

Gastronomi Alanında Tematik Arařtırmalar -IV-



Editör
Doç. Dr. Yener OĞAN



GASTRONOMİ ALANINDA TEMATİK ARAŞTIRMALAR IV

Editör
Doç. Dr. Yener Oğan

Çizgi Kitabevi Yayınları (e-kitap)

©Çizgi Kitabevi
Haziran 2025

ISBN: 978-625-396-552-5
Yayıncı Sertifika No: 52493

KÜTÜPHANE BİLGİ KARTI
- Cataloging in Publication Data (CIP) -

Editör
OĞAN, Yener
GASTRONOMİ ALANINDA
TEMATİK ARAŞTIRMALAR
IV

Baskıya Hazırlık: Çizgi Kitabevi Yayınları
Tel: 0332 353 62 65- 66

ÇİZGİ KİTABEVİ

Sahibiata Mah.
M. Muzaffer Cad. No:41/1
Meram/**Konya**
(0332) 353 62 65

Konevi Mah.
Larende Cad. No:20/A
Meram/**Konya**
(0332) 353 62 66

Siyavuşpaşa Mah.
Gül Sk. No:15 B
Bahçelievler/**İstanbul**
(0212) 514 82 93

www.cizgikitabevi.com
📞📧 / cizgikitabevi

İÇİNDEKİLER

ÖN SÖZ	7
RENKLER ve GASTRONOMİ	8
Yasemin ASILTÜRK OKUTAN	
UZAY YEMEKLERİ ve GASTRONOMİ	24
Gülşeli EVLİYAĞLU	
Samuray Hakan BULUT	
YAPAY GIDALAR ve GASTRONOMİ	34
Serkan SEMİNT	
Vildan TÜYSÜZ	
YOKSULLUK ve YEMEK KÜLTÜRÜ	49
Hami ÜNLÜ	
GIDALARDA SESSİZ BİR DEVRİM: YENİLEBİLİR BÖCEKLER.....	64
Handan HAMARAT	
TABAKTA İKİNCİ BİR HAYAT: ATIKLARDA YENİ TATLARIN KEŞFİ	78
Yusuf BAYATKARA	
SÜRDÜRÜLEBİLİR GIDA TASARIMININ GASTRONOMİDEKİ TANIMI ve ROLÜ	93
Betül ÖZTÜRK	
TAT HAFIZASI: LEZZETLERİN ZİHNİMİZDEKİ İZLERİ ve KÜLTÜREL KİMLİK.....	109
Ayşe KOÇ APUHAN	
GASTRONOMİ TURİZMİ PERSPEKTİFİNDEN DESTİNASYONLARDA YARATICI ve YENİLİKÇİ UYGULAMALAR... 123	
Filiz ARSLAN	

ALAN YAZINDA SİSTEMATİK BİR İNCELEME: RESTORAN-LOKANTA TRENDLERİ..... 135

Ebru ZENCİR ÇİFTÇİ

Dönüş ÇİÇEK

**SOSYAL MEDYA İLE GASTRONOMİ TRENDLERİNİ ŞEKİLLENDİRMEK: SWOT ANALİZİ TEKNİĞİYLE
BİR GELECEK PERSPEKTİFİ 149**

Serkan BARUT

Mehmet Necati CİZRELİOĞULLARI

GASTRONOMİ ALANINDAKİ YEMEK ve MUTFAK KÜLTÜRÜ ÇALIŞMALARININ BİBLİYOMETRİK BİR ANALİZİ ... 163

Neslihan ONUR

Ayşen ERTAŞ SABANCI

YEREL YİYECEKLERİN GASTRONOMİ TURİZMİNDEKİ ROLÜ ÜZERİNE BİBLİYOGRAFİK BİR ÇALIŞMA 179

Suzan EROL

**KUZEY KIBRIS MUTFAĞI ve YÖRESEL YEMEK KÜLTÜRÜNÜN SÜRDÜRÜLEBİLİR TURİZM
KAPSAMINDA KULLANIMI 200**

Ali DAMDELEN

Mete Ünal GİRGEN

TÜRK MUTFAĞINDA GASTRONOMİK BİR LEZZET MİRASI: TOKAT KEBABI 212

Sinan KESKİN

Ercan POLAT

ÖN SÖZ

Gastronomi ve Mutfak Sanatları alanıyla ilgili farklı ve tamamlayıcı nitelikte olan çalışmaları bir araya getirmek disiplinler arası bir bakış açısını gerektirmektedir. Bu amaç doğrultusunda *“Gastronomi Alanında Tematik Araştırmalar”* serimizi 2021 yılında e-kitap şeklinde ve ücretsiz olarak öğrenciler, akademisyenler, sektör çalışanları ve gastronomiye ilgi duyan herkesin yararlanmasını sağladık. Bu serinin bir devamı niteliğinde olan **“Gastronomi Alanında Tematik Araştırmalar IV”** kitabımızda da gastronomiyle ilgili *“Renkler, uzay yemekleri, yapay gıdalar, yoksulluk ve yemek kültürü, yenilebilir böcekler, gıda atıklarıyla yeni tatlar, sürdürülebilir gıda tasarımı, lezzetlerin zihindeki izleri ve kültürel kimlik, yaratıcı ve yenilikçi uygulamalar, restoran-lokanta trendleri, sosyal medya, yerel yiyecekler, yemek ve mutfak kültürü, Kuzey Kıbrıs mutfağı, Tokat kebabı”* olmak üzere birbirinden keyifli ve bilgi dolu bölümlere yer verdik. Bu kapsamda kitabımıza çalışmalarını yayımlanmak üzere göndererek katkı sağlayan yazarlara teşekkür eder ve bu kitabı siz değerli okurların beğenisine sunmaktan dolayı mutluluk duymaktayım.

Sevgi ve Saygılarımla...

