Running Stuck in Time

A Browser Game on Migration Bureaucracy
Een Browsergame over Migratiebureaucratie

Hosted by: İmre İşmen

Project Information (EN)

Running Stuck in Time

Migration is a difficult experience to translate through text alone. The frustrations take a few sentences to write down, and a few breaths of being read, but there is a very physical reality of time spent, time lost, time running out. A very visceral experience of truly never being certain until you get your papers. I initially wanted to translate this experience into a game because I wanted to share my dinner conversations with you. The hours spent trying to decide the best move forward, brainstorming how, when, and in which ways we should apply, how to keep on holding onto a country, and at times, how much this grip we have over our lives here is making it impossible to move within our own lives. I wanted to show the impossibility of making substantial money as an asylum seeker waiting for a decision because even when you have the right to work the government takes away a huge chunk out of your pay. I wanted to demonstrate how the legality of “legal means of coming” are arbitrary at best, and directly tied to the applicants' deservedness.

The Process

As this is not just my journey, the game was formed through co-creation sessions with friends, community, migrants... All of the levels within the game are a different persons experience, they have all happened exactly as they are. This game is not just a simulation but an archive of how one applies for an artist visa in the Netherlands.

Projectinformatie (NL)

Running Stuck in Time

Migratie is een ervaring die moeilijk enkel met tekst is over te brengen. Het kost maar een paar zinnen om de frustraties op te schrijven, en een paar ademhalingen om ze te lezen, maar er schuilt een zeer fysieke realiteit in de tijd die wordt besteed, verloren tijd, tijd die opraakt. Een zeer tastbare ervaring van werkelijk nooit zeker zijn totdat je je papieren hebt. Ik wilde deze ervaring aanvankelijk in een spel vertalen omdat ik mijn tafelgesprekken met jou wilde delen. De uren die worden besteed aan het proberen te bepalen wat de beste weg vooruit is, het brainstormen over hoe, wanneer en op welke manieren we moeten aanvragen, hoe we vast moeten blijven houden aan een land, en soms, hoeveel deze grip die we op ons leven hier hebben het onmogelijk maakt om binnen ons eigen leven te bewegen. Ik wilde laten zien hoe onmogelijk het is om substantieel geld te verdienen als asielzoeker die op een beslissing wacht, want zelfs als je het recht hebt om te werken, houdt de overheid een groot deel van je loon in. Ik wilde aantonen hoe de legaliteit van "legale manieren van komen" op zijn best willekeurig is, en direct verbonden is aan de verdienstelijkheid van de aanvrager.

Het Proces

Aangezien dit niet alleen mijn reis is, is het spel gevormd door co-creatiesessies met vrienden, gemeenschap, migranten... Alle levels in het spel zijn de ervaring van een andere persoon, ze hebben zich precies zo voorgedaan zoals ze zijn. Dit spel is niet slechts een simulatie, maar een archief van hoe men een kunstenaarsvisum voor Nederland aanvraagt.

Image List

Filename	Caption	Credit
artistvisaapplication_1788287938.png	Level 3	

The images above are included in the ZIP under `/images`.