

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 satışı 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 satışı 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)

GİRİŞ

Yeme içme eylemi canlı yaşamının ayrılmaz bir parçası olsa da bu olguyu merkeze alan bir disiplin olarak gastronomi kavramı görece yenidir. Antik Yunanca’da mide ve yasa anlamına gelen “gastro” ve “nomos” kelimelerinin birleşiminden oluşan gastronomi, ilk kez Antik Yunan döneminde Arcestratus’un yazmış olduğu “Gastronomia” isimli kitabın adında kullanılmıştır (Öztürk & Güven, 2018). Fakat kavram Joseph de Berchoux tarafından 19. yüzyıl başında “Gastronomi ya da Tarladan Sofraya İnsan” isimli kitabında “güzel ve nitelikli yemek yeme sanatı” olarak tanımlanana kadar kullanılmamıştır (Akdağ, 2021). Kavramın yaygınlaşmasına neden olan ve günümüzde sıklıkla referans verilen isim ise “Lezzetin Fizyolojisi” kitabı ile Jean Anthelme Brillat-Savarin olmuştur (Akdağ, 2021). Brillat-Savarin (2020) gastronomi kavramını “insanın beslenmesiyle ilgili her şey hakkındaki açıklamalı bilgi” olarak tanımlar ve doğa tarihi, fizik, kimya, ticaret, siyasi ekonomi gibi disiplinlerle ilişkilendirir.

Günümüzde disiplinlerarası bir çalışma alanı olarak gastronomi, pek çok disiplinle ilişkilendirilmektedir. Öztürk ve Güven (2018) gastronomi ile kesişen alanları antropoloji, arkeoloji, beslenme, bilim, biyoloji, botanik, coğrafya, ekoloji, ekonomi, felsefe, finans, işletme, konaklama, pazarlama, psikoloji, politika, sosyoloji, tarım, tarih, tıp, yönetim, fizik, kimya, mimarlık, işletme, iç mimarlık, tasarım ve diyetetik olarak listeler. Özbay (2021) gastronominin ilişkili olduğu bilimleri politika, tarih, edebiyat, tıp, hukuk, ahlak, din, felsefe, teknoloji, ticaret, ekonomi, coğrafya, tarım ve iletişim olarak tanımlar. Güler, Akdağ ve Kale’nin (2021) editörlüğünü yaptığı “Disiplinlerarası Bakış Açısıyla Gastronomi” isimli kitapta gastronominin ilişkili olduğu disiplinler iletişim, sosyoloji, psikoloji, edebiyat, din, insan kaynakları yönetimi, ekonomi, tarih, arkeoloji, antropoloji, siyaset, turizm, tarım, girişimcilik, sağlık, fizik ve kimya, beslenme ve diyetetik, gıda mühendisliği, güzel sanatlar, teknoloji, pazarlama, muhasebe ve finans, tur rehberliği, yiyecek-içecek işletmeciliği, eğitim, havacılık işletmeciliği, felsefe, konaklama işletmeciliği, rekreasyon işletmeciliği olarak görülmektedir. Akdağ (2021) ise gastronominin ilişkili olduğu diğer bilim dallarını iletişim, tarih, edebiyat, tıp, politika, hukuk, etik, din, felsefe, beslenme, diyetetik, botanik, hizmet, yönetim, pazarlama, şarap bilimi, sosyoloji, psikoloji, kimya, fizik, biyoloji, teknoloji, ticaret, ekonomi, coğrafya, tarım ve mutfak olarak şematize etmiştir.

Gastronominin teknoloji ile ilişkisi bağlamında ele alınan çalışmalarda yemek üretimini değiştiren veya yeme deneyimini zenginleştiren moleküler gastronomi, artırılmış ve sanal gerçeklik, üç boyutlu yazıcı, robotik zekâ ve yapay zekâ uygulamalarına değinilmiştir (Şimşek & Akdağ, 2018; Kulakoğlu Dilek & Dilek, 2021). Fakat gastronominin ilişkilendirildiği çalışma alanları arasında oldukça yeni bir alan olan dijital oyunlara değinen akademik bir çalışmaya literatürde rastlanamamıştır. Buradan hareketle literatürdeki boşluğu doldurmak adına bu araştırma gastronomi ile ilişkilendirilebilecek dijital oyunları araştırmayı amaçlamaktadır.

Oyunun Tarihçesi

Huizinga’ya (2006: s.70) göre oyun, kültürden öncedir; hatta kültür oyundan doğmuştur ve oyun biçimindedir. Müsabakalar bunun örneğidir. Antik Yunan’da müsabakalar kanıksandığı için oyun olarak hissedilir olmaktan çıkmış ve kültüre dönüşmüştür. Nitekim kültür, “oyunsal unsuru yavaş yavaş arka plana iter” (Huizinga, 2006: s.71). İbadet de oyun ile kültür ilişkisine bir başka örnektir. Huizinga’ya göre (2006) ilkel topluluklar kutsal ayinlerini basit oyun formuyla gerçekleştirir. And (2003) da “oyun” ve “ oynamak” kelimelerinin çok anlamlılığına dikkat çekerek bu tezi doğrular. Hatta And (2003) büyü kelimesinin etimolojik kökeninde raks etmek ve din bağlantısını tespit eder. Nitekim Türk Dil Kurumu’nun (TDK) çevrimiçi sözlüğünde oyun kelimesinin “iyi vakit geçirmeye yarayan eğlence”

anlamına ek olarak tiyatro, dans, entrika ya da şaşkınlık uyandıran hareket gibi pek çok anlamı bulunur (TDK, 2022). Bu bağlamda Huizinga (2006) insan için akıllı insan anlamına gelen “Homo sapiens” ya da alet yapan insan anlamına gelen “Homo faber” yerine “oyun oynayan insan” anlamına gelen “Homo ludens” ifadesini uygun görür.

Literatürde sıklıkla referans yapılan Huizinga'nın tezleri tartışmaya açık olsa da oyun, insan hayatına ilişkin önemli olgulardan birisidir. İnsan sadece çocukluk döneminde değil, yetişkinlik ve yaşlılıkta da oyun oynamaktadır. Satranç, tavla, okey veya iskambil kâğıdı ile oynanan oyunlar bunun örneğidir. Milattan önce 3500 yılına ait “senet” isimli oyun bilinen en eski oyun olarak kabul görmektedir (Dayaklı, 2020). "Go" oyunun 4000 yaşında olduğunu aktaran Çatak (2009) 1000 yaşında olan satrancın görece yeni bir oyun olduğunu belirtir.

Teknolojinin gelişmesiyle beraber oyun, bilgisayarlar aracılığıyla dijitalleşerek konsol, cep telefonu ve tablet gibi çeşitli elektronik aletler üzerinden herkesin erişebileceği kadar yaygınlaşmıştır. Dijitalleşen oyunun tarihine bakıldığı zaman pek çok gelişmede olduğu gibi askeri teknolojilerin öncülük ettiği görülmektedir. İlk bilgisayar oyunu olarak kabul edilen Hutspiel, 1955 yılında savaş simülasyonu olarak programlanmıştır (İlhan, 2019). Bilgisayar oyunlarının kökeni ile günümüzde dijital oyun konusunda yapılan akademik çalışmalarda öne çıkan konu başlıklarından birisinin şiddet olması (Şelimen, 2016; Koyuncu, 2021) dikkat çekici bir ilişkiyi görünür kılar. Nitekim Stahl (2011) dijital oyunları da içeren askerileştirilmiş eğlence tarzının toplum ve bireyler üzerinde şekillendirici etkisine dikkat çekerken Kurt (2016) “A Force More Powerful” isimli bilgisayar oyununun Arap Baharı'nda direnişçilere ilham kaynağı oluşunu araştırır.