Doç. Dr. Yener OĞAN

Kırşehir Ahi Evran Üniversitesi

SÜRDÜRÜLEBİLİR GIDA TASARIMININ GASTRONOMİDEKİ TANIMI ve ROLÜ

Betül ÖZTÜRK*

GİRİŞ

İklim değışikliği, salgın hastalıklar, doğal kaynakların yok bozularak yok olmaya başlaması, ticari sürtüşmeler ve bölgesel çatışmalar gibi birçok risk tarafından tehdit edilen mevcut küresel tarım sistemi sürdürülemez bir şekilde gelişmektedir (Yu vd., 2024). Bu nedenle küresel gıda güvenliği ve beslenme durumu daha önce benzeri görülmemiş zorluklarla karşı karşıyadır. Gıda; insanlar, doğa ve toplum arasında önemli bir bağıdır. (Jing, 2023). Sürdürülebilir kalkınma hedefleri arasında da gıda ve gıda kaynaklarının sürdürülebilirliği sadece beslenme değil, toplumun sağlıklı ve iyi yaşama sahip olarak hiçbir koşulda aç kalmaması veya besin eksikliği yaşamaması için karada, suda yer alan tüm gıda kaynaklarının korunmasını kapsamaktadır. Gıda ve sürdürülebilirlik kelimelerinin sözlük anlamlarına bakmak istersek kolay bir şekilde erişebilmekteyiz. Ancak sürdürülebilir gıda kavramı henüz sözlüklere girmediği gibi günümüzde tamamıyla tanımlanabilmiş de değildir. Diğer taraftan tasarım dünyasında gıda tasarımı kavramı ortaya çıkmış ve “*üretim, tedarik, muhafaza, nakliye, hazırlama, sunum, tüketim ve imhaya kadar gıda ve yeme eylemiyle ilgili her konuda canlılara ve gezegene yenilik getiren bilinçli ve kasıtlı yaratıcı süreç*” olarak tanımlanmıştır (Zampollo, 2016). Gıda tasarımı henüz yirmi yıl önce ortaya çıkmış olsa da bugüne kadar beslenmeden yemek pişirmeye ve deneyim tasarımına kadar yeme odaklı perspektiflere

* Dr. Öğretim Üyesi, İzmir Ekonomi Üniversitesi, Uygulamalı Yönetim Bilimleri Yüksekokulu, Gastronomi ve Mutfak Sanatları Bölümü, betulozturk@gmail.com, ORCID: 0000-0003-0838-9025

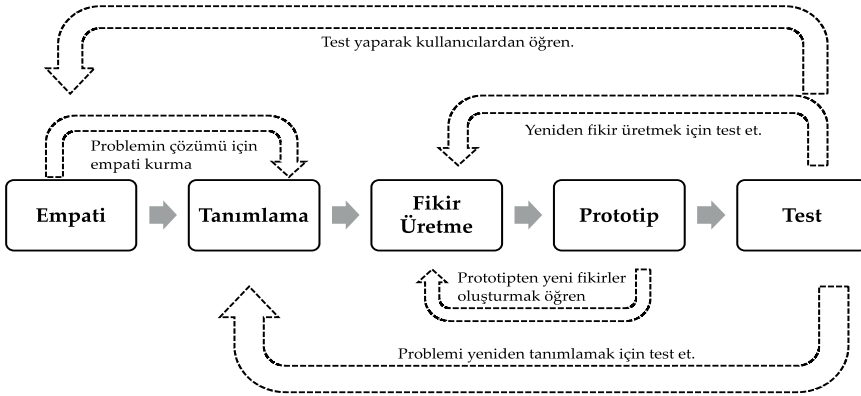
sahip küçük ölçekli tasarım ve ekoloji, tarım ve sistem tasarımından üretim odaklı perspektiflere sahip büyük ölçekli tasarım gibi çok sayıda araştırma yönü geliştirilmiştir (Margolin, 2013).

Tasarım odaklı düşünmede bir uygulama teorisi, kurumsal bir kaynak ve bir zihniyet olmak üzere üç farklı bakış açısı bulunmaktadır (Kimbél, 2011). Başlangıcı bu farklılıklara dayalı olarak bulunmasa da günümüzde bir fikir birliği ile her şeyin tasarlandığı ve herkesin tasarladığı yönündedir (Cross, 2011). Gıda tasarımı sadece bazı hususları göz önünde bulundurmak ya da onlardan ilham almak değil, aynı zamanda iyileştirmeler için çabalamaktır (Boon ve Schifferstein 2022). Gıda alanında tasarım çok karmaşık gözükmektedir. Kimileri daha ilgi çekici yeme deneyimleri yaratmak için çalışırken, kimileri de sağlıklı beslenme konusunda insanları desteklemeye veya yeme alışkanlıklarını daha sürdürülebilir hale getirmeye çalışmaktadır. Tüm bu farklılıklara rağmen, gıda tasarımı alanındaki çalışanların ortak noktası içinde yaşadığımız dünyayı iyileştirmek için gıda bilgisini tasarım ile birleştirmeleridir. Bu sebeple tasarımcılar, çeşitli disiplinlerin uzmanlıklarından ve tasarım süreçlerini yapılandırabilecek ve yönlendirebilecek araç ve gereçlerden faydalanmaktadır. Bir gıda tasarımı uygulaması düşünüldüğünde öğrenciler, eğitimciler, araştırmacılar, uygulayıcılar, mevzuat oluşturucular ve kurumsal personel dâhil olmak üzere birçok farklı uzmanlık seviyesinden ve gastronomi, konaklama, gıda teknolojisi, beslenme, sağlık eğitimi, psikoloji, antropoloji, sanat ve tasarım gibi birçok farklı geçmiş ve disiplinden gelen insanları bir araya gelmektedir (Schifferstein, 2022). Bu çalışma, gıda tasarımı yeme, pişirme, gıda deneyimi tasarımı ile ekoloji, tarım ve gıda sistem tasarımı perspektiflerinden yola çıkarak sürdürülebilir gıda tasarımının kapsamını tanımlamaktadır.

TASARIM ODAKLI DÜŞÜNME

Tasarım Odaklı Düşünme (TOD), insan tarafından inşa edilmiş veya yapılmış bir sistemde paydaş olabilecek herkesin sorunlarını, kaynaklarını ve önerilerini içermektedir ve insanların yaşamlarını sürekli olarak iyileştirmeye odaklanmaktadır (Austin, 2021). Tasarım odaklı düşünme yaklaşımı, sezgi ve rasyonelliği birleştiren insan odaklı bir yaklaşımdır (Brown, 2008). Yaratıcı ve sezgisel doğası sayesinde tasarım odaklı düşünce, tamamen analitik olan diğer süreçlerden ayırt edilmektedir (Mansoori ve Lackéus, 2020). Disiplinler arası yaklaşımı bütünleştirici olarak tanımlayan tasarım odaklı yaklaşım, bir yöntem olarak birçok akademik disipline derinlemesine incelemeler yapar-

rak sorunları ortaya çıkarmış ve çözümler için çerçeveler sağlamıştır (Dym vd., 2005; Li vd., 2019; Rösch vd., 2023). Bilinçli olarak insanlar tarafından tasarlanan dört ana alan bulunmaktadır. Birinci alan olan semboller ve görsel iletişim alanı reklamlar ve ambalajlar gibi öğelerden oluşmaktadır. Mobilya, yaşadığımız ev ve binalar fiziksel olarak gördüğümüz ve temas ettiğimiz fiziksel öğeler, ikinci alan nesnelerdir. Dini cemaatler gibi yaşamsal öğeler, faaliyetler ve organize hizmetler alanını temsil ederler. Son olarak mahalleler, spor ligleri veya eğitim sistemleri gibi kompleks sistemler de yaşam, çalışma, oyun ve öğrenme alanını oluşturmaktadır (Buchanan, 1992). Bu dört alanın toplamı modern yaşam dokusunu oluşturmaktadır. Bu alanların her biri çok disiplinli unsurların birbirleri ile etkileşimine dayanmaktadır. En basit şekli ile tasarım odaklı düşünme, sorunların büyüklüğüne bakmaksızın çözümlerine yönelik insan merkezli bir yaklaşımdır. Tasarım konusundaki araştırmalar 1960'lara kadar uzansa da tasarım ilkelerinin iş dünyasında uygulanması nispeten genç olarak kabul edilmektedir (Johansson-Sköldberg vd., 2013).

