

Kovács Bálint István

GONDOLATOK A VIDEOJÁTÉK-GYŰJTÉSÉRŐL

1994. július 4-e: egy napsütéses péntek, egy séta Budapesten, amelynek során alig tud a városra figyelni az ember, mert csak arra gondol, ami az utolsó állomáson várja. A boltot elhagyva szinte egy örökkévalóságnak tűnik a hazaérkezés, és óráknak, mire bemelegszik a tévé, és végre sikerül a megfelelő frekvenciát beállítani. Aztán egy gombnyomás, és megjelenik a felirat: SEGA, majd egy kék sün a képernyőn. Ez a pillanat számomra felejthetetlen, mint ahogy nagyon sokak számára, akik ma a harmincas-nyolcvanas éveiket tapossák. Ez az a pillanat, amikor gyökeret vert a szenvedély egy olyan hobbi iránt, amely a kockafejek magányos szórakozásából napjaink egyik legjövődolgozóbb szórakoztatóipari ágává nőtte ki magát.

Az azóta eltelt több mint két évtizedben a videojátékok jelentős változáson mentek keresztül. E folyamat rövid áttekintése segítséget nyújt a gyűjtéssel kapcsolatos reflexiók kontextualizálásához, és – ha csak korlátozottan is – betekintést enged a videojáték mint médium rohamtempóban haladó történetébe.¹ Máiig vitatott kérdés, hogy ez a történet pontosan hol is kezdődik, de Ralph Baer 1968-as „barna dobozát”, majd az abból kialakított és 1972-ben megjelent Magnavox Odysseyt magabiztosan nevezhetjük az otthoni konzolok kiindulópontjának. Azonban az ekkor használt technológia, illetve maga a koncepció túlságosan idegen volt még a nagyközönség számára, és ezt az idegenkedést tovább erősítette az Odyssey rosszul megtervezett marketingstratégiája. A valódi áttörést és egyben a piac e szegmensének jelentős bővülését az Atari 2600-nak tulajdoníthatjuk. Az Atari 2600 sikerének csúcán az otthoni videojáték-iparág forgalma csak az Egyesült Államokban meghaladta a 3,5 milliárd dollárt², s közismertté tette az otthoni játékkonzol, valamint az ehhez megvásárolható játékprogramok fogalmát. A széles felhasználói bázist azonban túlzottan sokan próbálták meglovasolni, s a rossz minőségű, megfelelő tervezés és programozás nélkül kiadott

- 1 A videojátékok története iránt érdeklődők Richard Stanton *A Brief History of Video Games* (Perseus Books, London, 2015) című könyvéből részletesebben is informálódhatnak.
- 2 Vö. Everett M. ROGERS – Judith K. LARSEN, *Silicon Valley Fever. Growth of High-Tech-ology Culture*, Basic Books, New York, 1984, 263.

játékprogramok dömpingje 1983-ban az észak-amerikai videojáték-piac összeomlásához vezetett. Ekkor úgy tűnt, hogy az otthoni videojáték néhány évig tartó hóbortjának leáldozott – mígnem egy japán résztvevő, a Nintendo is ringbe szállt. A majd' százéves múltra visszatekintő játékkártya-gyártó cég már korábban is készített elektronikus játékokat a japán és az észak-amerikai piacra, az 1983-as általános összeomlást követően kialakult fogyasztói bizalmatlanság azonban komplett irányváltást tett szükségessé. Az 1983-ban Japánban megjelent Famicom (Family Computer) 1985-ben NES (Nintendo Entertainment System) néven került az észak-amerikai boltok polcaira (egy évvel később pedig Európába), ahol tudatosan nem videojátékként (*videogame*), hanem gyermekjátékként (*toy*) reklámozták, az ennek megfelelő formai változtatásokkal és kiegészítőkkel. A Nintendo szigorú minőségbiztosítási elveinek köszönhetően a konzol hamar elnyerte a korábban csalódott vásárlók bizalmát.

