



Yeni Bir Araştırma Alanı Olarak Dijital Oyunlarda Gastronomi (Gastronomy in Digital Games as a New Research Area)

* Ünal Gönen ISLAKOĞLU^a , Mehmet ÖZÇETİN^b 

^a İstanbul Nişantaşı University, Faculty of Art and Design, Department of Gastronomy and Culinary Arts, İstanbul/Türkiye

^b İstanbul Nişantaşı University, Faculty of Art and Design, Department of Digital Game Design, İstanbul/Türkiye

Makale Geçmişi

Gönderim Tarihi: 09.06.2023

Kabul Tarihi: 23.12.2023

Anahtar Kelimeler

Gastronomi

Dijital oyunlar

Steam

Aşçılık

Simülasyon

Keywords

Gastronomy

Digital games

Steam

Cooking

Simulation

Makalenin Türü

Araştırma Makalesi

Öz

Literatürde gastronomi konulu dijital oyunları inceleyen bir çalışmaya rastlanamaması sebebiyle bu araştırma gastronomi konulu oyunları araştırmayı amaçlamıştır. Bu bağlamda nitel araştırma yöntemi benimsenmiş olup Steam platformunda “aşçılık” etiketiyle satışa sunulmuş olan 428 bilgisayar oyunu arasında “En İyi” ve “En Çok Satanlar” listelerinin ilk 25 sırasında yer alan oyunlar araştırmanın örneklemini oluşturmaktadır. Oyunların çoğunlukla işletme yönetimi tarzında simülasyonlar olduğu ve müşteriler tarafından beğenildiği görülmüştür. Ayrıca iki listenin kesişim kümesinde yer alan oyunlar belirlenmiş ve satışa sunulduğu etiketler kelime bulutu aracılığıyla analiz edilmiştir. Son olarak kesişim kümesinde yer alan oyunların iki listede yer aldığı sıranın ortalaması hesaplanarak yeni bir sıralama oluşturulmuş ve yeni sıralamada ilk üçte bulunan oyunlar detaylı bir şekilde incelenmiştir. Araştırmanın bir kazanımı olarak gastronomi ile dijital oyunlar arasındaki ilişkinin kurulmasına öncülük ederek yeni araştırmalar için önerilerde bulunulmuştur.

Abstract

Since there is no study examining digital games on gastronomy in the literature, this research aimed to investigate digital games on gastronomy. In this context, the qualitative research method has been used and the games that are in the top 25 of the “Top Rated” and “Best Sellers” lists among the 428 computer games that have been offered for sale on the Steam platform under the “cooking” label constitute the sample of the research. It was found that the games are mostly simulations in the style of business management and they are liked by customers. In addition, the games included in the intersection set of the two lists were identified and the labels they were offered for sale were analysed through the word cloud. Finally, a new ranking was created by calculating the average of the order in which the games in the intersection set are included in the two lists and the games in the top three in the new ranking were examined in detail. As an achievement of the research, it pioneered the establishment of the relationship between gastronomy and digital games and made suggestions for new research.

* Sorumlu Yazar

E-posta: unal.islakoglu@nisantasi.edu.tr (U. Islakoğlu)