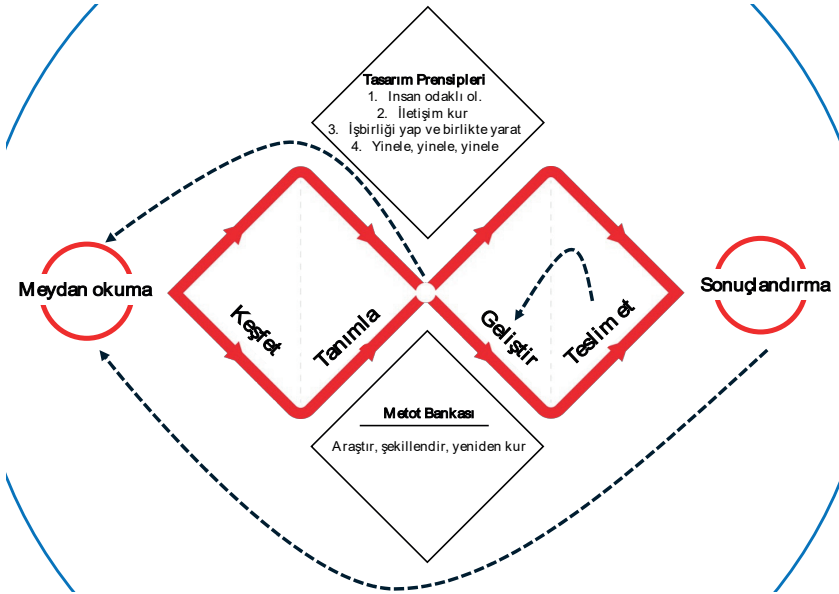


Şekil 1. Tasarım odaklı düşünce basamakları

Tasarım odaklı düşünme yaklaşımı, insan yaşamının dokusunu iş birliği içinde oluştururken insan deneyimlerine öncelik vererek tüketicilerin yaşamlarını daha refah ve kolay kılmayı amaçlamaktadır (Brown ve Wyatt, 2015; Mahato vd., 2021; Mintrom ve Luetjens, 2016; Valentine vd., 2017). İyi bir tasarım düşünce modelinin uygulandığı insanların fiziksel, entelektüel, duygusal ve ruhsal ihtiyaçlarını bireysel olarak tasarlamaz. Aynı zamanda toplumların ve yaşadıkları doğal çevrelerin de ihtiyaçlarını dikkate almaktadır (Brown, 2008). Modern tasarım odaklı düşünme yaklaşımı tek basamaklı bir süreç olmadığı gibi doğrusal ilerleyen bir süreç de değildir. Bu süreçleri empati, tanımlama, fikir üretme, prototip yaratma ve onu test etme olmak üzere temel adımları izlemektedir (Şekil 1). Empati basamağı sorunu doğru

anlamak ve tanımlamak için kullanılan aşama olup kullanıcılar ile görüşmeler sonucunda ihtiyacın anlaşılmasını sağlar. Sorunu doğru olarak tanımlamak çözmek için gerekli olup en önemli basamaktır. Tanımlanan sorunlar veya ihtiyaçlar üzerinden fikirler oluşturulur. Tek bir fikir olmayıp her türlü fikir dikkate alınarak tartışmaya açık bırakılır. Ortaya çıkan fikirlerden çözümler oluşturularak prototipe dönüştürülür. Oluşturulan prototipler test uygulanarak kullanıcılardan geri bildirimler alınır (Bluffon, 2020).

Tasarım odaklı düşünme modelinin uygulayıcıları olan ekip, sorunu tanımlarken ve bir çözüm etrafında fikir üretirken ıraksak düşünme yani denemeye açık birden fazla olası yol üretme süreci ile başlamaktadır. Tüm tasarım odaklı düşünme süreçleri yinelenmeye açık olup, bireysel ve toplumsal paydaşlara ilişkin anlayışlarını kullanarak fikirlerin araştırılmasına dayanmaktadır. Her işe yaramayan bir fikir olduğunda, düşünceler ve karar verme süreçleri tekrar gözden geçirilmek üzere baştan başlanmaktadır. Doğru olanı tasarlamak için bu süreç baştan başlayarak geri dönerler. Bu süreç tasarım odaklı düşünme modellemesinin Tasarım Konseyi tarafından önerilen ve uygulanan “Çift Elmas” (Double Diamond) modelinin ortaya konmasıdır (Bülent, 2021). Şekil 2’de görüldüğü üzere dört farklı aşamadan oluşan Çift Elmas, bütün projeyi yansıtarak ürün veya hizmet türü dahil olmak üzere fikirlerin keşfedilmesi ve test edilmesinin gerçekleştirildiği bir dizi yinelenmeli döngüden oluşmaktadır.



Şekil 2. Çift Elmas Tasarım Süreci modeli
Kaynak: Design Council, 2025.