A videojátékok e harmadik generációjában megjelent egy másik, eredetileg amerikai, ebben az időszakban azonban már japán tulajdonban lévő cég is, amely a rákövetkező játékgenerációban döntően meghatározta a fejlődés további irányát. A SEGA 16 bites Mega Drive (Észak-Amerikában Genesis) nevű konzolja a hozzá kapcsolódó agresszív, a Nintendo ellen irányuló marketingstratégiájával elindította azt a rivalizáláson alapuló identitásformáló folyamatot, amely napjainkban is meghatározza a konzoltulajdonosok közösségét, és amelyről a későbbiekben részletesebben is szót ejtünk. Az ezután következő ötödik generációban a Sony Playstationnel, a hatodikban pedig a Microsoft Xboxszal megjelent két, jelenleg is központi szerepet betöltő gyártó, akik a máig bástyaként kitartó Nintendóval hármashban dominálják a jelenlegi, nyolcadik konzolgenerációt. A videojáték-ipar 2015-re világszinten nagyjából 92 milliárd dollár értékű behemóttá nőtte ki magát,³ amely jelenlegi formájában, az okostelefonokon és más hordozható eszközökön végbement térhódításának köszönhetően behálózza a társadalom összes rétegét, eléri a populáris kultúra minden szegmensét, és jelentős befolyást gyakorol számos más médium vizuális és strukturális fejlődésére.

Melyek tehát azok a játékelmények, illetve marketingstratégiák, amelyek a gyűjtők érzelmi kötődését és motivációját megalapozzák? Ahhoz, hogy a videojátékok valódi kulturális, művészeti és technika-

- 3 Vö. John GAUDIOLI, *Mobile game revenues set to overtake console games in 2015*, Fortune 2015. január 15., <http://fortune.com/2015/01/15/mobile-console-game-revenues-2015>.

történeti értékét elfogultság nélkül a gyűjtés és birtoklás motivációjaként posztuláljuk, fontos mindenekelőtt kitérnünk arra a teljesen szubjektív érzületre, amely gyűjtői szempontból az egyik legerősebb mozgatóerő: a nosztalgiára. A nosztalgia definíciói leggyakrabban az elmúlt dolgok iránti romantikus, érzelmes vágyakozást, valamint a veszteség pozitív mitizálását állítják középpontba. A nosztalgia a videojátékok gyűjtése kapcsán egy speciális formában ugyan, de egyértelműen tetten érhető. A legtöbb gyűjtő gyermekkorában kezdett ismerkedni a médiummal. A gyermekkor gondtalanságának reprezentációjához hozzátartoznak a képernyő előtt átvirrasztott éjszakák, a hétfégi játékkölcsönzés, a karácsonyi és születésnap ajándékozás, amelynek köszönhetően szerencsés esetben egy-egy újabb példánnyal gazdagodott az otthoni játéktár vagy eszközpark. Egy adott játék emléke kapcsán érthető módon nem feltétlenül az objektív minőségek (az esztétika, a dizájn vagy a játékmenet) a meghatározók, és nem is a játék mint olyan szórakoztató természetű. A nosztalgikus vágyakozás sokkal inkább a gondtalanság (mindenféle terhektől és felelősségtől mentes) ideájára irányul, amely a küzdelmes és sokszor frusztráló gyermekkori játékelményt az azóta eltelt évek szűrőjén keresztül megszelídítette. Az eszközök és programok ismételt megszerzésére és birtoklására irányuló vágy így sok esetben a fenti definíciónak megfelelően az eltűnt idők idealizált emlékképeit kutatja, amelyek valójában csak azok számára hordoznak érzelmi értéket, akik a videojátékokat gyermekként ismerték meg. Természetesen a jelenből visszatekintve már felsejlik egy objektívebb értékmérő is. Még akkor is, ha egy-egy személy többnyire a számára kedves emlékeket idéző játékokat keresi, és ezek nem feltétlenül azok, amelyek akkoriban a legszébb, leginnovatívabb vagy legkeresettebb címek voltak. (Hiszen a legfrusztrálóbb játékelményből is az a pillanat válik maradandóvá, amikor egyszerűen végre sikerült „végigvinni”).

