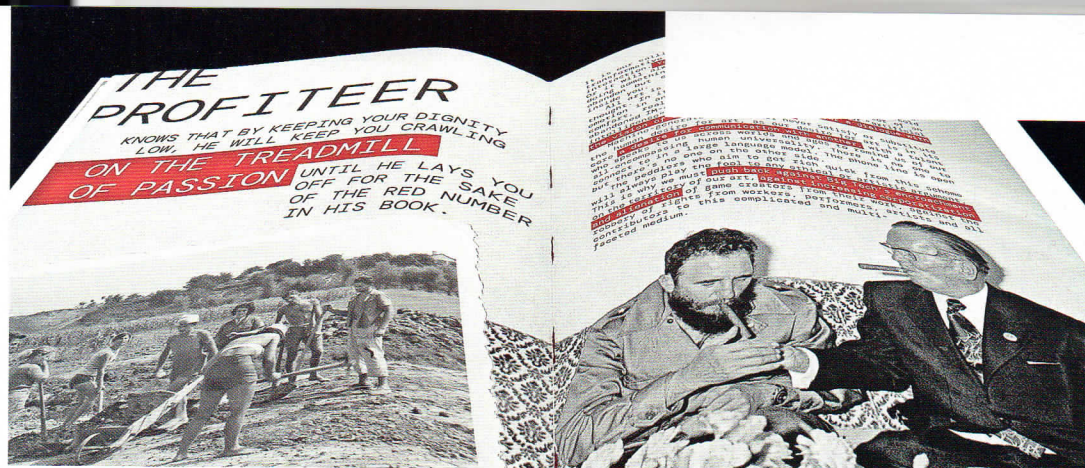




Summer Eternal objavio je i dnevničke zapise Tuulika, Klindžić i Gavrilovića

Kolektiv je s radom počeo sredinom 2025. godine, a svoj je umjetnički dom pronašao u bivšem arhitektonskom birou u Zagrebu. Kako su rekli u razgovoru za Platformu, u glavnom su se gradu Hrvatske skrasili zahvaljujući poznanstvu i suradnji Klindžić i Gavrilovića te želi nje i Tuulika da nastave raditi videoigre, ali u drukčijem poslovnom aranžmanu. Pomoglo je i to što su troškovi života bitno niži od gejming metropola na Zapadu te što Vlada Republike Hrvatske programom "Biram Hrvatsku" financijski stimulira povratak hrvatskih migranata.

Kad je Klindžić Tuuliku rekla za prorađničke odluke Gavrilovićeve studija Gamechuck - transparentne plaće, obvezna tromjesečna izvješća o poslovanju, sudjelovanje radnika u raspodjeli prihoda i dr. - pala je odluka da udruže snage. "Privatni investitori žele kontrolirati i ljude i proizvod i proizvodne procese, a ponekad se povuku i neki čudni financijski potezi. (Argo Tuulik) i ja svjedočili smo tome u svim studijima u kojima smo tijekom prošlih godina radili. Kako nam se to ne bi ponovilo, odlučili smo pokrenuti nešto što će biti u vlasništvu radnika. Tada možemo surađivati s ulagačima i izdavačima a da nismo ranjivi", pojasnila je Klindžić.

Uz središnji manifest, Summer Eternal objavio je dnevničke zapise Tuulika, Klindžić i Gavrilovića, dokumente koje autori videoigara često objavljuju tijekom rada na igrama kako bi ih približili svojoj publici.

Tuulik je u svom govoru o tome što se dogodi kada se kreativci susretnu s menadžerima i kako uspjeh može otrovati njihov odnos. Klindžić je, pak, kritizirala usredotočenost studija na profit, koja rezultira igrama koje igračima ne pružaju istinski duhovna i intelektualna iskustva.

Najinteresantniji je bio Gavrilovićev jer je sadržavao opis vlasničke strukture kolek-



Dora Klindžić, hrvatska scenaristica koja potpisuje scenarij avanture "Nikola Tesla: War of the Currents"

tiva. "Kapital će uvijek davati prednost profitabilnosti ispred održivosti i umjetničkog izričaja. To dovodi do raznih financijskih i kreativnih konflikata", ustvrdio je. Rješenja za taj problem nema, dodaje Gavrilović, jer kapitalizam ograničava kreativnost i proizvodi financijsku tjeskobu u umjetničkim organizacijama. Umjesto da se prepusti ograničenjima, Summer Eternal pokušat će ih nadići tako što će se ustrojiti kao atipično dioničarsko društvo.

Najveći udio u vlasništvu, 50 posto, imat će zadruga u kojoj će biti kreativni tim koji na igri radi puno radno vrijeme. Ona demokratski odlučuje o smjeru i tempu razvoja. "Na taj način oni koji izravno stvaraju igru uvijek ostaju na čelu procesa", pojašnjava Gavrilović. Drugi najveći udio, 25 posto, imat će zadruga svih suradnika koji nisu dio spomenute zadruge kreati-

vaca, a obuhvaća i honorarce i radnike na nepuno radno vrijeme. "Tako radnici dionice ne posjeduju izravno, članstvo u profitnoj zadrugi osigurava im pravo na povrat dobiti, čime se postiže pravednija raspodjela bez komercijalizacije udjela", kaže Gavrilović. Treći najveći udio, 20 posto, pripada društvu s ograničenom odgovornošću u kojem su ulagači. Njihova se sredstva koriste isključivo za financiranje razvoja igre, a investitori dobivaju udio u prihodima nakon njezina izlaska. Konačno, najmanji udio, preostalih pet posto, vlasništvo je neprofitne organizacije igrača.

Njezin je udio dovoljan da saziva skupštine i sudjeluje u raspravama o razvoju igre. "Koristeći međunarodno priznati model Fairshares, Summer Eternal nastoji formalizirati glas zajednice i omogućiti da se dio prihoda usmjeri u organizaciju