TASARIM ODAKLI DÜŞÜNCE MODELİ VE GIDA İLİŞKİSİ

Tasarımın vurgulandığı ana alanlar (sembol ve görsel iletişim, nesneler, faaliyetler ve organize hizmetler, yaşam, çalışma, oyun ve öğrenme), ele alındığında tasarımın gıda bağlamında uygulanmasını gözlemlemek kolaydır. Sembolik ve görsel iletişim tasarım teknikleri, gıda ambalajı ve reklamlarında çekiciliği artırmak ve tüketicinin ilgisini çekmek için kullanılmaktadır. Bu alan sadece market raflarında gördüğümüz ürünler için değil, tarıma dayalı üretimdeki tarım gıda ürünlerinin de tüketicinin dikkatini çekecek şekilde yetiştirilmesine dayanmaktadır (Cliff, 2002; Lewis vd., 2007). Pamuk Prenses hikâyesindeki kırmızı elmayı düşünecek olursak üretimde de bir tasarım uygulandığına şahit oluruz. Gıda özelinde fiziki nesnelerin tasarım, gıda güvenliği, tazelik, kolay ve rahat tüketime odaklanan gıda işleme proseslerine ve ambalajlara dayanmaktadır (Chen ve Engelen, 2012; Marconati vd., 2019). Gıdalar için tasarlanmış faaliyetler ve organize hizmetler, market, mağaza veya restoranlardaki alışveriş ve yeme-içme deneyimlerini içermektedir. Okul, hastane veya ordu gibi insanlara hizmet eden kurumlarda ise daha büyük ölçekli ve çeşitlendirilmiş bir üretim ve dağıtım protokol veya yönetmelikler de yer almaktadır. Şehirler, metropoller hatta ülkeler ölçeğinde düşünüldüğünde büyük yerleşim alanlarında çeşitli gıda tedarik zincirleri, modern yaşam, çalışma ve öğrenme biçimlerinin olanaklarını arttırmak ve mümkün kılmak için de tasarlanan karmaşık sistemler de mevcuttur (Orjuela-Castro ve Adarme-Jaimes, 2018; Van der Vorst vd., 2001.). Sonuç olarak, gıda ve ona bağlı öğeler bağlamında, iyi bir tasarım odaklı düşünme sürecinden ortaya çıkan ürün ve sistemler insanların hem faydalanmasını hem de duygusal istek ve ihtiyaçlarını karşılama kapasitesine sahiptir (Brown, 2008).

Bu noktada gıda ürünleri ile yemek deneyimleri arasındaki farka dikkat etmek önemlidir. Her iki kavram iç içe geçmiş gibi gözükse de tamamen farklı kavramlardır. Gıda ürünü en basit tanımı ile ağızımıza alarak çiğneyip yuttuğumuz her şeydir. Beslenmenin ana ögesi olan bu ürünler, vücudumuzun ihtiyaç duyduğu enerji ve besini sağlamakla yükümlüdür. Buna karşılık, yemek deneyimi yemek ile ilgili olan her türlü etkinliği kapsamaktadır. Yemek öncesi, yemek sırasında ve sonrasında çiğneme ve yutma eylemlerini kapsamaktadır. Bir gıda ürününün tüketilmesine dayalı yeme deneyimi, tüm gıda uygulamalarının ön görülmesini, satın alınmasını, tüketilmesini ve hatırlanmasını içermektedir (Batat vd., 2019, Veflen ve Ueland, 2021). Gıda ve beslenmeye bütünsel ve pozitif yaklaşımı vurgulayan diğer bir yaklaşım ise gıda refahı hem bireysel hem de toplumsal düzeylerde yiyeceklerle pozitif

psikolojik, fiziksel, duygusal ve sosyal ilişki olarak tanımlanmaktadır (Block vd., 2011).

Mevcut araştırmalarda diğer dikkat çekici bir öge, gıda ürünlerinin ve yeme deneyimlerinin geliştirilmesi ve yaratılmasında gastronomi disiplini- nin de altyapısını oluşturan gıda bilimi, gıda psikolojisi ve mutfak kültürü gibi disiplinlerden bilgi dönüştürme, fikir üretme ve gerekli araç ve teknik- leri kullanmaya odaklı gıda tasarım düşüncesidir (Zampollo ve Peacock, 2016). Empati, görselleştirme ve iş birliği üçlüsü gıda tasarım düşüncesi mo- delinde yenilikçi ve kullanıcı merkezli sonuçlar için önemlidir. Bu unsurların pozitif düşünmeyi, keyif almayı ve aidiyeti teşvik ederek katılımcıların psi- kolojik olarak güçlenmesine katkıda bulunmaktadır. Genişletilmiş bir iş bir- liği ve iletişim yolu ile bilgi aktarımının artırılarak yaratıcı fikirler ve değerli iç görüler üretmenin karmaşık olan görünümünü basitleştirmektedir (Veflen ve Gonera, 2023). Gıda inovasyonunda tasarım odaklı düşünce genel olarak müşteri- leri anlama (empati aşaması), ilk fikirleri somut hale getirme (görsel- leştirme ve prototip aşaması) ve tüm paydaşları çeşitliliği sağlayacak şekli- de dâhil etme (iş birliği aşaması) olmak üzere üç aşamaya odaklanmaktadır (Zampollo ve Peacock, 2016). Bitki bazlı et üreticisi olan “Impossible Foods”, hayvansal kaynaklı içeriklere dayanmadan et yemenin tadını, dokusunu ve genel deneyimini yeniden yaratmak için tüketicilerin ete olan düşkünlüğünü (empati) araştırmaktadır. Yinelemeli prototip (görselleştirme) yolu ile tüketi- cilerden geri bildirim (işbirliği) olarak bitki bazlı Impossible Burger geliştiri- mektedir (Mendini vd., 2024).

Gıda tasarım odaklı düşünce modelinin uygulanması ile ilgili sağlıklı ve iyi yaşam, sürdürülebilirlik, gıda ürünleri ve yemek yeme deneyimi olmak ana uygulama alanları literatürde yer alan mevcut araştırmalarda rastlan- mıştır (Batat vd., 2019; Mendini vd., 2024). Tasarım odaklı düşünme ve gıda ilişkisi Tablo 1’de özetlenerek sunulmaktadır.

Tablo 1. Tasarım odaklı düşünce ve gıda ilişkisine dayalı araştırma örnekleri

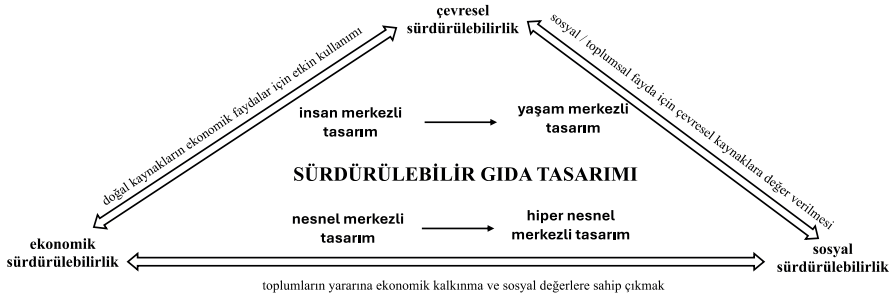
Uygulama alanı	Tasarım uygulama amacı	Tasarım modeli	Kaynak
Sağlıklı ve İyi Yaşam	Aşırı kilolu yetişkinler için sağlıklı beslenme motivasyonu sağlama tasarımı	IDEA 8 aşamalı yinelemeyi içeren model	Mummah vd., 2016
	Sağlıklı gıdaların satın alınmasını teşvik eden bir uygulama tasarımı	Ortak tasarım	Bogomolova vd., 2021
	Tatlı tüketimi planlamasına dayalı planlama tasarımı	communitiyINNOVATE	Fernhaber vd., 2019
Gıda Ürünleri	Yenilebilir böcek temelli gıda ürünlerinin tasarımı	Ortak yaratma	Gallen vd., 2022
	Fonksiyonel gıdaların tasarımı	12 aşamalı tasarım modeli	Tkaczewskaet vd., 2021
	Spirulina içeren gıdaların tasarımı	Deneyimsel tasarım modeli	Vrenna vd., 2021
Sürdürülebilirlik	Gıda atıklarını azaltmak için buzdolabı tasarımı	HPI	Nguyen vd., 2015
	Akıllı dondurucu tasarımı	3I/IDEO	Bonaccorsi vd., 2017
	Gıda atıklarının azaltılması için uygulama tasarımı	Kendi geliştirdikleri tasarım modeli	Kamil vd., 2022
	Tarım ürünlerinin verimliliğini arttırmak için tasarım	Stanford tasarım okulu tasarım modeli	Adebayo vd., 2021
	Sürdürülebilir tek kullanımlık ambalaj tasarımı	Kendi geliştirdikleri tasarım modeli	Asawadechsakdi ve Chavalkul,
Yemek Deneyimi	Restoran servisini geliştirmeye dayalı tasarım	Empati, tanımla, fikir, prototip, test (5 aşamalı)	Rejikumar vd., 2022
	Yemek deneyimi geliştirmeye dayalı tasarım	Kendi geliştirdikleri tasarım modeli	Batat ve Addis, 2021