Dijital oyun konusunda literatür ağırlıklı olarak olumsuz davranış ve psikolojik problemlere eğilmiştir. Koçak ve Köse (2014) oyun bağımlısı ergenlerin yaşam kalitelerinde ve ders başarılarında azalma, aile ve arkadaş iletişimde çatışmalar olduğunu tespit etmiştir. Çavuş, Ayhan ve Tuncer (2016) erkek üniversite öğrencilerinin kız öğrencilere kıyasla bağımlılık düzeyininin daha fazla olduğunu, anne eğitim düzeyi ve aile gelir seviyesi arttıkça bağımlılık düzeyinin arttığını, oyun için yapılan harcamanın ve şiddet içerikli oyunlara duyulan ilginin bağımlılık riskini arttırdığını ifade etmiştir. Yurdam'a (2018) göre çocuklar tahakküm mekanizmalarıyla uyumlu davranışlarda bulunarak tahakküm ilişkilerinin yeniden üretilmesine neden olmaktadır. Cihan ve Araç Ilgar (2019) dijital oyunların sporcular için motivasyon ve öğrenme aracı olduğunu fakat aynı zamanda zaman kaybına neden olması, sosyalleşememe ve bağımlılık gibi davranışsal sorunların ortaya çıkmasına neden olduğunu belirlemiştir. Güvendi, Tekkurşun Demir ve Keskin (2019) saldırganlık ile dijital oyun bağımlılığı arasında yüksek düzeyli anlamlı bir ilişki olduğunu tespit etmiştir. Bu bağlamda dijital oyun oynama süresinin uzunluğu ve fiziksel aktiviteye katılmamak veya düzenli spor yapmamak dijital oyun bağımlılığını ve saldırganlık düzeyini arttırmaktadır (Güvendi, Tekkurşun Demir & Keskin, 2019). Talan ve Kalıncara (2020) dijital oyun bağımlılığının sosyal etkinliklere katılmama, derslerde başarısızlık ve aile gelir durumu ile ilişki olduğunu tespit etmiştir. Aksoy ve Yılmaz Bursa (2020) bilgisayar oyunu bağımlılığı ile benlik algısı arasında negatif yönlü anlamlı bir ilişki olduğunu ve bilgisayara sahip olma durumu, anne-baba öğrenim durumu ve kardeş sayısının bu ilişkide anlamlı bir etkisinin olmadığını öne sürmüştür. Gözüm ve Kandır (2020) okul öncesi çocuklarda dijital oyun oynama süresinin arttıkça oyun oynama eğiliminin ve konsantrasyon beceresinin düştüğünü belirlemiştir. Soyöz-Semerci ve Balcı (2020) konsol ve akıllı telefon kullanımının dijital oyun bağımlılığında fazla etkili olduğunu ifade etmiş ve erkek lise öğrencilerinin kız öğrencilere kıyasla daha fazla bağımlılık davranışı sergilediğini belirlemiştir. Cihan, Çelik ve Çetinkaya (2022) ortaöğretimine devam eden sporcuların oyun öncesinde yüksek heyecan, oyun sırasında huzur, mutluluk ve mücadele, oyun

sonrasında ise huzursuzluk, kaygı ve yorgunluk yaşadığını tespit etmiştir. Bu bağlamda özellikle çocukların dijital oyun oynaması konusunda ebeveynlerin sorumluluğu artmaktadır. Söğüt (2020) ebeveynlerin dijital oyunlardaki şiddet konusunda bilgi sahibi olduklarını ve gerekli önlemleri aldıklarını aktarır. Pazarcıkcı ve Efe (2021) annelerin dijital oyun konusunda farkındalıklarını genel olarak yüksek olduğunu tespit etmiştir ve uzun yıllardır tablet veya akıllı telefon kullanan annelerin ve tek çocuklu annelerin, daha kısa süredir tablet veya akıllı telefon kullanan veya iki ve üzeri çocuk sahibi annelere göre daha yüksek farkındalık seviyesine sahip olduğu görülmüştür (Pazarcıkcı & Efe, 2021).

Literatürde dijital oyun konusunda ele alınan bir diğer konu başlığı ise eğitimidir. Topçu, Küçük ve Göktaş (2014) bağımlılık oluşturma, fiziksel hasarlara yol açma, fazla zaman alma, özel bir donanım ve yazılım gerektirme, sınıf yönetiminin zorlaşması gibi sorunlara yol açma endişesine neden olsa da bilgisayar oyunlarının öğrencilere matematik dersini sevdirmeye, öğrencilerin öğrenmelerini daha kalıcı hale getirmeye, kavramları görselleştirme, eğlenerek öğrenme, öğrenilenleri pekiştirme, düşünme becerilerini geliştirme gibi faydaları olacağını tespit etmiştir. Güneş (2014) de bilgisayar oyunlarının uzaktan öğretim sürecinde faydalı olabileceğini ifade eder. Yıldırım (2017) öğrencilerin dijital oyun aracılığıyla öğrenimine karşı tutumlarının olumlu olduğunu ve bu yol ile öğrenmenin kalıcı olduğunu düşündüklerini belirtir. Süygün ve Bozyiğit (2019) teorik dersler ile kazandırılması zor olan problem çözme, risk alma, örgütsel ve küresel düşünebilme, takım çalışmasına uyum, iletişim gibi yeteneklerin dijital oyunlar sayesinde daha etkili aktarabileceği ifade edilmiştir. Bozok, Geniş ve Avcu (2020) dijital oyun aracılığıyla öğretim faaliyetinde öğrencilerin süreçten keyif aldıklarına, ders hakkında bilinçlendiklerine ve hareket tabanlı oyunların daha çok sevildiğine dikkat çekmiştir. Ustabulut ve Kana (2021) eğitsel oyunların öğretmenleri daha da rahatlatacağını, öğrenmeyi daha iyi ve yaratıcı bir hale getirerek öğrenme deneyimini zenginleştireceğini düşünmektedir.

Oyun, bir eğlence aracı veya boş zaman etkinliği olmanın yanında, stratejik karar almayı gerektiren alanlar için rasyonel düşüncenin merkezinde bulunmaktadır: Oyun teorisi “bireyler, organizasyonlar ve devletler arasındaki müzakere, çatışma ve işbirliği gibi konuları matematik modellerle inceleyen bir disiplin” olarak tanımlanmaktadır (Aktan & Bahçe, 2013). Şahin ve Eren (2012) oyun teorisinin sosyal bilimler için geliştirilen ilk ve tek araç olduğunu öne sürer. Bu teori, politika (Aktan & Bahçe, 2013) ve uluslararası politika analizi (Güner, 2003; Özkaya & İzgi 2021), işletme yönetimi (Şahin & Miran, 2010), iktisat (Şahin & Eren, 2012; Çiftçi, 2017; Genç & Kadam, 2018) gibi stratejik karar almanın öne çıktığı alanlarda kullanılmaktadır. Bu teoriye göre oyuncular işbirliği içerisinde, işbiriksiz ya da karma motivasyonlar ile mücadele etmektedir ve oyunun, her oyuncunun birlikte kazanabileceği, birlikte kaybedebileceği veya bir tarafın kazanıp diğerinin kazabileceği muhtemel sonuçları bulunmaktadır (Aktan & Bahçe, 2013).

