar ile bunların uyandırdığı yoğun duygular üzerinde çalışmak, terapi sürecinde farkındalık artırıcı bir araç olma potansiyeline işaret etmektedir. Bununla birlikte, tıpkı sinema filmlerinin terapi sürecinde kullanılmasında olduğu gibi, terapistin bir tiyatro eserini, üzerinde sonradan çalışılacak bir ödev olarak önermesi durumunda, önceden kendisinin izlemiş olması ve danışanın problemini göz önünde bulundurarak hangi duygu veya öznel yaşantıları anlamlandırması açısından araçsal olduğu hakkında fikirsel hazırlık yapmış olması önerilmektedir (Sharp, Smith, & Cole, 2002; Wedding & Niemiec, 2003).

Sonuç olarak, sınırlılıklarına rağmen, bu çalışma akış deneyimini tiyatro izleyicisi özelinde inceleyen ilk çalışma olmakla ve akış deneyimi ile duygudurum yoğunluğu bağlantısını görgül olarak kurmakla, ilgili alanyazına katkı sağlamıştır. Tiyatro izleyicisinin gerçek deneyiminin ne olduğu hakkında daha doğru çıkarımlar oluşturulması ise, gelecekte, ölçümleri ve araştırma deseni geliştirilerek yapılacak yeni araştırmalarda, bu çalışmada önerilen hipotezlerin alternatifleriyle birlikte yeniden sınanması ile mümkündür.

### Kaynakça

- Algina, J., & Olejnik, S. (2003). Sample size tables for correlation analysis with applications in partial correlation and multiple regression analysis. *Multivariate Behavioral Research*, 38, 309-323. doi: 10.1207/S15327906MBR3803\_02
- Ali, S. O., & Peynirciođlu, Z. F. (2010). Intensity of emotions conveyed and elicited by familiar and unfamiliar music. *Music Perception: An Interdisciplinary Journal*, 27, 177-182. doi: 10.1525/mp.2010.27.3.177
- Adams, J. (2013). *Gideon's Knot*. New York, NY: Dramatists Play Service.
- Aronson, E., & Mills, J. (1959). The effect of severity of initiation on liking for a group. *Journal of Abnormal and Social Psychology*, 59, 177-181. doi: 10.1037/h0047195
- Baumgarth, C. (2014). "This theatre is a part of me" contrasting brand attitude and brand attachment as drivers of audience behaviour. *Arts Marketing: An International Journal*, 4, 87-100. doi: 10.1108/AM-01-2014-0007
- Bakker, A. (2008). The work-related flow inventory: Construction and initial validation of the WOLF. *Journal of Vocational Behavior*, 72, 400-414. doi: 10.1016/j.jvb.2007.11.007
- Bakker, A., Golub, T., & Rijavec, M. (2017). Validation of the study-related flow inventory (WOLF-S). *Croatian Journal of Education*, 19, 147-173. doi: 10.15516/cje.v19i1.2194
- Bradley, M., & Lang, P. (1994). Measuring emotion: The self-assessment manikin and the semantic differential. *Journal of Behavioral Therapy & Experiential Psychiatry*, 25, 49-59. doi: 10.1016/0005-7916(94)90063-9
- Brehm, J. W. (1999). The intensity of emotion. *Personality and Social Psychology Review*, 3, 2-22. doi: 10.1207/s15327957pspro301\_1
- Carver, C. S., Blaney, P. H., & Scheier, M. F. (1979b). Reassertion and giving up: The interactive role of self-directed attention and outcome expectancy. *Journal of Personality and Social Psychology*, 37, 1859-1870. doi: 10.1037/0022-3514.37.10.1859
- Carver, C. S., & Scheier, M. F. (1990). Origins and functions of positive and negative affect: A control-process view. *Psychological Review*, 97, 19-35. doi: 10.1037/0033-295X.97.1.19
- Clore, G. L. (1994). Why emotions require cognition. P. Ekman ve R. J. Davidson (Der.), *The nature of emotion: Fundamental questions* (s. 181-191) içinde. NY: Oxford University Press.
- Cohen, J. (1988). *Statistical power analysis for the behavioral sciences* (2. baskı). Hillsdale, NJ: Lawrence Erlbaum Associates.
- Csikszentmihalyi, M. (1975). Play and intrinsic rewards. *Journal of Humanistic Psychology*, 15, 41-63. doi: 10.1177/002216787501500306
- Csikszentmihalyi, M. (1990). *Flow: The psychology of optimal experience*. NY: Harper Perennial.
- Csikszentmihalyi, M. (1997). *Finding flow: The psychology of engagement with everyday life*. NY: Basic Books.
- Csikszentmihalyi, M. (2014). Toward a psychology of optimal experience. M. Csikszentmihalyi (Der.), *Flow and the foundations of positive psychology: The collected works of Mihalyi Csikszentmihalyi* (s. 209-226) içinde. Dordrecht: Springer.
- Csikszentmihalyi, M., & Asakawa, K. (2016). Universal and cultural dimensions of optimal experiences. *Japanese Psychological Research*, 58, 4-13. doi:10.1111/jpr.12104
- Csikszentmihalyi, M., & Figurski, T. J. (1982). Self-awareness and aversive experience in everyday life. *Journal of Personality*, 50, 15-28. doi: 10.1111/j.1467-6494.1982.tb00742.x