Kaynak: Castanho vd., 2024

SÜRDÜRÜLEBİLİR GIDA TASARIMI VE GASTRONOMİ

Sürdürülebilir gıda tasarımı; tarım, ekoloji, endüstri, tüketim, yoksulluğun azaltılması, toplum ve diğer konuları içeren açık ve karmaşık bir dev sistemdir (Jing, 2023). Bu bağlamda sürdürülebilir bir gıda tasarımı gıda sistemleri için fayda sağlayacak yönde uygulanmalıdır. Tüm uluslarda yer alan tarım-gıda sistemleri, beslenme, gıda güvenliği, ekolojik uygarlık, gıda kaynaklarına eşit erişim gibi hedeflere ulaşmak için sürdürülebilirliği desteklemelidir. Tarıma dayalı gıda sistemleri tarım, orman, balıkçılık, hayvancılık ve gıda üretim endüstrilerinden oluşmaktadır. Bu hizmetlerden elde edilen tüm tarımsal ürünler ve gıdalar girdi olarak kabul edilip üretim, depolama, nakliye, işleme, pazarlama, tüketim ve bertaraf zincirinin tamamındaki tüm

paydaşları ve bunların etkileşimlerinin ekonomik, sosyal ve çevresel boyutlarda incelenmesini de içermektedir. Gıda tek başına bir öge olarak kompleks bir ürün olup tarih, coğrafya, kültür ve endüstri özellikleri ile disiplinler arası çalışmayı gerektirmektedir. Gıda tasarımı ile ilgili çalışmaların son yıllarda dikkat çekmeye başlaması ile gıda ile ilgisi olmadığı düşünülen ama aslında gıda sisteminin bir parçası olup önemli rol oynayan olgular araştırma kapsamına alınmıştır (Leer, 2020). Bu bağlamda, sürdürülebilir gıda tasarımı, gıda tasarımını insan sağlığı ve ekolojik sürdürülebilirlik için bir araç olarak kullanan bir sistem ve gelecek olarak tanımlanabilir.



Şekil 3. Sürdürülebilir gıda tasarımının boyutları

Kaynak: Yazar tarafından oluşturulmuştur.

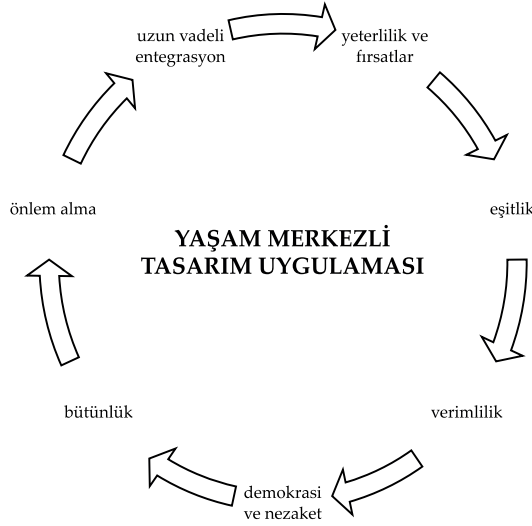
Sürdürülebilir gıda tasarımı, gıda tasarımında uygulanan odak merkezlerinde büyük bir değişime de yol açmıştır. İnsan merkezli tasarımlardan yaşam merkezli tasarımlara ve nesnel merkezli tasarımlardan hiper nesnel merkezli tasarımlara doğru bir gelişme sürdürülebilir kalkınma hedefleri doğrultusunda geniş bir kapsama yayılmıştır (Şekil 3). Bu bölümde, tasarımındaki odak merkezlerinin değişiminin gıda ile bütünleşerek uygulanması ile ilgili çalışmalar incelenecektir.

Sürdürülebilir gıda tasarımında insan merkezli den yaşam merkezliye

İnsan merkezli tasarım olarak adlandırılan etkileşim tasarımı sürecinin merkezine insanları yerleştirme uygulaması, XX. yüzyılın sonlarına doğru teknolojik gelişimin hızına tepki olarak ortaya çıkmıştır (Borthwick vd., 2022). Uzun vadeli yaşam ve refaha doğru bir ilerleme için insan yaşamlarında ve ihtiyaçlarında ihtiyaç duyulan temel değişiklikler gerçekleştirilmelidir (Gibson, 2001).

Yaşam merkezli tasarıma yönelik ilkeler geliştirmek için bir başlangıç noktası olarak çevre politikaları dikkate alınmıştır. Çevre politikasına yönelik karar alma kriterleri genellikle toplum, ekoloji ve ekonomiye dayalı ana

ilkeler olarak belirlenen üç boyut etrafında şekillendirilmiştir. Bu boyutlar, belirli etkileşim tasarımı projeleri bağlamında ve insan-bilgisayar etkileşimi araştırmalarındaki sorunları daha geniş bir şekilde çerçevelemenin bir yolu olarak tartışılan Birleşmiş Milletler tarafından ifade edilen Sürdürülebilir Kalkınma Hedefleri (SKH) ile benzerlik göstermektedir (Birch ve Harrigan, 2015). SKH'leri, yaşam merkezli tasarım araştırmalarında öncelikleri belirlemek, tasarımının SKH'lerin her birine yapabileceği katkılar üzerinde düşünmek ve daha fazla araştırma için fırsatları vurgulamak için bir yol sunmaktadır (Hansson vd, 2021).