Gastronomi ve Dijital Oyunun Kesişim Kümesi Olarak İletişim Ortamına Yansıyan Sosyoloji

Gastronomi ile dijital oyun ilişkisine dair literatürde boşluk bulunduğu için bu ilişki kuramsal olarak en temelde sosyoloji ve iletişim üzerinden kurulabilir. Çünkü gastronomi yeme içmenin sadece beslenmeden ibaret olmadığı, aynı zamanda yenilen veya yenilmeyen yiyeceğe anlam atfedilen ve yenilen veya yenilmeyen yiyecek üzerinden yiyenin tanımlandığı kültürel bir etkinliktir. Önçel ve Özgür Göde (2016) yeme alışkanlıkları çerçevesinde ortaya çıkan değişim ve gelişmelerin sosyal bir boyut içerisinde incelenmesi gerektiğini belirtir. Bu bağlamda kültürel miras, göç, kentleşme, din ve sınıf farklılıkları gastronominin sosyoloji ile ilişkisi bağlamında öne çıkan başlıklara örnek

oluşturmaktadır (Çoban, 2021). Amerikan kültürü içerisinde erkekler kırmızı et ve patates tüketmeyi tercih ederken, Hindistan'da gıda güvenliği ve Hindu inancına sahip olanların değer yargıları sebebiyle et tüketimi tavsiye edilmemektedir (Önçel & Özgür Göde, 2016). İslam etkisindeki coğrafyada ise hayvansal kaynaklı protein tüketimi belirli şartlara tabiidir: Tek tırnaklı at, eşek veya katır gibi hayvanların eti ve sütünün tüketimi “caiz” görülmezken, domuz “haram” kabul edilmektedir. Tüketilmesi “helal” kabul edilen hayvanların ise İslami şartlara uygun kesilmesi gibi şartlar bulunmaktadır (Tez, 2021). Bir başka örnek ise kentleşme ile ortaya çıkan dışarıda yeme olgusunun yaygınlaşması ve kadının işgücüne katılımı sonrası ev mutfağı ile özdeşleşen rolünün değişimidir. (Özbay, 2021). Ayrıca, bir sofrada neyin nasıl servis edildiği ve kimin nereye oturduğu gibi konular da sosyoloji ile gastronominin kesişim kümesinde konumlanmaktadır (Avcıkurt & Sarıoğlu, 2019).

Oyun da gastronomi gibi sosyolojik bir olgudur. Kültürün oyundan doğduğu tezi bir kenara, oyun ile gündelik hayat arasındaki ayrım (Huizinga, 2006) bile oyunun toplumsal niteliğine işaret etmektedir. Özellikle bu araştırmanın konusu olan dijital oyun, üretim ve tüketim ilişkileri bağlamında gastronominin toplumsal örgütlenmesine benzerlik göstermektedir. Üreten ile tüketen ayrılmış, araya dağıtım kanalları eklenmiş, üretim ve tüketim kendi içinde ve birbiri arasında hiyerarşik bir yapılanmayı ortaya çıkarmıştır. Dolayısıyla gastronomide de dijital oyunda da kapitalist üretim ilişkileri içerisinde tüketicinin ve üreticinin sınıfsal konumu görünür olmuştur.

Gastronomi ile dijital oyun arasında kurulan sosyolojik bağlantı sadece ekonomik temelde değil aynı zamanda kültürel olarak da tespit edilebilir. Avcıkurt ve Sarıoğlu (2019) yeme içme olgusunun sosyolojik bağlamda mesaj ve anlam taşıyıcı olarak iletişim boyutuna dikkat çeker. İletişimin de sosyolojik bir olgu olduğunu ifade eden Doğan Topçu, Kurtçu ve Erdönmez (2021), gastronominin giderek yaygınlaşan ve önem kazanan bir şekilde kitle iletişimi içerisinde bir iletişim unsuru olarak yer aldığını belirtir. Kitle iletişim araçları bağlamında gastronomi ile iletişim ilişkisi iletişim ortamına göre sinema, televizyon, yazılı basın ve yeni medya olarak sınıflandırılmaktadır (Doğan Topçu, Kurtçu ve Erdönmez, 2021). Benzer bir şekilde Yılmaz ve Şenel (2016) kitle iletişiminde gastronomi konulu yayınları ortamına göre basılı medya, radyo, televizyon ve internet olarak sınıflamaktadır. Bu noktada dijital oyunları ortam (medium) olarak değerlendirmek mümkün gözükmemektedir. Nasıl ki gastronomi doğrudan veya dolaylı olarak filmlerde yer alıyorsa (Yüksel, 2018) benzer bir şekilde dijital oyunlarda da yer alabilmektedir. Nitekim Shaheer ve Tripathi (2022) de dijital oyunlarında yer alan yiyeceklerin turistik çekiciliğine dikkat çekerken oyunları bir medya olarak değerlendirmektedir. İngiltere'de bilgisayar oyunlarını işaret eden “video game” kavramında yer alan “video” da bu yaklaşımı güçlendirmektedir. Eklemek gerekir ki enteresan bir şekilde, İngiltere'de oyun anlamına gelen “game” aynı zamanda “av hayvanı” anlamına da gelmektedir. Bu bağlamda “av hayvanı” olan tavşan, ördek, geyik gibi hayvanların avlanması tarihte soyluların bir eğlencesi olarak oyun niteliği taşıırken aynı zamanda avlanan hayvanların pişirilip tüketildiği düşünülürse oyun ile gastronomi arasındaki ilişki İngilizce “game” kelimesinin çokanlamlılığı üzerinden kurulabilir. Bu noktada gastronomiye dair unsurların hangi biçim ve içerikle dijital oyunlarda yer aldığının incelenmesi yeni bir araştırma alanının ortaya çıkmasına vesile olmaktadır. Nitekim bu araştırma, kültürel bir değer olarak gastronominin iletişim ortamlarında yer almasına benzer bir şekilde dijital oyunlara da yansımış olacağı varsayımı ile gerekli olan teorik çerçevenin oluşturulmasına zemin hazırlamıştır.

Yöntem

Araştırmanın amacı gastronomi konulu bilgisayar oyunların tespit edilip incelenmesidir. Araştırmanın evrenini gastronomi konulu oyunlar oluşturmaktadır. Evrenin tamamına erişme imkanının zorluğu sebebiyle araştırmanın

örneklerinin belirlenmesi gerekmiştir. Bu bağlamda Steam ve Epic Games platformlarında “gastronomi”, “pişirmek”, “yemek” ve bunların İngilizce karşılığı olan “gastronomy”, “cook” ve “food” anahtar kelimeleri ile erişilebilen oyunlar üzerinden ön araştırma yapılmıştır. Epic Games’te yayınlanan oyunların sayıca azlığı ve tespit edilen oyunların Steam platformunda da bulunması sebebiyle araştırmanın örneklem seçiminde Steam öne çıkmıştır. İlgili anahtar kelimeler ile tespit edilen oyunların Steam platformunda “aşçılık” etiketi ile yayınlandığı görülmüştür. Steam platformunda “aşçılık” etiketi ile satışa sunulmuş 428 oyun bulunmaktadır. Araştırmanın amacına uygun olan örneklem belirlenmesi için Steam platformunda “aşçılık” etiketi ile yayınlanan “En İyiler” ve “En Çok Satanlar” listelerinin ilk 25’i dikkate alınmıştır. Daha detaylı analiz için iki listenin kesişim kümesinde yer alan oyunlar tespit edilmiş ve bu oyunların satışa sunulduğu etiketler incelenmiş ve kelime bulutu aracılığıyla görselleştirilmiştir. Ayrıca kesişim kümesinde bulunan oyunların, her iki listede bulunduğu sıranın ortalaması alınarak yeni bir sıralama oluşturulmuştur. Bu listede yer alan ilk üç oyun incelemeye dahil edilmiştir. Bu bağlamda nitel araştırma yöntemi benimsenmiş olup veri toplama aracı olarak doküman analizi seçilmiştir. Veri analizinde ise betimsel analiz ve kelime bulutu analizi kullanılmıştır.

