

Richard D. Duke (1930–2022)

Muistokirjoitus

J. Tuomas Harviainen
Tampereen yliopisto

Yksi simulaatio- ja pelitutkimuksen varhaisista keskeisistä hahmoista, emeritusprofessori Richard de la Barre “Dick” Duke, poistui keskuudestamme 91-vuotiaana syyskuussa 2022. Dick Duke järjesti kansainvälisen simulaatiopelitutkimuksen seuran, ISAGA:n, ensimmäisen kokoontumisen vuonna 1970 ja vaikutti vuosikymmenten ajan useissa pelien tutkimusta edistäneissä organisaatioissa.

Keskeisimmän osan akateemisesta urastaan Duke teki kaupunki- ja aluesuunnittelun professorina Michiganin yliopistossa, mutta hän myös kiersi aktiivisesti vierailijana useissa muissa maissa. Hänen tunnetuin pelinsä oli sotasimulaatioiden pohjalta laadittu kunnallinen budjettisimulaatio *Metropolis* (1964), jota hyödynnettiin useissa maissa. Duken kiinnostus varhaisiin tietokoneisiin johti aikanaan hänen toiseen tunnettuun peliinsä, *Metropoliksesta* eteenpäin kehiteltyyn hybridisovellukseen *Metro/Apex*, jossa pääpaino oli ilmansaasteiden hallinnassa (Degnan 1972). Pelaajat eivät käyttäneet tietokonetta suoraan, vaan operaattori hoiti tietokonelaskennan kierrosten välillä; tätä varten 1130 IBM-tietokoneen piti olla mielellään korkeintaan 10 minuutin kävelymatkan päässä pelipaikasta. Tämä toisaalta on hyvin linjassa sen kanssa, että Duke (2011) oletti, että simulaatiopeleistä voitaisi menettää jotakin hyvin oleellista, jos niiden annetaan muuttua kokonaan tietokoneiden hallinnoimiksi. Hänelle peleissä tärkeintä oli eri osallisten tahojen välinen ristipaine.

Duken tuotanto kattoi useita pelien tutkimiseen ja käyttöön liittyneitä kirjoja, kymmenien artikkelien lisäksi. Vaikka teos on nykyisille pelitutkijoille jo pitkälti vieras, Duken *Gaming: The Future's Language* (1974) oli aikanaan samanlainen merkkipaalu hyötypelipiireissä kuin Salenin ja Zimmermanin *The Rules of Play* (2004) oli sittemmin 2000-luvun pelitutkimukselle. Se oli perusteos ja aiemmin tehdyn tutkimuksen tiivistelmä, jonka kanssa saattoi olla samaa tai eri mieltä, mutta jota ei vuosikausiin voinut ohittaa. *Gaming* vakiinnutti varsinkin muutaman vuoden ikäisen ISAGAn ja pohjoisamerikkalaisen NASAGAn jäsenille sanaston ja kieliopin, joka mahdollisti peleistä puhumisen uusilla tavoilla, joita kollegat saattoivat ymmärtää tieteenalarajojen yli. Yksi kirjan keskeisistä teemoista oli, että järjestelmien muuttuessa tulevaisuudessa yhä monimutkaisemmiksi, tavallinen kieli ei pysy muutosten perässä ja siksi tarvitsemme suurten ongelmien ratkaisemiseksi systeemiä ilmiöitä käsitteleviä pelejä. Formalistisuudestaan huolimatta – ja vaikka teknologia on kehittynyt harppauksilla, joita Duke ei pystynyt täysin ennakoimaan – kirja on yhä erittäin arvokasta luettavaa peleistä myös kulttuurisina ilmiöinä kiinnostuneille.

Duke oli aktiivinen tutkija ja mentori hyvin myöhäiselle iälle asti ja oli esimerkiksi mukana toimittamassa vielä 2014 jatko-osteista omalle klassikolleen, *Back to the Future of Gaming* (Duke & Kriz 2014). Sen luvuissa Duken kollegat ja entiset oppilaat kehittivät hänen ajatuksiaan eteenpäin. Vaikka kirjan

artikkelit ovat kaikki vahvasti kiinni ISAGAn traditiossa, ne tarjoavat mainioita tартtumapintoja niille, jotka haluavat kytkeä tämän päivän pelitutkimuksen teemoja myös edellisellä vuosituhanalla tehtyyn työhön. Duken nimi voi olla vieras, mutta hänen vaikutuksensa voi yhä huomata tavoissa, joilla katsomme ja käytämme pelejä.

Lähteet

Cole Funeral Chapel – Chelsea (2022). “Richard de la Barre ‘Dick’ Duke.” *Legacy*, 26–27.9.2022. <https://www.legacy.com/us/obituaries/name/richard-duke-obituary?id=36608859>

Degnan, Daniel A. (1972). “Simulation Review: METRO-APEX: An Urban-Based Gaming Simulation.” *Simulation & Gaming* 3 (1): 89–97. <https://doi.org/10.1177/104687817200300107>

Duke, Richard D. (1974). *Gaming: The future’s language*. New York: Sage.

Duke, Richard D. (2011). “Origin and Evolution of Policy Simulation: A Personal Journey.” *Simulation & Gaming* 42 (3): 342–358. <https://doi.org/10.1177/1046878110367>

Duke, Richard D. ja Willy C. Kriz (toim.) (2014). *Back to the future of gaming*. Bielefeld: WBV.

Salen, Katie ja Eric Zimmerman. (2004). *Rules of play: Game design fundamentals*. Cambridge, Mass.: MIT Press.