Egy másik fontos tényező, amely az előző gondolatokból egyenesen következik, a játékos, illetve gyűjtő anyagi lehetőségeit érinti. A nagy többség számára az éppen aktuális videojátékok megvásárlása annak idején komoly anyagi terhet jelentett. A frissen megjelent játékok és új konzolok megszerzése gyermekként (és szülőként is) komoly döntéshelyzetekhez vezetett. Sokak számára az adott generációhoz tartozó játékokból tipikusan csak egy alacsonyabb példányszám birtoklása, egy-egy új cím megjelenésekor a korábbi, „megunt” játékok feláldozása (értékesítése vagy becserélése) volt a bevett gyakorlat. Nosztalgikus szempontból így még nagyobb sikerként könyvel el az ember, ha ismét

magáénak tudhat egy olyan játékot, melytől anyagi kényszer folytán fájdalmasan kellett megválnia. Ugyanez a helyzet magukkal a konzolokkal is. A generációváltás legtöbbször csak az előző rendszertől való megválás árán volt megvalósítható. Egyes konzolok esetén a visszafelé működő kompatibilitás (amikor a régi játékok az új konzolon is játszhatók) valamivel elviselhetőbbé tette a veszteség érzésével járó generációváltást, de a gyakorlat lényegében mégis ez maradt. Anyagi és egyéb megfontolások miatt a készletek folyamatosan cserélődnek, a gyűjtemény éppen ezért nem tud akumulálódni. A konzolok árából adódóan egy adott generáción belül is értelemszerűen általában csak az egyik aktuális rendszer megvásárlására (vagy gyermekként megvásároltatására) nyílik lehetőség egy játékos számára. A korábban említett agresszív, polarizáló marketingstratégiák e ténnyel párosulva életre hívtak egy jelenséget, amelyet angol nyelvterületen a *console wars* (konzolháborúk)⁴ névvel illetnek, érintettjeire pedig a kissé derogáló, de találó *fanboyism* („rajongófiúság”) kifejezést használják. A SEGA-rajongók a Nintendo hívei ellen, a Playstation-rajongók az Xbox hívei ellen vívnak szócsatákat; a korábbi generációk idején még élőszóban, manapság elsősorban az interneten keresztül, miközben a „másik tábortól” való elhatárolódás erősíti a saját hovatartozást és legitimálja a játékos identitását – mindezzel természetesen ingyenes promóciót biztosítva minden érintett cégnek. A kapcsolódó nosztalgiában így kiemelt szerepet játszik ez a hovatartozás is, mivel azonban a gyűjtést (természetéből adódóan) a teljesség igénye hatja át, a gyűjtemény az említett, identitásformáló életérzések felidézése mellett a régi ellentétek elsimításáról, a megbéküléstről is gondoskodik.

Összességében tehát megállapítható, hogy a videojátékok gyűjtését meghatározza a nosztalgikus életérzés és az elvágyódás, amely a gyermekkori gondtalan játékelmények felelevenítésére irányul. Azonban az az érzés, hogy milyen jó volt az adott játékot játszani, sokszor csak a megszerzés pillanatáig tart. Otthon, az új szerzemény gyűjteménybe illesztésével maga a játék sokszor feledésbe is merül, mert nincs idő vele játszani, hiszen az aktuális életszakaszt már más feladatok határozzák meg – így a vágy nem csillapodik a játék megszerzésével. Mégis, csakúgy, ahogyan a könyvek és a filmek gyűjtői, a játékgyűjtő is úgy érzi, hogy a hiány és a veszteség a további beszerzésekkel pótolható.

A gyűjtés másik motiváló tényezője lehet egy-egy rendszer alacsony gyártási példányszámból adódó ritkasága, hozzáférhetetlensége. Ennek

4 A téma iránt érdeklődők érdekes olvasmányra találhatnak Blake Harris *Console Wars* című könyvében (It Books, New York, 2014).

a ritkaságnak eltérő okai lehetnek, amelyekben egy közös tényező van, a népszerűtlenség. Előállhatott ez azért, mert a rendszer túlzottan drága volt ahhoz, hogy széles körökben hozzáférhető legyen (SNK Neo-Geo AES), mert nem rendelkezett vonzó vagy érdekes játékokkal (Philips CD-i), vagy mert esetében olyan újításokkal próbálkoztak, amelyeket az adott technikai feltételek mellett nem lehetett használható formában megvalósítani (Nintendo Virtual Boy). A nehezebb hozzáférhetőségben a regionális különbségeknek is szerepük van. Az észak-amerikai piac összességében nagyobb mérete miatt az európai gyűjtőknek szűkebb eszközbázison kell megosztóznuk, s egy-egy felbukkanó import játék vagy konzol szokatlansága révén különleges darabja lehet az egyébként konzisztensen lokális darabokból álló gyűjteményeknek.