Bulgular

Steam platformunda “aşçılık” etiketine sahip en çok satan oyunlar Tablo 1.’de gösterilmiştir. Liste düzenlenirken içinde kısmen aşçılığa dair unsurlar bulundurduğu için “aşçılık” etiketine sahip fakat konusu gastronomi olmayan oyunlar listeden çıkarılmıştır. Liste incelendiğinde görüleceği üzere listede yer alan oyunlar ağırlıklı olarak simülasyon türünde olup genel olarak beğenilmiştir. Fiyat aralığı 6,20 TL ile 349 TL arasında değişmekle beraber özellikle Steam platformunda kurun düşük seviyeden hesaplanması ve çeşitli indirimler düşünüldüğünde aşçılık oyunlarının oldukça hesaplı olduğu görülmektedir. Fakat kullanıcı inceleme sayısı genel itibarıyla düşüktür ve bu durum diğer oyunlar içerisinde gastronomi ile ilgili oyunların daha az tercih edildiğine işaret etmektedir. Oyunların çıkış tarihine bakıldığında ise 2022 yılı dikkat çekmektedir. Dolayısıyla çok satanlar listesinde yer almak “yeni” olma ile ilişkilendirilebilir.

Tablo 1. Steam “En Çok Satan” aşçılık oyunları sıralaması.

Sıra	Oyun Adı	Çıkış Tarihi	Fiyat	Tür	Kullanıcı İnceleme Sayısı	Genel Değerlendirme
1	Overcooked! 2	07.08.2018	70,00 TL	Simülasyon	31751	Çok Olumlu
2	PlateUp!	04.08.2022	28,00 TL	Bağımsız	6361	Son Derece Olumlu
3	Overcooked! All You Can Eat	23.03.2021	349,00 TL	Simülasyon	1742	Çoğunlukla Olumlu
4	Cooking Simulator	06.06.2019	44,00 TL	Bağımsız	13441	Çok Olumlu
5	İyi Pizza, Güzel Pizza	05.06.2018	25,00 TL	Basit Eğlence	1157	Çok Olumlu
6	Overcooked	03.08.2016	39,00 TL	Simülasyon	10392	Çok Olumlu
7	Cafe Owner Simulator	05.12.2022	185,00 TL	Simülasyon	118	Çoğunlukla Olumlu
8	Food Truck Simulator	14.09.2022	32,00 TL	Rol Yapma	645	Karışık
9	Cooking Simulator VR	29.07.2021	40,00 TL	Simülasyon	967	Çok Olumlu
10	Ravenous Devils	29.04.2022	10,50 TL	Simülasyon	4942	Çok Olumlu
11	BBQ Simulator: The Squad	25.05.2022	6,20 TL	Simülasyon	558	Çok Olumlu

Tablo 1. Steam “En Çok Satan” aşçılık oyunları sıralaması (devamı)

12	Brewmaster: Beer Brewing Simulator	29.09.2022	129,99 TL	Bağımsız	482	Çok Olumlu
13	Epic Chef	11.11.2021	199,00 TL	Simülasyon	302	Çok Olumlu
14	Cook-Out	20.04.2021	32,00 TL	Simülasyon	128	Çok Olumlu
15	Godlike Burger	21.04.2022	90,00 TL	Simülasyon	365	Çoğunlukla Olumlu
16	Recipe for Disaster	05.08.2022	35,00 TL	Bağımsız	424	Çoğunlukla Olumlu
17	Bakery Simulator	03.05.2022	26,00 TL	Simülasyon	488	Çoğunlukla Olumlu
18	The Sushi Spinnery	23.05.2022	16,50 TL	Basit Eğlence	199	Çok Olumlu
19	Lemon Cake	18.02.2021	25,00 TL	Simülasyon	1075	Çok Olumlu
20	Chef: A Restaurant Tycoon Game	20.08.2020	32,00 TL	Simülasyon	1102	Çoğunlukla Olumlu
21	Cafeteria Nipponica	04.07.2022	16,50 TL	Simülasyon	101	Çok Olumlu
22	Bone's Cafe	29.10.2022	25,00 TL	Simülasyon	123	Çok Olumlu
23	The Ramen Sensei	05.09.2022	16,50 TL	Simülasyon	33	Olumlu
24	Yakiniku Simulator	03.06.2022	49,99 TL	Simülasyon	245	Çok Olumlu
25	Bartender Hustle	27.05.2022	32,00 TL	Basit Eğlence	82	Çok Olumlu

Steam platformunda “aşçılık” etiketine sahip “en iyi” oyunlar listesinde 27 oyun yer almaktadır. Konusu itibariyle gastronomiye odaklı olmayan oyunlar çıkarıldığına listedeki oyun sayısı 22’ye düşmektedir (Tablo 2). Listede yer alan oyunların, çok satanlar listesinde olduğu gibi, ağırlıklı olarak simülasyon türünde olduğu ve genel olarak beğenildiği görülmektedir. Listede üç adet ücretsiz oyun bulunmakla beraber listedeki en yüksek fiyatlı oyunlar 199,00 TL, 54 TL ve 49,99 TL’dir. Çok satan aşçılık oyunlarına kıyasla “en iyi” aşçılık oyunlarının görece daha ucuz olduğu söylenebilir. Bu bağlamda ücret ile “en iyi” olma arasında bir ilişki kurulabilir. Kullanıcı inceleme sayılarının ise, çok satan aşçılık oyunları listesinde olduğu gibi, istisnai örnekler hariç genel olarak düşük olduğu görülmektedir. Fakat “en iyi” olmak ile kullanıcı incelemesi arasında doğrudan ilişki bulunduğundan kullanıcı inceleme sayısı niceliksel olarak düşük olsa da nitelik bakımından yüksek etki etmektedir. Oyunların çıkış tarihi konusunda ise 2013, 2016 gibi görece eski tarihlerin bulunması dikkat çekicidir fakat son iki yılın listede önemli bir ağırlığı olduğu söylenebilir.

Tablo 2. Steam “En İyi” aşçılık oyunları sıralaması.

Sıra	Oyun Adı	Çıkış Tarihi	Fiyat	Tür	Kullanıcı İnceleme Sayısı	Genel Değerlendirme
1	PlateUp!	04.08.2022	28.00 TL	Bağımsız	6361	Son Derece Olumlu
2	Cooking Simulator	06.06.2019	44,00 TL	Bağımsız	13441	Çok Olumlu
3	İyi Pizza, Güzel Pizza	05.06.2018	25,00 TL	Basit Eğlence	1157	Çok Olumlu
4	Overcooked	03.08.2016	39,00 TL	Simülasyon	10392	Çok Olumlu
5	Battle Chef Brigade Deluxe	20.11.2017	32,00 TL	Simülasyon	1093	Son Derece Olumlu
6	Cook, Serve, Delicious!	08.10.2013	18,00 TL	Bağımsız	3434	Son Derece Olumlu
7	Ravenous Devils	29.04.2022	10,50 TL	Simülasyon	4942	Çok Olumlu
8	One-armed cook	30.08.2022	Ücretsiz	Simülasyon	6740	Çok Olumlu
9	Cooking Simulator VR	29.07.2021	40,00 TL	Simülasyon	967	Çok Olumlu
10	Cook-Out	20.04.2021	32,00 TL	Simülasyon	128	Çok Olumlu
11	Epic Chef	11.11.2021	199,00 TL	Simülasyon	302	Çok Olumlu

Tablo 2. Steam “En İyi” açılış oyunları sıralaması.