- Csikszentmihalyi, M., & Hunter, J. (2003). Happiness in everyday life: The uses of experience sampling. *Journal of Happiness Studies*, 4, 185-199. doi: 10.1023/A:1024409732742
- Csikszentmihalyi, M., & LeFevre, J. (1989). Optimal experience in work and leisure. *Journal of Personality and Social Psychology*, 56, 815-822. doi:10.1037/0022-3514.56.5.815
- Csikszentmihalyi, M., & Moneta, G. B. (1996). The effect of perceived challenges and skills on the quality of subjective experience. *Journal of Personality*, 64, 275-310. doi: 10.1111/j.1467-6494.1996.tb00512.x
- Csikszentmihalyi, M., & Nakamura, J. (1999). Emerging goals and the self-regulation of behavior. C. S. Carver & M. F. Scheier (Der.) *Perspectives on Behavioral Self-Regulation: Advances in Social Cognition* (Cilt 12, s. 107-118) içinde. Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum Associates.
- Custodero, L. (1998). Observing flow in young children's music learning. *General Music Today*, 12, 21-27. doi: 10.1177/104837139801200106
- Custodero, L. (2002). Seeking challenge, finding skill: Flow experience and music education. *Art Education Policy Review*, 103, 3-9. doi: 10.1080/10632910209600288
- Diener, E., Larsen, R. J., Levine, S., & Emmons, R. A. (1985). Intensity and frequency: Dimensions underlying positive and negative affect. *Journal of Personality and Social Psychology*, 48, 1253-1265. doi: 10.1037//0022-3514.48.5.1253
- Duval, S., & Wicklund, R. A. (1972). *A theory of objective self-awareness*. NY: Academic Press.
- Festinger, L., & Carlsmith, J. M. (1959). Cognitive consequences of forced compliance. *Journal of Abnormal and Social Psychology*, 47, 382-389. doi: 10.1037/h0033627
- Freud, S. (2016). *Sanat ve Sanatçılar Üzerine* (Çev. Kâmuran Şipal). İstanbul: Yapı Kredi.
- Hesley, J. W., & Hesley, J. G. (2001). *Rent two films and let's talk in the morning: Using popular movies in psychotherapy*. NY: John Wiley & Sons.
- Hevner, K. (1936). Experimental studies of the elements of expression in music. *American Journal of Psychology*, 48, 246-268. doi: 10.2307/1415746
- Jackson, S., & Marsh, H. (1996). Development and validation of a scale to measure experience: The flow state scale. *Journal of Sport & Exercise Psychology*, 18, 17-35. doi: 10.1123/jsep.18.1.17
- Jung, C. G. (2017). *Ruh: İnsan, sanat, edebiyat* (Çev. İsmail Hakkı Yılmaz). İstanbul: Pinhan.
- Kreutz, G., Ott, U., Teichmann, D., Osawa, P., & Vaitl, D. (2008). Using music to induce emotions: Influences of musical preference and absorption. *Psychology of Music*, 36, 101-126. doi: 10.1177/0305735607082623
- Lampropoulos, G. K., Kazantzis, N., & Deane, F. P. (2004). Psychologists' use of motion pictures in clinical practice. *Professional Psychology: Research and Practice*, 35, 535-541. doi: 10.1037/0735-7028.35.5.535
- Larson, R., & Csikszentmihalyi, M. (1987). Validity and reliability of the experience sampling method. *Journal of Nervous and Mental Disease*, 175, 526-536. doi: 10.1097/00005053-198709000-00004
- Lenkowsky, R. S. (1987). Bibliotherapy: A review and analysis of the literature. *Journal of Special Education*, 21, 123-132. doi: 10.1177/002246698702100211
- Lorr, M., McNair, D., & Fisher, S. (1982). Evidence for bipolar mood states. *Journal of Personality Assessment*, 46, 432-436. doi: 10.1207/s15327752jpa4604\_16
- Martin, J. J., & Cutler, K. (2002). An exploratory study of flow and motivation in theater actors. *Journal of Applied Sport Psychology*, 14, 344-352. doi: 10.1080/10413200290103608