A mai gyűjtésben azonban kirajzolódik egy másik, cseppet sem meglepő tendencia is: a gyűjtők által legnagyobb számban keresett játékok éppen az objektíven legjobb játékelményt nyújtó, illetve a saját korukban innovatív műfaji vagy vizuális trendeket bevezető játékokra irányul. Különösen igaz ez a fiatalabb gyűjtők azon körére, akiket nem a nosztalgia, hanem inkább a retró érzés keresése motivál. A játéktörténet kiemelkedő állomásainak szépségei és nehézségei az érdeklődők számára éppoly vonzó, megtapasztalásuk tiszta, eredeti formája éppoly érdekes, s ezen élmények egymás közt való megvitatása éppoly divatos lehet, mint egy régi írógépen való írás vagy egy régi ballonkabát viselése. A retró életézés (mint divatfenomén és mint kíváncsiság) éppúgy része a videojáték-gyűjtésnek, mint minden közelmúltbeli (szub)kultúra iránti érdeklődésnek. A meghatározó játékok és rendszerek iránti keresletre ez komoly befolyást gyakorol, s olyan furcsa jelenségekhez is vezet, mint például új, utángyártott konzolok megjelenése a piacon, amelyek a retró játékok lejátszását teszik lehetővé az eredetinel jóval „kényelmesebben”. A retró persze ebben a kontextusban különösen nehezen körülhatárolható időszakot jelöl, hiszen a játékok grafikai színvonala, mérete és összetettsége olyan rohamosan fejlődik, hogy egy-két generációval (tíz-tizenöt évvel) korábbi címek már lehetnek az aktuális színvonalon „becsatlakozott” játékosok számára oly mértékig idegenek, hogy retrónak tűnhetnek.

A nosztalgiától, a gyűjtőszenvédélytől, illetve a retró életézésztől eltekintve a fenti történeti áttekintés tükrében nem tagadható, hogy a videojátékok a 20. század végi, még inkább a 21. század eleji kultúrtörténet szerves részét képezik. Így nem légből kapott az a gondolat, hogy a hozzájuk kapcsolódó szellemi és tárgyi emlékeket megőrizzük. A szellemi értéknek tekinthető tartalmak, azaz a szoftverek (maguk

a játékprogramok, illetve a rendszerek belső működését szabályozó programrészek, például BIOS, firmware) esetében ez a feladat többé-kevésbé megoldottnak tekinthető. Köszönhető ez az internet által nyújtott lehetőségeknek, melyek számtalanszor a törvényesség határait súrolva ugyan, de biztosítják a tartalmak sokszorosítását és ilyen módon történő megőrzését. A konzolokkal összefüggésben a legfontosabb vonatkozó kulcsszó az emuláció. Ennek lényege, hogy a korabeli hardverek utasításkészletét szoftveresen utánozzák, így függetlenül az adott célhardvertől. Ez ugyan komoly erőforrásokat igényel (hiszen a céleszköz feladatait általános eszköz látja el), az aktuális hardver azonban már annyival fejlettebb, hogy sok korábbi konzoljáték napjainkban akár mobiltelefonon is játszható. A hardverkomponensek exponenciális teljesítménynövekedésének köszönhetően az első öt-hat konzolgeneráció rendszerei esetében ma már nagyrészt tökéletes emuláció érhető el. Maga az élmény a beviteli eszköz, illetve a konzol egyéb korlátai és sajátosságai miatt ugyan nem tökéletesen azonos, a hozzáférhetőség kényeleme viszont sokakat kárpótol ezért. Ezt az igényt szerencsére több gyártó is felismerte, s régebbi játékait az aktuális generáción is elérhetővé teszi digitális terjesztés vagy gyűjteménylemezek formájában. Ennek köszönhetően a médiummal most ismerkedő fiatalok számára elérhető a játéktörténelem nagy része, s a régi játékprogramok sem merülnek feledésbe.