12	BBQ Simulator: The Squad	25.05.2022	6,20 TL	Simülasyon	558	Çok Olumlu
13	Yakiniku Simulator	03.06.2022	49,99 TL	Simülasyon	245	Çok Olumlu
14	The Sushi Spinnery	23.05.2022	16,50 TL	Basit Eğlence	199	Çok Olumlu
15	VR The Diner Duo	02.11.2016	24,00 TL	Simülasyon	400	Çok Olumlu
16	Cooking Live - Italian Kitchen Simulator	16.11.2022	Ücretsiz	Simülasyon	274	Çok Olumlu
17	Bone's Cafe	29.10.2022	25,00 TL	Simülasyon	123	Çok Olumlu
18	Bakso Simulator	03.05.2022	26,00 TL	Simülasyon	1182	Çoğunlukla Olumlu
19	World End Diner	19.06.2021	25,00 TL	Simülasyon	281	Çok Olumlu
20	Takoyaki Party Survival	27.08.2022	6,20 TL	Simülasyon	152	Çok Olumlu
21	Espresso Tycoon Prologue: Underwater	04.11.2022	Ücretsiz	Simülasyon	435	Çok Olumlu
22	inbento	03.09.2019	54,00 TL	Strateji	218	Çok Olumlu

Steam’de yer alan çok satan açılış etiketli oyunlar ile “en iyi” açılış etiketli oyunların kesişim kümesinin 12 olduğu tespit edilmiştir. Tablo 3’te bu 12 oyun alfabetik olarak sıralanmış olup “en iyi” ve “en çok satan” sırasıyla beraber gösterilmiştir. Kesişim kümesinde yer alan 12 oyundan 8’i simülasyon türünde listelenmiştir. Fiyat aralığı 6,20 TL ile 199,00 TL arasında değişmektedir. Çıkış tarihi, kullanıcı inceleme sayısı ve genel değerlendirme unsurlarında “çok satan” ve “en iyi” listelerindeki bulgular ile tekrar etmektedir.

Tablo 3. Steam “En İyi” ve “En Çok Satan” listelerinin her ikisinde de yer alan açılış oyunları.

Oyun Adı	Çıkış Tarihi	Fiyat (TL)	Tür	Kullanıcı İnceleme Sayısı	Genel Değerlendirme	En İyi Sırası	En Çok Satan Sırası
BBQ Simulator: The Squad	25.05.2022	6,20	Simülasyon	558	Çok Olumlu	12	11
Bone's Cafe	29.10.2022	25,00	Simülasyon	123	Çok Olumlu	17	22
Cooking Simulator	06.06.2019	44,00	Bağımsız	13441	Çok Olumlu	2	4
Cooking Simulator VR	29.07.2021	40,00	Simülasyon	967	Çok Olumlu	9	9
Cook-Out	20.04.2021	32,00	Simülasyon	128	Çok Olumlu	10	14
Epic Chef	11.11.2021	199,00	Simülasyon	302	Çok Olumlu	11	13
İyi Pizza, Güzel Pizza	05.06.2018	25,00	Basit Eğlence	1157	Çok Olumlu	3	5
Overcooked	03.08.2016	39,00	Simülasyon	10392	Çok Olumlu	4	6
PlateUp!	04.08.2022	28,00	Bağımsız	6361	Son Derece Olumlu	1	2
Ravenous Devils	29.04.2022	10,50	Simülasyon	4942	Çok Olumlu	7	10
The Sushi Spinnery	23.05.2022	16,50	Basit Eğlence	199	Çok Olumlu	14	18
Yakiniku Simulator	03.06.2022	49,99	Simülasyon	245	Çok Olumlu	13	24

Steam’de yer alan “En İyi” ve “En Çok Satan” listelerinin her ikisinde de yer alan açılış oyunlarının etiketleri incelendiği zaman, “açılış” (12) etiketinden sonra “basit eğlence”, “simülasyon” ve “tek oyunculu” etiketlerinin toplam on kez kullanıldığı tespit edilmiştir. Nitekim bu olgu, oyun türü olarak Steam’in kendi listeleme yönteminin, etiket kullanımı bazında tekrar ettiğini göstermektedir. Bu bahsi geçen üç etiketten sonra sırasıyla “yönetim” (8), “komik” (7), “aile dostu” ve “kaynak yönetimi” (6) etiketleri en çok kullanılan etiketler olmuştur. Etiket analizinin kelime bulutu olarak gösterimi Görsel 1’de yer almaktadır.

olarak mutfak ve işletme atmosferini, oyunun etiketlerinde de yer aldığı üzere, “sevimli” hale getirmektedir (Görsel 2).



Görsel 2. “PlateUp!” isimli oyundan, oyun içi ekran görüntüsü (Steam, 2022a).

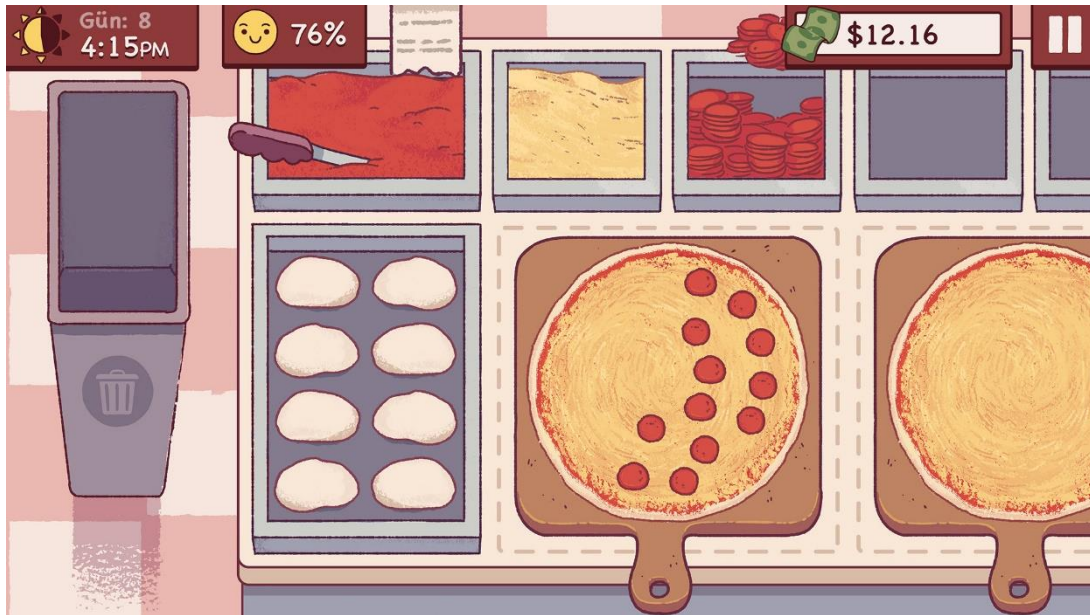
“Big Cheese Studio” tarafından geliştirilen “Cooking Simulator”, “Big Cheese Studio” ve “PlayWay S.A.” tarafından yayınlanmıştır. Adından da anlaşılacağı üzere bir aşçılık simülasyonu olan oyun, birinci şahıs bakış açısıyla oynanması ve grafiklerinin gelişmişliği ile dikkat çekmektedir (Görsel 3). Dolayısıyla “tycoon” olarak adlandırılan işletme yönetimi mantığındaki pek çok gastronomi konulu oyundan gerçekçilik bakımından farklılaşmaktadır. Oyunda pek çok gıda ürünü çeşitli biçimlerde işlenip pişirilebilmektedir. Bu süreçte çeşitli endüstriyel mutfak ekipmanları kullanılabilir. Oynanış esnasında gıdaların gramaj bilgisinin vurgulanması ve pişirmenin zaman temelli olarak değişkenlik göstermesi dikkat çekici ayrıntılardır. Oyunda tamamlanan görevlere bağlı olarak deneyim puanı kazanılmakta ve seviye atlanmaktadır. Bu bağlamda “Cooking Simulator” oyununun gerçekçiliği sebebiyle eğitim amaçlı kullanıma uygun olduğu düşünülebilir.



Görsel 3. “Cooking Simulator” isimli oyundan, oyun içi ekran görüntüsü (Steam, 2022b).

