

Bernard Louis De Koven (15.10.1941–24.03.2018)

Muistokirjoitus

J. Tuomas Harviainen
Tampereen yliopisto

Bernie De Kovenia voidaan kiistatta pitää yhtenä pelin ja leikin teorian tärkeimmistä hahmoista, mutta hän oli myös paljon enemmän: pelisuunnittelija, peliaktivisti ja ennen kaikkea yhdessä toteutuvan kivan, ilon, viihtymisen ja hauskuuden (koska “fun” ei käänny kauniisti suomen kieleen sellaisena kuin De Koven sitä käytti) asiantuntija. Hänen useita kertoja päivitetty pääteoksensa *The Well-Played Game* (ensimmäinen versio 1978) on yhä keskeisiä pelitutkimuksen lähteitä. Vaikka De Kovenin näkemys on monelta osin kriittinen vallinneille ja edelleen vallitseville suunnitteluperiaatteille, kirjasta loistaa läpi rakkaus itse aiheeseen, kehystettynä terävällä älyllä luotuun analyysiin leikin ja leikkisyyden luonteesta.

Teatterialalle alun perin kouluttautuneen De Kovenin voidaan monella tapaa katsoa omistautuneen koko elämänsä ajan leikille ja peleille. Hän oli vuodesta 1975 alkaen mukana vuosikymmentä aiemmin epävirallisen alkunsa saaneessa *New Games* -liikkeessä, joka pyrki edistämään inhimillistä kommunikaatiota ja iloa pelien välityksellä. Mutta jo monta vuotta sitä ennen hän oli perustanut *The Games Preserve* -ympäristön vaimonsa kanssa heidän maatilalleen Pennsylvaniassa, paikan jossa aikuiset saattoivat uppoutua pelaamisen iloon retriitinomaisessa ympäristössä, jossa oli tarjolla niin urheilumahdollisuuksia kuin valtava määrä lautapelejäkin.

Aikalaiset kuvaavat De Kovenia hyvin välittömänä ihmisenä, joka oli aina sekä leikkisä että innokas puhumaan leikin teoriasta. Hän kiersi vuosikymmenten ajan luennoimassa ja puhumassa sekä pelien suunnittelusta että niiden tärkeydestä, mukaan lukien DiGRAn konferenssissa vuonna 2011 pidetty, arvostettu keynote-puheenvuoro. De Koven oli tutustunut digitaaliseen pelaamiseen 1980-luvun alussa ja auttoi kehittämään vuosien varrella useita tärkeitä alan teoksia, jotka kaikki eivät olleet suuria taloudellisia menestyksiä, mutta loivat uusia ajattelutapoja, jotka myöhemmin näkyivät toisissa peleissä ja ohjelmistoympäristöissä. Sittemmin digitaalisen pelaamisen tutkijat löysivät hänen kirjansa, mistä seurasi ikään kuin renessanssi DeKovenin uralla, kun hänen ajatuksiaan alettiin soveltaa niiden alkuperäisen kontekstin ulkopuolelle. Nimekkäät pelitutkijat työstävät parhaillaan hänen jäljelle jääneitä tekstejään, jotta nekin saadaan sekä tutkija- että tekijäyhteisöjen käyttöön.

Peleissä De Kovenille oli tärkeintä hetkessä oleminen, eivät säännöt. Ne olivat hänelle hengellisiä, yhteisiä kokemuksia, eivät vain ohjattua toimintaa. Tässä hän on voimakkaasti toisaalta kontrastissa, toisaalta samalla asialla kuin toinen mestariteoksensa vuonna 1978 julkaissut peliteoreetikko, Bernard Suits. Sääntöjen funktiona on tuottaa iloa, ei rajata mahdollisuuksia. Pelaamisella haetaan De Kovenin mukaan “sy-

välle menevää kivaa” (*deep fun*), jonka ytimessä ovat toiset ihmiset ja positiivinen vuorovaikutus heidän kanssaan, ei peli itsessään. Monella tapaa tämä näkemys ennakoi vuosikymmenillä ajatuksia siitä, miten pelit ovat sekä artefakteja että prosesseja. Tästä myös seurasi se, että De Koven halusi vahvasti edistää myönteistä pelaamiskulttuuria ja positiivista viestintää ihmisten välillä. Toisten sulkeminen tai omalla käytöksellä häätäminen pois pelistä oli hänelle ei-toivottua käytöstä. Siksi säännötkin ovat De Kovenille aina tulkinnanvarainen asia, koska pelin ytimenä on yhteinen ilo, ei rajojen vahtiminen.

De Koven kuoli syöpään 76 vuoden ikäisenä maaliskuussa 2018. Hän ennakoi lähtöään ja osallistui yhä aktiivisesti pelien ja leikin edistämiseen, myös hyväntekeväisyysprojektien kautta. De Kovenin mukaan peleillä on valtavan suuri merkitys osana myönteisen inhimillisen vuorovaikutuksen toteutumista ja siksi niitä tulee pelata, kuten hän kirjansakin otsikoi, hyvin. Saman asenteen voi hartaasti toivoa yleistyvän, kaiken pelikulttuurissa edelleen jatkuvan myrkyllisyyden keskellä. Hyvässä elämässä ollaan leikkisiä koko ajan, De Koven sanoisi. Ja sanoikin, koko ikänsä.