A médium artefaktumainak fennmaradása viszont csak tudatos konzerválással biztosítható. Természetesen ez lényegében nem különbözik más tárgyak gyűjtésének alapelveitől, a specifikumokat tekintve azonban mutatkoznak érdekes sajátosságok, amelyek meghatározzák a videojáték-gyűjtés folyamatát. Az artefaktumok alapvetően négy kategóriába sorolhatók. Elsőként maguk a konzolok, azaz a játékgépek képezik a gyűjtés tárgyát, amelyek televízióhoz kötve vagy saját kijelzőjükön teszik lehetővé a játékot. Természetesen minden típusnak megvannak a maga sajátosságai és problémái, mindegyik esetében vannak árulkodó jelek arra nézve, hogy működésük még teljes értékű-e. Az azonban megállapítható, hogy az idő előrehaladtával a konzolok jelentős komplexitási szintet léptek: a cserélhető áramkörös *cartridge* (a hazai köznyelvben általában „kazetta”) helyett az optikai lemezes adattároló került előtérbe, és egy-két, főként hordozható konzoltól eltekintve ma is ez számít a normának. A konzolok gyűjtése szempontjából ez igen jelentős változás, mert a kazettás rendszerekben általában nincsenek mozgó alkatrészek. Ezért még az ütött-kopott, koszos alapgép is jó eséllyel (esetleg némi

energiaráfordítással) működésre bírható. Az optikai meghajtók ezzel szemben számos sérülékeny mozgó alkatrészsel rendelkeznek (villanymotorok és fogaskerekek, szalagkábelek, finom rugózású lencsék), amelyek az esetek többségében a hétköznapi használatot sem vészelik át tökéletesen. Természetesen a szükségszerű javítások miatt a gyűjtők számára előbb-utóbb elkerülhetetlenné válik legalább az alapszintű elektromechanikai ismeretanyag elsajátítása, ám e problémák és megoldásaik igen szerteágazóvá teszik a gyűjtés forrásait, melyekre a későbbiekben még részletesebben kitérünk.

A gyűjtés tárgyát másodikként az irányítók, azaz a beviteli eszközök csoportja teszi ki, valamint ide sorolhatjuk a működéshez nem létfontosságú, de a funkciókat bővítő perifériákat is. Egyesek számára a legalapvetőbb, eredeti irányítókkal bezárul az érdeklődés köre, hiszen ezek azok, amelyek elengedhetetlenek a játékok eredeti formában történő megtapasztalásához. Mások (beleértve a jelen cikk szerzőjét is) örömet lelnek a szokatlan beviteli koncepciókban, a normától eltérő, különleges, újító vagy egy konkrét célra szolgáló mérnöki, terméktervezői megoldásokban, s külön figyelmet fordítanak ezek összegyűjtésére és megőrzésére is. Számos sikertelen, azóta elfeledett különlegesség tartozik ehhez a kategóriához, a kézre és lábra erősíthető zsinóros közelharc-szimulátortól a rádió-távírányítású modellautók kezelőszerveit mímelő kontrolleren át a fénypisztolyok megszámlálhatatlan variációjáig. A gyűjtői izgalmat különösen növeli az ilyen perifériák nemegyszer igen alacsony példányszáma, így ebben a kategóriában sokszor bukkanhat az ember olyan meglepetésekre, amelyekre az interneten is alig-alig akad példa vagy magyarázat.

Harmadik csoportként meg kell említeni azokat az esszenciális kiegészítőket, amelyek nélkül a rendszerek használhatatlanok. Itt elsősorban a kábelekre és tápegységekre kell gondolni, amelyek koruk és gyártói ökológikus helyett ökonomikus megfontolásai révén nemegyszer kizárólagos formájuk egy adott rendszer vonatkozásában. A gyűjtés során visszatérően előfordul, hogy különleges, ritka rendszerek csak hosszabb várakozás után válnak kipróbálhatóvá, miután sok türelemmel és odafigyeléssel egyenként sikerül hozzájutni minden szükséges komponenshez.