“Cooking Simulator” adlı oyunun ekstra ücrete tabii olarak “pizza” ve “pastalar ve kurabiyeler” olmak üzere ürün bazında iki, “kıyamet sonrası hayat” ve “televizyonda yemek programı” temalı iki olmak üzere toplam dört adet ek paketi mevcuttur. Ayrıca oyunun gerçeklik deneyimini arttıran Sanal Gerçeklik (VR) özellikli versiyonu da “Cooking Simulator VR” adıyla satışa sunulmuştur. Nitekim “Cooking Simulator VR” hem “çok satan” hem de “en iyi” aşçılık oyunları listelerinde dokuzuncu sırada yer almaktadır.

“TapBlaze” tarafından geliştirilip yayınlanan “İyi Pizza, Güzel Pizza” Türkçe dahil toplam 17 farklı dilde destek vermektedir. Nitekim Steam platformu Türkçe dil tercihi ile kullanıldığında oyun, “Good Pizza, Great Pizza - Cooking Simulator Game” olan orijinal ismi yerine “İyi Pizza, Güzel Pizza” ismi ile görüntülenmektedir. Pizza ustaları tarafından hazırlandığı iddia edilen oyunun geliştiricisi de dört yıl pizzacılık yapmıştır (Steam, 2022c). Tek oyunculu olarak oynanan, basit bir arayüze ve iki boyutlu grafiklere sahip “İyi Pizza, Güzel Pizza” bir pizzacı dükkanının işletildiği ve müşterinin talebine uygun olarak pizzanın pişirilip servis edildiği bir simülasyon oyunudur (Görsel 4). Oyunun başında hamur, sos ve peynir ile hazırlanan pizza, oyunda ilerledikçe artan malzeme sayısı ve müşteri taleplerine bağlı olarak çeşitlenir. Sipariş alma sürecinde müşteri ile kurulan diyalog hikâyeyi etkilemekle beraber fırının bakımı, hırsız girmesi ya da parası olmayan kişilere yardım edilmesi gibi değişkenler işletme sürecine etki etmektedir. Oyunda dikkat çeken unsurlardan birisi, siparişi hazırlanırken müşterinin mutluluk seviyesini temsil eden göstergenin zamana bağlı olarak azalmasıdır. Dolayısıyla zaman, yiyecek içecek işletmesinin yönetimi, müşteri memnuniyeti ve işletme karlılığı ile ilişkili olarak önemli bir unsurdur.



Görsel 4. “İyi Pizza, Güzel Pizza” isimli oyundan, oyun içi ekran görüntüsü (Steam, 2022c).

Sonuç ve Değerlendirme

İnsan hayatının zorunlu bir parçası olan yeme içme eylemi sadece biyolojik bir olgu değil, aynı zamanda kültürel de bir olgudur. Yeme-içme insanın değer yargılarını, toplumsal konumunu yansıtan çok boyutlu bir olgu olduğundan dolayı çeşitli biçimlerde iletişim ortamında kendisine yer bulmaktadır. Oyun ve onun teknolojik hali olan dijital oyun hem toplumsal örgütlenmenin bir çıktısı hem de toplumsal öğeleri içeren bir medya olarak değerlendirilebilir. Bu bağlamda, diğer toplumsal öğeler gibi gastronomi de dijital oyun ortamında yer almaktadır.

Araştırma sürecinde dikkat çeken bir detay olarak eklemek gerekir ki, zaman mefhumu, yiyecek-içecek işletmesi yönetimi bağlamında müşterinin memnuniyetine ve işletme karlılığına etki eden önemli unsurlardan birisi olarak gastronomi konulu oyunlarda sıklıkla kullanılmaktadır. Ayrıca, verilerin toplandığı tarih ile raporlama süreci arasında geçen sürede çok satan aşçılık etiketine sahip oyunların sıralamasının sıklıkla değiştiği gözlemlenmiştir. Bu da pazarın sağlığına işaret etmektedir. Dolayısıyla gastronomi konulu oyunlar genel oyun pazarının talep olarak görece gerisinde kalmaktadır.

Bu araştırma gastronomi ile dijital oyunlar arasında bir ilişki kurulmasına vesile olarak yeni araştırmalar için gerekli kuramsal altyapının kurulmasına öncülük etmektedir. Gastronomiye dair unsurların dijital oyunlarda nasıl temsil edildiğinin incelenmesi, gerekli izinlerin alınarak kullanıcı deneyimlerinin incelenmesi veya sektör paydaşlarının dijital oyunlarda “gösterilen” gastronomiye dair düşüncelerinin incelenmesi bu kuramsal altyapının güçlenmesine yardımcı olacaktır. Özkarakaş ve Atılğan’ın (2023) dijital oyun içeriğini kültürel miras bağlamında incelemesi gastronomi özelinde de yol gösterici olabilir. Ayrıca gastronomi konulu oyunların bir enformasyon kaynağı ve eğitim amaçlı olarak kullanılabilirliğinin araştırılması sadece teorik olarak değil, aynı zamanda pratik kazanımların ortaya çıkmasını sağlayabilir. Özellikle gastronomi konulu oyunların işletme yönetimi tarzında simülasyonlar olduğu düşünülecek olursa zaman yönetimi, müşteri memnuniyeti ve işletme kârlılığına yönelik olarak bilincin gelişmesine olumlu etki yapması beklenebilir. Bu noktada dijital oyunların bağımlılık yaratması gibi olumsuz etkilerinin de göz önünde tutulması gerekmektedir. Buna ek olarak oyun teorisi bağlamında gerek oyun içinde gerek oyun sayesinde kazanılan bilinçle gerçek hayatta alınacak yönetsel kararların ve bu kararların olası sonuçlarına yönelik stratejik düşüncenin gelişimi de potansiyel kazanımlar arasında sayılabilir. Son olarak eklemek gerekir ki gastronomiyi konu edinen oyunların yanı sıra oyunlarda yer alan gastronomi unsurlarının oyun deneyimine etkisi bağlamında incelenmesi faydalı olacaktır.

Beyan

Makalenin tüm yazarlarının makale sürecine verdikleri katkı eşittir. Yazarların bildirmesi gereken herhangi bir çıkar çatışması yoktur.

KAYNAKÇA

- Akdağ, G. (2021). Gastronomiye *Disiplinlerarası Bakış*. Güler, O, Akdağ, G. & Kale, A. (Eds.) Disiplinlerarası bakış açısıyla gastronomi: kavramlar, araştırmalar ve çalışma önerileri İçinde. Ankara: Detay Yayıncılık.
- Aksoy, A. B. & Yılmaz Bursa, G. (2020). Ortaokul öğrencilerinin bilgisayar oyun bağımlılığı ile benlik algıları arasındaki ilişkinin incelenmesi. *Mehmet Akif Ersoy Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 56, 206-226.
- Aktan, C. C. & Bahçe, A. B. (2013). Kamu tercihi perspektifinden oyun teorisi. *Hukuk ve İktisat Araştırmaları Dergisi*, 5 (2), 93-117.
- And, M. (2003). *Oyun ve Bügü: Türk Kültüründe Oyun Kavramı*. İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.
- Avcıkurt, C. & Sarioğlu, M. (2019). *Gastronomi Sosyolojisine Genel Bakış*. Avcıkurt, C. ve Sarioğlu, M. (Eds), Gastronomi Olgusuna Sosyolojik Bakış İçinde. Ankara: Detay Yayıncılık.