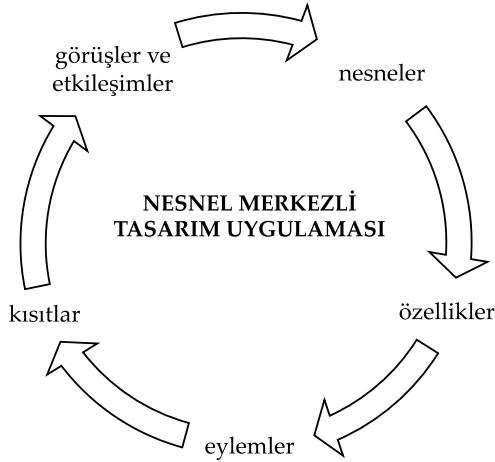


Şekil 4. Yaşam merkezli tasarım uygulamasının sürdürülebilir kalkınma hedefleri kapsamında prensipleri
Kaynak: Borthwick vd., 2022

Gıda kapsamında, sürdürülebilir gıda sistemlerinin belirlenen hedefler doğrultusunda yeniden tasarlanarak hayata entegrasyonu yaşam merkezli bir sürdürülebilir gıda tasarımına örnektir (Hoek vd., 2021). Çevresel, sosyal ve ekonomik üçlü ilkelerin tabanında gıda ürünlerini oluşumunu ve gelişimin sağlayarak bizlere ulaştıran toplam yaşam döngüsü bu çerçevede tasarım dünyasında da yerini almaktadır. Yaşam merkezli tasarım, coğrafyaya bağlı olarak verimlilik ve yeterlilikler ilkesinde eşitlik çerçevesinde tüm insanların eşit erişim hakkına sahip olduğu önlemler olarak uzun vadeli entegrasyon planlarını tasarlamaktadır. Demokrasi ve ahlak değerleri çerçevesinde bütünlüğü sağlan politikalar oluşturularak bütünlük sağlamaktadır. Döngüsel ekonomi anlayışı ile metropol veya kırsal alanlardaki farklılıkları dikkate alarak güçlenmesine odaklanmaktadır. Bu döngünün prensipleri ve döngüsel olarak nasıl uygulandığı Şekil 4'te özetlenmiştir.

Sürdürülebilir gıda tasarımı nesnel merkezli den hiper-nesnel merkezliye

Nesnel merkezli bir tasarımda, nesnelerin kendisi ve onlarla diğer paydaşlarla olan etkileşimi ön plana çıkmaktadır. Bu noktada Carlson tasarım öğeleri ile doğa arasındaki ilişkiyi dikkate alarak estetik için yaratılan nesnelerin özelliklerine değinmek gerekli olmaktadır. Carlson'a (1979) göre, modern Amerikan kırsal peyzajının estetik karakteri, biçimsel özelliklerine, örneğin yukarıdan bakıldığında sergilediği damalı desenlere indirgenemez. Bir tarımsal peyzajın güzelliğinin bir kısmı, işlevini verimli bir şekilde yerine getirme kapasitesinden kaynaklanmaktadır (Carlson, 1979). Estetik beğeni için nesne merkezli bir model, ilk olarak, söz konusu nesnenin nesnel olarak belirlenebilir bir dizi özelliğini ve ikinci olarak, bu özelliklerin nasıl ortaya çıktığına, bunlardan hangi mekanizmaların sorumlu olduğuna ve hangi şekilde ve hangi yasalara göre etkileşime girdiklerine dair bir açıklama gerektirmektedir (Ravasio, 2018). Psikolog J.J. Gibson'ın "Doğrudan Algı Teorisi", sabit nesneler ve ortamlardan oluşan bir dünyaya dayanarak, dünya hakkında anlamlı ve değişmez bilgiler çıkarabileceğimizi, dünyada nasıl hareket edeceğimizi ve nesneleri nasıl manipüle edeceğimizi önermektedir (Roosen, 2025a). Nesnel merkezli yaklaşımlar, yapıya odaklanır ve özellikle karmaşık işlemsel sistemlerde insanların etkileşimde bulunacağı asıl görünimleri için bir temel oluşturur. Şekil 5'te de ifade edildiği gibi nesne modeli oluşturma süreci nesneler, özellikleri, eylemler, ilişkiler, kısıtlamalar, görüşler ve etkileşimler olmak üzere 6 basamakta özetlenmektedir (Roosen, 2025b).



Şekil 5. Nesnel merkezli tasarım uygulaması

Kaynak: Roosen, 2025b.

Timothy Morton “hipernesneler” terimini, insan kavrayışının ötesinde olacak kadar büyük zaman ölçeklerine sahip nesneler anlamında ve insanlara göre zaman ve mekân içinde büyük ölçüde dağılmış şeyler olarak tanımlamıştır (Jing, 2023; Morton, 2013). İlk bakışta zamana ve mekâna dağılmış olan bu hipernesnelerin öznel için anlaşılması zor veya erişilemez olması ifadesi insanlığın karşı karşıya olduğu iklim değişikliği, türlerin kitlesel yok oluşu gibi siyasi ve etik unsurlardan daha öte olgularla eşdeğer görülmektedir (Bradley, 2019). Gıdayı merkez aldığımızda hipernesnel merkezli bir yaklaşım doğada meydana gelen değişimlere karşı önlem almak için yaptığımız her türlü tasarımı içine almaktadır. Bitki bazlı protein veya mikro alglerden yararlanarak tasarlanan gıda ürünleri veya alternatif protein kaynaklarından biri olarak kabul edilen yenilebilir böceklerin daha tüketime elverişli hale getirilmesi ile ilgili yapılan gıda tasarımlarına örnektir.

SONUÇ

Salgın dönemini takip eden küresel ekonomik gerileme bağlamında, hem gıda etrafında bireysel deneyim ve duyuşsal tasarım açısından hem de daha büyük ölçekte ve alanlar arasında kolektif ekolojik ve sistemik tasarım açısından gıda krizi düzeyinde tasarım tepkilerine odaklanmak daha önemlidir. Gıda tasarımı disiplinler arası araştırma ve çalışmalara olanak sağlamaktadır. Dünyada var olan sistemleri anlamak için bir anahtar görevi görerek ihtiyaçlar ve sorunlar çerçevesinde belirlenen durumlara göre yeniden tasarımın uygulanmasına olanak yaratmaktadır. Sürdürülebilir kalkınma hedefleri ile birlikte tasarım araştırmalarında uygulanan odak merkezleri de geniş bir kapsama alanına yayılarak farklılıklar göstermeye başlamıştır. Teknolojinin hızlı bir şekilde hayatımıza entegrasyonu ekolojik değerlerin önemini ve yaşam odaklı tasarımların önemini vurgulamıştır. Bu bölümde gıda tasarımı tanımlanarak sürdürülebilir gıda tasarımının uygulama prensipleri özetlenmiştir. Gastronomi dünyasının ana ögesi olan gıda ve gıdalarla birlikte gelen biyoçeşitliliğin sürdürülebilir gıda tasarımı kapsamında önemi ortaya konulmuştur. Bu bölüm, insan-merkezli olmayan, tüketim-merkezli olmayan ve nesne-merkezli olmayan sürdürülebilir bir gıda tasarım paradigmasının nasıl olduğunu özetleyerek sistem odaklı, kriz odaklı ve yaşam-iyi-oluş odaklı tasarımı vurgulamaktadır.