- Maslow, A. (1974). Creativity in self-actualizing people. T. M. Covin (Der.), *Readings in human development: A humanistic approach* (s. 106-117) içinde. NY: MSS Information Corporation.
- Massimini, F., Csikszentmihalyi, M., & Carl, M. (1987). The monitoring of optimal experience: A tool for psychiatric rehabilitation. *Journal of Nervous and Mental Disease*, 175, 545-549. doi: 10.1097/00005053-198709000-00006
- Moneta, G. (2012). Opportunity for creativity in the job as a moderator of the relation between trait intrinsic motivation and flow in work. *Motivation and Emotion*, 36, 491-503. doi: 10.1007/s11031-012-9278-5
- Moneta, G., & Csikszentmihalyi, M. (1996). The effect of perceived challenges and skills on the quality of subjective experience. *Journal of Personality*, 64, 275-310. doi: 10.1111/1467-6494.ep9606164110
- Nakamura, J., & Csikszentmihalyi, M. (2014). The concept of flow. M. Csikszentmihalyi (Der.), *Flow and the foundations of positive psychology: The collected works of Mihalyi Csikszentmihalyi* (s. 239-263) içinde. Dordrecht: Springer.
- Newton, A. K. (1995). Silver screens and silver linings: Using theater to explore feelings and issues. *Gifted Child Today*, 18, 14-43. doi: 10.1177/107621759501800206
- Radbourne, J., Johanson, K., Glow, H., & White, T. (2009). The audience experience: Measuring quality in the performing arts. *International Journal of Arts Management*, 11, 16-29. <http://www.jstor.org/stable/41064995> adresinden alınmıştır.
- Reason, M. (2010). Asking the audience: audience research and the experience of theatre. *About Performance*, 10, 15-34.
- Rheinberg, F. (2008). Flow: Performance and moderators of challenge-skill balance. *Motivation and Emotion*, 32, 158-172. doi: 10.1007/s11031-008-9102-4
- Saldaña, J. (1995). "Is theatre necessary?": Final exit interviews with sixth grade participants from the ASU longitudinal study. *Youth Theatre Journal*, 9, 14-30. doi: 10.1080/08929092.1995.10012462
- Schimmack, U., & Diener, E. (1997). Affect intensity: Separating intensity and frequency in repeatedly measured affect. *Journal of Personality and Social Psychology*, 73, 1313-1329. doi:10.1037/0022-3514.73.6.1313
- Sharp, C., Smith, J. V., & Cole, A. (2002). Cinematherapy: Metaphorically promoting therapeutic change. *Counselling Psychology Quarterly*, 15, 269-276. doi: 10.1080/09515070210140221
- Tellegen, A., & Atkinson, G. (1974). Openness to absorbing and self-altering experiences ("absorption"), a trait related to hypnotic susceptibility. *Journal of Abnormal Psychology*, 83, 268-277. doi: 10.1037/h0036681
- Thompson, B., & Daniel, L. G. (1996). Factor analytic evidence for the construct validity of scores: A historical overview and some guidelines. *Educational and Psychological Measurement*, 56, 197-208. doi: 10.1177/0013164496056002001
- Trayes, J., Harré, N., & Overall, N. C. (2012). A youth performing arts experience: Psychological experiences, recollections, and the desire to do it again. *Journal of Adolescent Research*, 27, 155-182. doi: 10.1177/0743558411417867
- Vygotsky, L. S. (1971). *The psychology of art*. MA: M.I.T. Press.
- Walker, C. (2010). Experiencing flow: Is doing it together better than doing it alone? *Journal of Positive Psychology*, 5, 3-11. doi: 10.1080/17439760903271116
- Walmsley, B. (2011). Why people go to the theatre: a qualitative study of audience motivation. *Journal of Customer Behaviour*, 10, 335-351. doi: 10.1362/147539211X13210329822545

- Watson, D., & Clark, L. A. (1999). *The PANAS-X: Manual for the positive and negative affect schedule – expanded form*. IA: Iowa State University.
- Wedding, D., & Niemiec, R. M. (2003). The clinical use of films in psychotherapy. *Journal of Clinical Psychology, 59*, 207-215. doi: 10.1002/jclp.10142
- Willcox, G. (1982). The feeling wheel: A tool for expanding awareness of emotions and increasing spontaneity and intimacy. *Transactional Analysis Journal, 12*, 274-276. doi: 10.1177/036215378201200411
- Zuckerman, M., Lubin, B., & Rinck, M. (1983). Construction of new scales for the multiple affect adjective checklist. *Journal of Behavioral Assessment, 5*, 119-129. doi: 10.1007/BF01321444