A negyedik, s talán legérdekesebb kategóriát a játékprogramok hordozói alkotják. A konzolokkal kapcsolatban felvázolt technológiai megkülönböztetés itt is érezteti hatását. Vonatkozik ez egyrészt a hozzáférhetőségre, hiszen a gyakorlatilag hardvert tartalmazó kazetták

technológiájukból adódóan nagyságrendekkel drágább előállítási folyamatot igényelnek, mint az optikai lemezek. Emiatt, továbbá a piac folyamatos szélesedése miatt is, a kazetták gyűjtése ma már jóval komolyabb feladat, mint a lemezeké, mivel általában eleve alacsonyabb példányszámban készültek. Fordított a helyzet azonban a hordozó médiumok időtállóságának tekintetében. A kazetták műanyag tokba ágyazott, nyomtatott lapokra forrasztott integrált áramkörei dacolnak az elemekkel. Az érintkezők megtisztítása után szinte maradéktalanul működőképesek a legrégebbi, lassan ötvenéves példányok is. Az optikai lemezek első generációja, a CD ennél sokkal rosszabb helyzetben van. Mivel az adatokat hordozó bevonatot csak az egyik oldal felől védelmezi a műanyag lemez, a másik oldala kifejezetten sérülékeny. A tokján kívül tárolt CD gyűjtői szempontból szinte érdektelen, s időnként már a tokban tartott darabokon is mutatkoznak a degradáció jelei. A DVD és a blu-ray lemezek jóval ellenállóbbak ugyan, de ezen artefaktumok is sérülékenyek, körültekintő használatot és tárolást igényelnek. S az is tagadhatatlan, hogy a konzolokat és kazettákat alkotó elektronikai komponensek sem örök életűek: míg a környezeti hatásokkal dacolnak, az idővel folytatott küzdelemből előbb-utóbb vesztésként fognak kikerülni.

E mulandóság miatt, illetve az érdeklődés fentebb tárgyalt nosztalgikus befolyásoltsága okán is jogos lehet a kérdés, hogy a videojátékgyűjtés nem más-e, mint múltó hóbort, egy pillanatsfelvétele annak a különös kornak, amikor a digitális világ sokak számára megnyílt ugyan, de az internetes terjesztés még nem tett mindent azonnal elérhetővé. Lesz-e érdeklődés e korszak artefaktumai iránt akkor is, amikor a valódi célközönséget alkotók már nem lesznek az élők sorában? A válasz csak spekuláció lehet, s a ritkaság pusztá ténye nem jelent feltétlenül garanciát arra, hogy ezek a tárgyak fennmaradnak.

E kérdésfelvetés bizonytalansága pregnánsan tükröződik a mai gyűjtők számára rendelkezésre álló beszerzési források széles spektrumán is. A skála egyik végpontját azok a szaküzletek és internetes platformok alkotják, amelyek kifejezetten a retró videojátékokra specializálódtak. Ezek sokszor tudatosan a videojátékok kultúrtörténeti jelentősége köré pozicionálják magukat és tevékenységüket. Példaként tekintsünk földrajzi szomszédunk, Ausztria fővárosi múzeumi negyedére, ahol a természettudományi múzeum, a szépművészeti múzeum és a művészeti galéria háromszögében, a múzeumnegyed Electric Avenue épületrészlegében található retróvideojáték-szaküzlet büszkén viseli címerén a videojáték-kultúra védnöki szerepét, s színvonalas rendezvényeivel és elő-

adásaival jelentősen hozzájárul az e tárgykörrrel kapcsolatos ismeretek terjesztéséhez. Az internetes platformok, kiemelten az aukciós oldalak szintén kiváló felületet biztosítanak ahhoz, hogy az érdeklődők egymásra találjanak, s a ritka retró játékokkal való üzletelés korántsem a vékony pénztárcájú emberek hobbija. Egyes valódi különlegességek és ritkaságok csillagászati összegekért cserélnek gazdát. Példaként álljon itt az NES rendszerre 1987-ben kiadott *Stadium Events* című játék, amelynek egy bontatlan dobozos példánya 2010-ben 41 300 dollárért került új tulajdonosa birtokába.⁵