KAYNAKÇA

- Adebayo, S., Emuoyibofarhe, O., & Awofolaju, T. (2021). Cost efficient internet of things based smart farm system for rural farmers: Leveraging design thinking approach. *Heritage and Sustainable Development*, 3(2), 111-120
- Asawadechsakdi, W., & Chavalkul, Y. (2021). The creation of single-use packaging from leaves to reduce the plastic waste. *Journal of Urban Culture Research*, 23, 273-286
- Austin, C.G. (2021). The History of Design Thinking and its Contributions to Food Experiences and Well-Being. Batat, W. (Ed.), *Design Thinking for Food Well-Being*. Cham: Springer.
- Batat, W., & Addis, M. (2021). Designing food experiences for well-being: a framework advancing design thinking research from a customer experience perspective. *European Journal of Marketing*, 55(9), 2392-2413.
- Batat, W., Peter, P. C., Moscato, E. M., Castro, I. A., Chan, S., Chugani, S., & Muldrow, A. (2019). The experiential pleasure of food: A savoring journey to food well-being. *Journal of business Research*, 100, 392-399.
- Birch, S., & Harrigan, F. (2015). *Consensus reached on new sustainable development agenda to be adopted by world leaders in september*: [https://www.un.org/sustainabledevelopment /blog/2015/08/transforming-our-world-documentadoption/](https://www.un.org/sustainabledevelopment/blog/2015/08/transforming-our-world-documentadoption/). Erişim Tarihi: 26.05.2025
- Block, L.G., Grier, S.A., Childers, T.L., Davis, B., Ebert, J.E., Kumanyika, S., ... & Bieshaar, M.N.G. (2011). From nutrients to nurturance: A conceptual introduction to food well-being. *Journal of Public Policy & Marketing*, 30(1), 5-13
- Bluffon, (2020). *Tasarım Odaklı Düşünme ve 5 Aşaması Nedir?* <https://www.bulut-fon.com/blog/tasarim-odakli-dusunme-ve-5-asamasi-nedir/>. Erişim Tarihi: 24.05.2025
- Bogomolova, S., Carins, J., Dietrich, T., Bogomolov, T., & Dollman, J. (2021). Encouraging healthier choices in supermarkets: a co-design approach. *European Journal of Marketing*, 55(9), 2439-2463.
- Bonaccorsi, M., Betti, S., Rateni, G., Esposito, D., Brischetto, A., Marseglia, M., ... & Cavallo, F. (2017). 'HighChest': An augmented freezer designed for smart food management and promotion of eco-efficient behaviour. *Sensors*, 17(6), 1357.
- Boon, B., & Schifferstein, H. N. (2022). Seasonality as a consideration, inspiration and aspiration in food design. *International Journal of Food Design*, 7(1), 79-100.
- Borthwick, M., Tomitsch, M., & Gaughwin, M. (2022). From human-centred to life-centred design: Considering environmental and ethical concerns in the design of interactive products. *Journal of Responsible Technology*, 10, 100032.
- Bradley, J.P.N. (2019). transcendental monsters, animism and the critique of hyperobjects. *Australian Journal of Environmental Education*, 35(3), 163-172.

- Brown, T. (2008). Design thinking. *Harvard Business Review*, 86(6), 84–92, 141. <https://hbr.org/2008/06/design-thinking>
- Brown, T., & Wyatt, J. (2015). Design thinking for social innovation. *Annual Review of Policy Design*, 3(1), 1-10. <https://ojs.unbc.ca/index.php/design/article/view/1272>
- Buchanan, R. (1992). Wicked Problems in Design Thinking. *Design Issues*, 8(2), 5–21.
- Bülent, Ü. (2021). Geleneksel tasarım süreçleri ve tasarım yarışmaları süreçleri üzerine bir değerlendirme: “A’ design & Award competition” örneği. *Pearson Journal*, 6(16), 491-505
- Carlson, A. (1979). Appreciation and the natural environment. *The Journal of Aesthetics and Art Criticism*, 37(3), 267–275.
- Castanho, A., Brites, C., Oliveira, J.C., & Cunha, L.M. (2024). Food Design Thinking: A Systematic Review from an Evolutionary Perspective. *Foods*, 13(15), 2446.
- Chen, J., & Engelen, L. (2012). *Food oral processing: fundamentals of eating and sensory perception*. John Wiley & Sons.
- Cliff, M., Sanford, K., Wismer, W., & Hampson, C. (2002). Use of digital images for evaluation of factors responsible for visual preference of apples by consumers. *HortScience*, 37(7), 1127-1131
- Cross, N. (2011). *Understanding design thinking. Notes on doctoral re-search in design: Contributions from the Politecnico Di Milano* (19–38). Milan: FrancoAngeli.
- Design Council, (2025). *Evolving with the Framework for Innovation*. <https://www.designcouncil.org.uk/our-resources/the-double-diamond/>. Erişim Tarihi: 24.05.2025
- Dym, C.L., Agogino, A.M., Eris, O., Frey, D.D., & Leifer, L. J. (2005). Engineering design thinking, teaching, and learning. *Journal of engineering education*, 94(1), 103-120.
- Fernhaber, S.A., Wada, T., Napier, P., & Suttles, S. (2019). Engaging diverse community stakeholders to co-create solutions in food deserts: A design-thinking approach. *Journal of Public Affairs*, 19(3), e1874.
- Gallen, C., Pantin-Sohier, G., & Oliveira, D. (2022). How can the design thinking process improve an innovative insect-based food experience?. *International Journal of Food Design*, 7(1), 29-58.
- Gibson, R.B. (2001). *Specification of sustainability-based environmental assessment decision criteria and implications for determining “significance” in environmental assessment*. Ottawa: Canadian Environmental Assessment Agency.
- Hansson, L.Å.E.J., Cerratto Pargman, T., & Pargman, D. S. (2021, May). *A decade of sustainable HCI: connecting SHCI to the sustainable development goals*. Proceedings of the 2021 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems (1-19).
- Hoek, A.C., Malekpour, S., Raven, R., Court, E., & Byrne, E. (2021). Towards environmentally sustainable food systems: decision-making factors in sustainable