### Yazar Notu

Bu alıřma, birinci yazarın ynetiminde ikinci yazar tarafından yrtlen bir lisans projesinin verisini iermektedir. Bu arařtırmanın verisini toplama srecinde yazarlara yardımcı ve destek olan Ankara Tatbikat Sahnesi oyuncularını Elvin Beřikiođlu'na ve Selin Tekman'a, oyunun reji asistanını Okan Eken'e, tiyatro alıřanlarını Abdullah Erkan'a ve Badegl Kesen'e; ayrıca, bu makalenin nceki msveddelerini okuyarak geribildirim veren Tlin Genz'e, Dođan Kkdemir'e ve makaleyi deđerlendiren iki isimsiz hakeme teřekkrlerimizi sunarız.

## **Flow Experience of the Theatre Audience: Testing the Affective Variety, Intensity, and Valence Hypotheses**

### **Summary**

Theories on the link between artistic production and individual experience by Freud, Jung, Vygotsky, and Maslow seem to get organized under two common themes: temporality and emotionality. Individuals who are exposed to artistic productions might experience as if they were living at a different time or might lose temporal awareness. In addition, the artistic product can potentiate a variety of emotions. Since temporality and emotionality are two relevant constructs for the concept of flow (e.g., Csikszentmihalyi, 1997), flow experience might provide an opportunity to understand the effect of art on the individual.

Flow is a psychological state that the person experiences cognitive efficiency, intrinsic motivation, and happiness in pursuit of tasks. It is characterized by deep concentration, merging of action and awareness, being absorbed, a sense of control over action, loss of self-awareness, distorted temporal perception, and an autotelic motivation or intrinsic interest in the activity. Flow is experienced when the challenges of the task have been met with required high level of skills to accomplish them. When a flow activity results in positive affect, to the extent that this experience is more intense than those of the past, a goal of repeating the same activity in the future emerges.

Musical and theatrical performances are argued and demonstrated to be flow activities. Although audiences of artistic products were also discussed to have a potential to experience flow, no specific research focused on this possibility. Therefore, the purpose of the present study was to investigate the relation between the flow and relevant affective experiences of the theatre audience. Since the theatrical play is conducive of deep concentration, distortion in temporal perception, and loss of self-awareness due to its artistic properties, we proposed that it is a flow activity. On this basis, and deriving from the relevant literature on the nature of emotional experience, we hypothesized that the more individuals experience flow at the time of watching the play, the more they experience different, intense, and positive emotions. However, they were not expected to experience negative emotions.

An empirical study was conducted to test the hypotheses of the study. A sample of 146 individuals filled out a questionnaire right after the play. Participants reported their flow experience retrospectively on a scale specifically designed for the present study and the affective states that they experienced at the time of play on 104 affective state items compiled from the relevant literature. Total score on the flow scale, number of experienced affective states, and the positive and negative affect scores were calculated to test the hypotheses. As expected, results revealed that higher flow experience was associated with higher number of,

more intense, and higher positive affective states experienced at the time of play. Auxiliary partial correlation analyses showed that flow was primarily associated with intensity rather than variety of, and with the intensity of positive rather than negative affective states. Unexpectedly, participants reported higher negative affect as a correlate of higher flow experience. Moreover, although their reports of affective experience were similar to the judgments of the actresses in the play, participants reported equal positive and negative affective experience in contrast to actresses who expected the participants to experience negative affect more than positive affect. We argue that the reported negative affect might be due to the emotional tone of the act, whereas the positive affect might be an appreciation of the flow experience in retrospect.

Built on the findings of the study, a psychological model for the experience of the audience was proposed. Once the theatre play stimulates the mind of the individual, the demand to make sense of the act is met through organizing the content in consciousness via deeper concentration. As the individual gets drawn into the play even more, self-awareness is lost and the time appears as flowing faster than usual. In parallel with the flow experience, emotions conveyed through the act are experienced more intensely. Positive affect experienced after the play results in a desire to watch it again. Nevertheless, the reader should consider that the proposed model is based on a correlational research. Thus, there is a need for an improved methodology to test the proposed model. Moreover, limitations due to the measurement tools and sample characteristics require further investigation of the hypotheses. In conclusion, we believe that theatre plays can be utilized as materials in the therapy process which might help to develop an insight and provide an opportunity to express emotions with a specific focus on the intensely experienced emotions and the scenes associated with them.