E beszerzési források szöges ellentéte a bolhapiac. Míg az imént említett intézmények a gyűjtői artefaktumok maximális ismerete, megbecsülése és ennek megfelelő árazása révén veszik ki részüket azok konzerválásából, addig a bolhapiac sajátos működési elvei révén menti meg őket a szó legszorosabb értelmében vett megsemmisüléstől. Használtcikk-piacokból sokféle összetételű létezik, és ezek gyakran igen különböző gazdasági dinamikák mentén működnek. Egy-egy vasútmodellező vagy bababörze résztvevői mindnyájan közös érdeklődéstől hajtva és a felkínált tárgyak ismeretével rendelkezve találhatnak egymásra. (Ilyen jellegű találkozók természetesen a videojátékok gyűjtői számára is elérhetők, s mind az árakat, mind a tárgyak megbecsülését tekintve inkább az előbbi kategóriához sorolhatók.) Az ócskapiacot mint a hulladékhasznosítás sajtóságos formáját ezzel szemben a tárgyak teljes egyvelege, az ismeretek és a megbecsülés messzemenő hiánya jellemzi, ezzel együtt mégis (az iróniát nem teljesen nélkülözve) a videojáték-arteaktumok egyik mentsvárának tekinthető. Hogy pontosan milyen úton kerülnek a felkínált tárgyak az ócskapiacra, azt vásárlóként csak találgatni lehet. Némi faggatózás után számtalanszor kiderül: e tárgyak hulladékként már megsemmisítésre vártak. Különösen igaz ez az elektronikai „hulladékok” esetében, amelyek között számtalan videojáték-arteaktum leli pusztulását.

A megbízható elektrotechnikai ipar fogyasztói társadalomra épülő modellje nem ismeri sem a modulok, sem a komponensek újrahasznosítását, legfeljebb a nyersanyagokét. A végtelenségig felgyülemelő szeméthegekhez képest természetesen ez egy pozitív irány, s a megfelelő szabályozások révén valóban hatalmas mennyiségek kerülnek földre temetés vagy elégetés helyett valamilyen újrahasznosító vagy legalábbis szabályozottan megsemmisítő üzembe. Ennek a folyamatnak azonban

több lépcsőfoka van: a lomtalanítás, a koncentrált gyűjtőhelyek, a szállítás és a köztes tárolás, vagy akár az üzem maga, ahonnan a gyűjtő szempontjából szerencsés módon olykor-olykor vissza tudnak kerülni a már pusztulásra ítélt tárgyak az (ez alkalommal szó szerint értett) piaci körforgásba. Az ócskapiac mint forrás az érdeklődés növekedésével párhuzamosan szintén igazodik valamelyest az árak növekedésének folyamatához, hiszen az interneten minden kereskedő informálódhat arról, hogy mennyit ér egy „fekete kazetta”. A pontos ismeretekkel útnak induló gyűjtőnek azonban kellő kitartással ebben a környezetben még kerülhet időnként egy-egy gyöngyszem a kezébe. Az ebből a forrásból táplálkozó gyűjtemények tulajdonosai azok, akik a fentebb említett módon idővel szükségszerűen megismerkednek a rendszerek elektronikai, illetve mechanikai működési elveivel. A konzolok és kiegészítőik útja az ócskapiacra sokszor rögös, szállításuk és tárolásuk jellemzőik teljes figyelmen kívül hagyásával történik, így a beszerzést követően gyakran igényelnek javítási és felújítási munkálatokat, mielőtt használatba lehetne őket venni. A gyűjtők által elvégzett konzerválási és restaurálási munkálatok tehát aktívan hoznak vissza olyan példányokat is az elérhető eszközbázisba, amelyekre máskülönben az enyészet várt volna.

A gyűjtő feladata sosem ér véget. Ha birtokolna is minden egyes elérhető darabot, minden apró tárgyi részletét egy adott történeti korszaknak vagy kulturális témakörnek, akkor se lenne oka hátradőlni. Az arteaktumokat konzerválhatja, megőrizheti, megóvhatja a pusztulástól. Az egyetlen hiányzó példányt elégedetten beillesztheti a polcon tatóngó utolsó részbe. S szerencse, hogy megteszi – a társadalom egésze számára is, hiszen történetének szerves részét képezik ezek a tárgyak és a hozzájuk kapcsolódó tudás. Ami azonban sohasem engedi megállni, amit hiába keres szaktoltokban, fórumokon és bolhapiacokon: az a bizonyos rég elmúlt napsütéses péntek Budapesten.

5 Owen Good, *Collector's Item Obliterates Record for Rare Game Sale*, Kotaku 2010. február 26., <http://kotaku.com/5479360/collectors-item-obliterates-record-for-rare-game-sale>.