- Brillat-Savarin, J. A. (2020). *Lezzetin Fizyolojisi ya da Yüce Mutfak Üzerine Düşünceler* (3. Baskı). İstanbul: Oğlak Yayınları.
- Bozok, Z., Geniş, E. & Avcu, Y. E. (2020). Özel yetenekli öğrencilerde bilişim etiği öğretimine yönelik bir dijital oyun geliştirilmesi ve uygulanması. *Uluslararası Eğitim Bilim ve Teknoloji Dergisi*, 6 (1), 36-54.
- Cihan, B. B. & Araç Ilgar, E. (2019). Dijital spor oyunlarının sporcular üzerindeki etkilerinin incelenmesi fenomenolojik bir çözümleme. *Gaziantep Üniversitesi Spor Bilimleri Dergisi*, 4 (1), 171-189. DOI: 10.31680/gaunjss.510351
- Cihan, B. B., Çelik, E. & Çetinkaya, Ö. (2022). Sporcu öğrencilerin dijital oyun öncesinde esnasında ve sonrasındaki duygu durumlarının incelenmesi. *Kilis 7 Aralık Üniversitesi Beden Eğitimi ve Spor Bilimleri Dergisi*, 6 (1), 29-47.
- Çatak, G. (2009). *Tasarım Eğitiminde Bilgisayar Oyunlarının Kullanımına Yönelik Bir Model Önerisi* (Doktora Tezi). Ulusal Tez Merkezi.
- Çavuş, S., Ayhan, B. ve Tuncer, M. (2016). Bilgisayar oyunları ve bağımlılık: üniversite öğrencileri üzerine bir alan araştırması. *İletişim Kuram ve Araştırma Dergisi*, 43, 265-289.
- Çiftçi, C. (2017). Jenerasyon Y'nin yatırım aracı tercihleri: Oyun teorisi yaklaşımı. *Karabük Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 7 (2), 698-712.
- Çoban, Ö. (2021). *Gastronomi ve Sosyoloji*. Güler, O, Akdağ, G. ve Kale, A. (Eds.) Disiplinlerarası Bakış Açısıyla Gastronomi: Kavramlar, Araştırmalar ve Çalışma Önerileri İçinde. Ankara: Detay Yayıncılık.
- Dayaklı, Ö. (2020). *Bilgisayar Oyunlarındaki Ürün Yerleştirmenin Marka Farkındalığına Etkisi: Üniversite Öğrencileri Üzerinde Bir Araştırma* (Yüksek Lisans Tezi). Ulusal Tez Merkezi.
- Doğan Topçu, A., Kurtçu, C. & Erdönmez, S. (2021). Gastronomi ve iletişim. Güler, O, Akdağ, G. ve Kale, Anıl (Eds.) *Disiplinlerarası Bakış Açısıyla Gastronomi: Kavramlar, Araştırmalar ve Çalışma Önerileri İçinde*. Ankara: Detay Yayıncılık.
- Genç, S. Y. & Kadah, H. (2018). Oyun Teorisi ve Nash'in denge stratejisi. *Iğdır Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 14, 419-440.
- Gözüm, A. İ. C. & Kandır, A. (2020). Okul öncesi çocukların dijital oyun oynama sürelerine göre oyun eğilimi ile konsantrasyon düzeylerinin incelenmesi. *Atatürk Üniversitesi Kazım Karabekir Eğitim Fakültesi Dergisi*, 41, 82-100. DOI: 10.33418/ataunikkefd.777424
- Güler, O, Akdağ, G. & Kale, A. (Eds.) (2021). *Disiplinlerarası Bakış Açısıyla Gastronomi: Kavramlar, Araştırmalar ve Çalışma Önerileri İçinde*. Ankara: Detay Yayıncılık.
- Güner, S. (2003). Oyun Kuramı ve uluslararası politika. *METU Studies in Development*, 30, 163-180.
- Güneş, T. (2014). *Uzaktan Öğrenme Amaçlı Bilgisayar Oyunlarının Kullanılabilirliği* (Yüksek Lisans Tezi). Ulusal Tez Merkezi.

- Güvendi, B., Tekkurşun Demir, G. & Keskin, B. (2019). Ortaokul Öğrencilerinde dijital oyun bağımlılığı ve saldırganlık. *OPUS International Journal of Society Researches*, 11 (18), 1194-1217. DOI: 10.26466/opus.547092
- Huizinga, J. (2006). *Homo Ludens: Oyunun Toplumsal İşlevi Üzerine Bir Deneme*. İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- İlhan, K. (2019). *2000 Yılı Sonrasında Üretilen Bilgisayar Oyunlarındaki Karakter Tasarımlarının İdeolojik Propaganda Unsuru Olarak Kullanımı ve Bir Uygulama Önerisi* (Sanatta Yeterlilik Tezi). Ulusal Tez Merkezi.
- Koçak, H. & Köse, Z. (2014). Ergenlerin bilgisayar oyunu oynama alışkanlıkları ve sosyalleşme süreçleri üzerine bir araştırma (Kütahya ili örneği). *Dumlupınar Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi, Kütahya Özel Sayısı*, 21-32.
- Koyuncu, M. B. (2021). *Şiddet İçerikli Bilgisayar Oyunlarının Üniversite Öğrencilerinin Saldırganlık ve Siber Zorbalık Düzeylerine Etkisi* (Yüksek Lisans Tezi). Ulusal Tez Merkezi.
- Kulakoğlu Dilek, N. & Dilek, S. E. (2021). *Gastronomi ve Teknoloji*. Güler, O, Akdağ, G. ve Kale, A. (Eds.) Disiplinlerarası Bakış Açısıyla Gastronomi: Kavramlar, Araştırmalar ve Çalışma Önerileri İçinde. Ankara: Detay Yayıncılık.
- Kurt, Ö. (2016). *Bilgisayar Oyunlarının Propaganda Amaçlı Kullanımı: Arap Baharı Bağlamında "A Force More Powerful" Oyunu Üzerine Örnek Bir Araştırma* (Yüksek Lisans Tezi). Ulusal Tez Merkezi.
- Önçel, S. & Özgür Göde, M. (2016). *Gastronomiye Sosyolojik Bir Bakış*. Yılmaz, H. (Edt.), Bir İletişim Biçimi Olarak Gastronomi İçinde. Ankara: Detay Yayıncılık.
- Özbay, G. (2021). *Dünden Bugüne Gastronomi*. Sarıışık, M. (Edt), Tüm Yönleriyle Gastronomi Bilimi İçinde. Ankara: Detay Yayıncılık.
- Özkarakaş, E. & Atılğan, N. Ş. (2023). Dijital oyunlar içeriğinin kültürel miras bağlamında incelenmesi ve gölge oyunu reğerlendirmesi. *Rumelide Dil ve Edebiyat Araştırmaları Dergisi*, (34), 898-911. DOI: 10.29000/rumelide.1317112.
- Özkaya, M. & İzgi, B. (2021). Uluslararası bir krizin oyun teorisi ile matematiksel olarak modellenmesi. *BEÜ Fen Bilimleri Dergisi*, 10 (4), 1334-1341.
- Öztürk, B. & Güven, S. (2018). *Gastronomi ile İlgili Genel Kavramlar*. *Gastronomi ve Yiyecek Tarihi İçinde*, Akbaba, A. ve Çetinkaya, N. (Eds.). Ankara: Detay Yayıncılık.
- Pazarcıkcı F. & Efe E. Annelerin dijital oyun bağımlılığına ilişkin farkındalıklarını etkileyen faktörler. *Bağımlılık Dergisi*, 23 (4), 421-429.
- Şahin, A. & Miran, B. (2010). Risk koşullarında tarım işletmelerinin planlanması: Oyun Teorisi yaklaşımı. *Hayvansal Üretim*, 51 (1), 31-39.
- Şahin, S. & Eren, E. Oyun Teorisinin gelişimi ve günümüz iktisat paradigmasının oluşumuna etkileri. *Hukuk ve İktisat Araştırmaları Dergisi*, 4 (1), 265-274.
- Shaheer, I. & Tripathi, A. (2022): Should we give a thought to video games food in tourism?, *Tourism Recreation Research*, DOI: 10.1080/02508281.2022.2098449