- food production and consumption. *Sustainable Production and Consumption*, 26, 610-626
- Jing, S. (2023, July). Sustainable food design: a four-dimensional transformation of theory and methodology towards post carbon era. *International Conference on Human-Computer Interaction* (310-323). Cham: Springer Nature Switzerland.
- Johansson-Sköldberg, U., Woodilla, J., & Çetinkaya, M. (2013). Design thinking: past, present and possible futures. *Creativity and Innovation Management*, 22(2), 121-146.
- Kamil, M.J.B.M., Hua, C.E., & Sani, M.N.A. (2022). Adaptation of smart-object dimensions in the product design process to reduce household food waste. *Journal of Graphic Engineering and Design*, 13(3), 5-17.
- Kimbell, L. (2011). Rethinking design thinking: Part I. *Design and culture*, 3(3), 285-306.
- Leer, J. (2020). Designing sustainable food experiences: Rethinking sustainable food tourism. *International Journal of Food Design*, 5(1-2), 65-82
- Lewis, R., Yoxall, A., Canty, L. A., & Romo, E. R. (2007). Development of engineering design tools to help reduce apple bruising. *Journal of Food Engineering*, 83(3), 356-365
- Li, Y., Schoenfeld, A.H., Disessa, A.A., Graesser, A.C., Benson, L. C., English, L. D., & Duschl, R.A. (2019). Design and design thinking in STEM education. *Journal for STEM Education Research*, 2, 93-104.
- Mahato, S.S., Phi, G.T., & Prats, L. (2021). Design thinking for social innovation: Secrets to success for tourism social entrepreneurs. *Journal of Hospitality and Tourism Management*, 49, 396-406.
- Mansoori, Y., & Lackéus, M. (2020). Comparing effectuation to discovery-driven planning, prescriptive entrepreneurship, business planning, lean startup, and design thinking. *Small Business Economics*, 54(3), 791-818.
- Marconati, M., Lopez, F., Tuleu, C., Orlu, M., & Ramaioli, M. (2019). In vitro and sensory tests to design easy-to-swallow multi-particulate formulations. *European Journal of Pharmaceutical Sciences*, 132, 157-162
- Margolin, V. (2013). Design studies and food studies: Parallels and intersections. *Design and Culture*, 5(3), 375-392.
- Mendini, M., Peter, P. C., Bitetti, L., & Castro, I. A. (2024). An interdisciplinary marketing call into food design thinking to create innovative, healthy, and pleasurable food experiences. *Italian Journal of Marketing*, 2024(4), 395-417.
- Mintrom, M., & Luetjens, J. (2016). Design thinking in policymaking processes: Opportunities and challenges. *Australian Journal of Public Administration*, 75(3), 391-402
- Morton, T. (2013). *Hyperobjects: Philosophy and ecology after the end of the world*. USA: Minnesota Press.

- Mummah, S. A., King, A. C., Gardner, C. D., & Sutton, S. (2016). Iterative development of Vegetathon: a theory-based mobile app intervention to increase vegetable consumption. *International Journal of Behavioral Nutrition and Physical Activity*, 13, 1-12
- Nguyen, V., Nguyen, T., Huynh, T., Nguyen, V., & Stigberg, S. (2015). *Interactive fridge: A solution for preventing domestic food waste*. Proceedings of the 13th International Conference on Smart Homes and Health Telematics (ICOST), Geneva, Switzerland.
- Orjuela-Castro, J., & Adarme-Jaimes, W. (2018, September). Evaluating the supply chain design of fresh food on food security and logistics. *Workshop on Engineering Applications* (257-269). Cham: Springer International Publishing
- Ravasio, M. (2018). Food landscapes: An object-centered model of food appreciation. *The Monist*, 101(3), 309-323.
- Rejikumar, G., Aswathy, A.A., Jose, A., & Sonia, M. (2022). A collaborative application of design thinking and Taguchi approach in restaurant service design for food wellbeing. *Journal of Service Theory and Practice*, 32(2), 199-231.
- Roosen, C. (2025a). The Long Quest for Object-Oriented User Interface Design-Part 2: The Psychology and History, of Object-oriented Modelling. Erişim Adresi: <https://www.christopherroosen.com/blog/2023/8/21/oouid-psychology-history> Erişim Tarihi: 26.05.2025
- Roosen, C. (2025b). The Long Quest for Object-Oriented User Interface Part 3: Object Modelling for The Anatomy of Experiences Erişim Adresi: <https://www.christopherroosen.com/blog/2023/8/29/oouid-object-modelling-forexperience> -anatomy. Erişim Tarihi: 26.05.2025
- Rösch, N., Tiberius, V., & Kraus, S. (2023). Design thinking for innovation: context factors, process, and outcomes. *European Journal of Innovation Management*, 26(7), 160-176.
- Schifferstein, H.N. (2022). Food design: An interdisciplinary quest for progress. *International Journal of Food Design*, 7(1), 3-5.
- Tkaczewska, J., Kulawik, P., Morawska-Tota, M., Zając, M., Guzik, P., Tota, Ł., ... & Migdał, W. (2021). Protocol for designing new functional food with the addition of food industry by-products, using design thinking techniques-A case study of a snack with antioxidant properties for physically active people. *Foods*, 10(4), 694.
- Valentine, L., Kroll, T., Bruce, F., Lim, C., & Mountain, R. (2017). Design thinking for social innovation in health care. *The Design Journal*, 20(6), 755-774
- Van der Vorst, J.G., Dijk, S.J.V., & Beulens, A. J. (2001). Supply chain design in the food industry. *The International Journal of Logistics Management*, 12(2), 73-86

- Veflen, N., & Ueland, Ø. (2021). From Food Product to Food Experience: How to Use Design Thinking to Service Vulnerable Populations and Improve Their Food Well-Being. W. Batat (Ed.), *Design Thinking for Food Well-Being* (pp. 261–272). Cham, Switzerland: Springer Nature.
- Veflen, N., & Gonera, A. (2023). Perceived usefulness of design thinking activities for transforming research to impact. *Food Control*, 143, 109264
- Vrenna, M., Peruccio, P.P., Liu, X., Zhong, F., & Sun, Y. (2021). Microalgae as future superfoods: Fostering adoption through practice-based design research. *Sustainability*, 13(5), 2848.
- Yu, W., Ni, Q., & Wu, J. (2024). Research on the Application of Design Thinking in Sustainable Food Design-Taking the Afternoon Tea on Earth Day as an Example. Rau, P.L.P. (Ed.) Cross-Cultural Design. HCII 2024. *Lecture Notes in Computer Science*, 14700. Cham: Springer.
- Zampollo, F. (2016). What is food design. *The complete overview of all food design sub-disciplines and how they merge*. <https://www.francescazampollo.com/writing-1>. Erişim Tarihi: 25.05.2025
- Zampollo, F., & Peacock, M. (2016). Food design thinking: a branch of design thinking specific to food design. *The Journal of Creative Behavior*, 50(3), 203-210