

događaja ili potporu sindikalnom radu", zaključio je Gavrilović.

Svaki od četiri navedena dioničara bit će zastupljen u Skupštini te u njoj promicati vlastite interese. Svakodnevno upravljanje preuzima Upravni odbor koji se u Skupštini bira običnom natpolovičnom većinom glasova. Za krupnije odluke, poput mijenjanja temeljne strukture kolektiva ili njezina Statuta, bit će potrebna kvalificirana većina od 66 ili 75 posto glasova.

Gavrilović ne gaji iluzije da će Summer Eternal preko noći demontirati sustav koji je jedan od krivaca za

komu u kojoj se trenutačno nalazi "Disco Elysium". "Pokretanje samoorganiziranih umjetničkih komuna neće okončati eksploataciju u industriji videoigara. Ne možemo pomoći mnoštvu radnika koji dobivaju otkaze u velikim AAA tvrtkama. Ne možemo srušiti monopol digitalnih feuda koji uzimaju 30 posto naknade od prihoda svakog developera", ističe. "Što, dakle, gradimo? U najboljem slučaju simbol i putokaz prema drugačijem načinu organiziranja koji bi mogao nadahnuti druge. U najgorem slučaju samo gradimo utočište kako bismo se zaštitili od najgorih učinaka kapitalizma dok smo ga prisiljeni trpjeti. Iako je eskapizam predah za dušu, ne bismo se trebali zavaravati da je on sam po sebi bijeg."

Gavrilović kaže da je Summer Eternal u određenoj mjeri reakcija na pesimizam koji

Ne možemo pomoći mnoštvu radnika koji dobivaju otkaze u velikim AAA tvrtkama. Ne možemo srušiti monopol digitalnih feuda koji uzimaju 30 posto naknade od prihoda svakog developera, priznaje Gavrilović

prevladava u industriji. "Stvaranje kao da više nije zabavno. Kreativnost je podređena algoritmima digitalnih platformi, željama velikih izdavača te analizama troškova i koristi", rekao je te dodao te okolnosti zahtijevaju prilagodbu, prvenstveno nezavisnih i malih studija za razvoj, ali se malo tko dao u tu prilagodbu. "Nezavisni studiji donose inovativne dizajnerske odluke, ali su potpuno neinovativni u načinu vlastite organizacije. Obrazac je uvijek isti: trojica prijatelja u garaži narastu do pedeset zaposlenika i postanu trojica šefova. Zatim

su trojica robova neke korporacije kojoj se prodaju. Na kraju - trojica staraca s jahtama. To je životni ciklus. Inovacije nema, a to je tužno", pojašnjava Gavrilović. "Čak i ako ('Red Rooster') nikad ne izađe, možda će buduće generacije pronaći inspiraciju u našem pokušaju da je napravimo drukčije i poduzeti sličan korak, ali osnaženi našim znanjima i iskustvima."

Summer Eternal je zbog svoje inovativne strukture "neželjeno dijete" industrije videoigara. "Sindikati su nam zamjerili što smo previše otvoreni prema investicijama, rizični kapitalisti što smo previše otvoreni prema radnicima. Nalazimo se na ničijoj zemlji, ali uvjereni smo da je ovaj model ispravan. Jednostavno još nije viđen, pa svi stoje zbunjeno", kaže Gavrilović te dodaje da je studio već ostvario dio svog nauma, a to je da je pokrenuo rasprave o negativnim posljedicama dominacije digitalnih platformi nad industrijom, poglavito trgovine Steam.

"Idealna situacija za mene bi bila da završimo igru, objavimo je na Pirate Bayu, ti je odigraš, igra te osvoji i onda nam platiš po principu 'plati koliko želiš'", kaže Tuulik.

"Nije važno koliko ljudi izravno sudjeluje u projektu ni koliko dugo traje. Važno je natjerati ljude na razmišljanje - o vlastitom radnom mjestu, o odnosu s nadređenima, o tome što mogu tražiti. Ekonomist Richard Wolff kaže da demokraciju ostavljamo pred vratima kada ulazimo na posao. Ako tu spoznaju uspijemo proširiti, ostavili smo trag koji ne nestaje tako lako", nadodavala se Klindžić.

Stavovi Summer Eternala o poslovanju



Producent Martin Tisanić jedan je od ljudi koji su se pridružili kolektivu Summer Eternal nakon predstavljanja