- Soyöz-Semerci, Ö. U. & Balcı, E. V. (2020). Lise öğrencilerinde dijital oyun bağımlılığı üzerine bir alan araştırması: Uşak örneği. *Journal of Humanities and Tourism Research*, 10 (3), 538-567.
- Söğüt, F. (2020). Dijital ebeveynlerin dijital oyunlar ve şiddet ilişkisine yönelik algıları. *İletişim Kuram ve Araştırma Dergisi*, 51, 79-100.
- Stahl, R. (2011). Savaş Oyunları A.Ş. İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Steam. (2022a). PlateUp!. Erişim adresi: <https://store.steampowered.com/app/1599600/PlateUp/> (Erişim tarihi:12.12.2022).
- Steam. (2022b). Cooking Simulator. Erişim adresi: https://store.steampowered.com/app/641320/Cooking_Simulator/ (Erişim tarihi:12.12.2022).
- Steam. (2022c). İyi Pizza, Güzel Pizza. Erişim adresi: https://store.steampowered.com/app/770810/yi_Pizza_Gzel_Pizza/ (Erişim tarihi:12.12.2022).
- Süygün, M. S. & Bozyiğit, S. (2019). Dış ticaret ve lojistik eğitiminde dijital oyun tabanlı öğrenme: Kavramsal bir inceleme. *Çağ Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 16 (1), 36-48.
- Şelimen, M. (2016). *Şiddet İçeren Bilgisayar Oyunlarının 13-14 Yaş Grubu Çocukların Saldırganlık Davranışı Üzerindeki Etkileri: Yalova Örneği* (Yüksek Lisans Tezi). Ulusal Tez Merkezi.
- Şimşek, N. & Akdağ, G. (2018). *Teknoloji Kullanımı ve Otomasyon*. Yiyecek ve İçecek Yönetimi İçinde Karamustafa, K. (Edt.). Ankara: Detay Yayıncılık.
- Talan, T. & Kalinkara, Y. (2020). Ortaokul öğrencilerinin dijital oyun oynama eğilimlerinin ve bilgisayar oyun bağımlılık düzeylerinin incelenmesi: Malatya ili örneği. *Journal of Instructional Technologies and Teacher Education*, 9 (1), 1-13.
- TDK. (2022). Oyun. Erişim adresi: <https://sozluk.gov.tr/> (Erişim tarihi: 08.12.2022)
- Tez, Z. (2021). *Lezzetin Tarihi* (5. Baskı). İstanbul: Hayy Kitap.
- Topçu, H., Küçük, S. & Göktaş, Y. (2014). Sınıf öğretmeni adaylarının ilköğretim matematik öğretiminde eğitsel bilgisayar oyunlarının kullanımına yönelik görüşleri. *Turkish Journal of Computer and Mathematics Education*, 5 (2), 119-136.
- Ustabulut, M. Y. & Kana, F. (2021). Türkçe Öğretmeni adaylarının dijital oyunlarla ilgili görüşlerinin incelenmesi. *Atatürk Üniversitesi Kazım Karabekir Eğitim Fakültesi Dergisi*, 42, 324-343. DOI: 10.33418/ataunikkefd.858424
- Yıldırım, E. (2017). Dijital oyun tasarım programlarının eğitimde önemi. *Mesleki Bilimler Dergisi*, 6 (1).
- Yılmaz, H. & Şenel, P. (2016). *Kitle İletişiminde Gastronomi*. Yılmaz, H. (Edt.), Bir İletişim Biçimi Olarak Gastronomi İçinde. Ankara: Detay Yayıncılık.
- Yurdam, S. (2018). Alan olarak dijital oyun, çocuk eyleyiciler ve tahakküm: Clash of Clans oyunu üzerine bir inceleme. *Intermedia International E-journal*, 5 (8), 66-87.

Yüksel, N. A. (2018). *Beyazperdede Gastronomi: Sinema*. Yılmaz, H. (Ed.) Gastronomi ve Medya İçinde. Eskişehir: Anadolu Üniversitesi Yayınları.

Gastronomy in Digital Games as a New Research Area

Ünal Gönen ISLAKOĞLU

Istanbul Nişantaşı University, Faculty of Art and Design, Istanbul/Türkiye

Mehmet ÖZÇETİN

Istanbul Nişantaşı University, Faculty of Art and Design, Istanbul/Türkiye

Extended Summary

Eating and drinking which is an obligatory part of human life is not only a biological phenomenon but also a cultural one. Since eating and drinking is a multidimensional phenomenon that reflects a person's value and social status, it finds a place for itself in the communication environment in various forms. The game and its technological form, the digital game can be considered both as an output of social organization and as a media containing social elements. In this context, gastronomy, like other social elements, takes place in the digital gaming environment.

The purpose of the research is to identify and examine computer games about gastronomy. The universe of the research consists of games on gastronomy. Due to the difficulty of accessing the entire universe, the sample of the research had to be determined. In this context, preliminary research has been conducted on the Steam and Epic Games platforms on the games that can be accessed with the keywords “gastronomy”, “cook”, “food” and their Turkish equivalent “gastronomi”, “pişirmek” and “yemek”. Due to the limited number of games published on Epic Games and the fact that the detected games are also available on the Steam platform, Steam has come forward in the selection of the sample of the research. It was observed that the games identified with the relevant keywords were published on the Steam platform with the “cooking” tag. There are 428 games offered for sale with the “cooking” label on the Steam platform. The first 25 of the “Top Rated” and “Top Sellers” lists published with the “cooking” label on the Steam platform were considered to determine the sample that is suitable for the purpose of the research. For more detailed analysis, the games included in the intersection set of the two lists were identified and the labels on which these games were offered for sale were examined and visualized through the word cloud. In addition, a new ranking has been created by taking the average of the order in which the games in the intersection set are in both lists. The first three games included in this list are included in the review. In this context, the qualitative research method was used and document analysis was chosen as the data collection tool. Descriptive analysis and word cloud analysis were used in the data analysis.

As a result, it has been found that gastronomy-related games are generally simulation-type and business management related. It is seen that the games that are in the top 25 of the “Top Rated” and “Top Sellers” lists offered for sale with the cooking label on the Steam platform are liked by customers and they are up-to-date. It was found that the number of games included in the intersection set of the “Top Rated” and “Top Sellers” lists is 12. When examining the labels on the sale of 12 in this game, the games have in common is that “cooking” excluding the tag, which is ten times of the labels in the “casual”, “simulation” and “singleplayer” is. Then, the most used tags were “management” (8), “funny” (7), “family friendly” and “resource management” (6), respectively. The labels of the 12 games are visualized through the word cloud (Image 1). In addition, a new ranking was created by calculating the average ranking of the games in the intersection set of the “Top Rated” and “Top Sellers” lists, in which they were

in the two lists, and the games in the top three were included in the research and examined. These games were respectively titled “PlateUp!”, “Cooking Simulator” and "Good Pizza, Great Pizza".

“PlateUp!” is a business management simulation that can also be played in multiplayer online. From the top view perspective, it is necessary to manage the workflow at the stages of cooking, serving and dishwashing in the restaurant. “Cooking Simulator” which attracts attention with its first-person perspective and advanced graphics, is a game in which many food products can be processed and cooked in various forms and various industrial kitchen equipment can be used in this process. “Good Pizza, Nice Pizza” is a simulation game in which a pizzeria shop is operated through a simple interface and two-dimensional graphics, and pizza is cooked and served in accordance with the customer's demand. Notable detail is the management of time as one of the important factors that affect customer satisfaction and business profitability on gastronomy-themed games.

This research provides the theoretical ground which is necessary for new research by means of establishing a relationship between gastronomy and digital games. Examining the elements related to gastronomy are how represented in digital games, examining user experiences by obtaining the necessary permissions and examining the thoughts of industry stakeholders about gastronomy “shown” in digital games will help strengthen this theoretical ground. In addition, the study of the availability of games on gastronomy as a source of information and educational purposes can lead to the emergence of not only theoretical, but also practical achievements.