

Justitiedepartementet
Enheten för migrations- och asylpolitik

Stockholm 3 maj 2021

Ju2021/00432

Remissvar avseende delbetänkandet Ett förbättrat system för arbetskraftsinvandring (SOU 2021:05)

Bakgrund

Det råder stor kompetensbrist i den svenska dataspelsbranschen. Den totala arbetsstyrkan har gått från drygt 1000 tjänster till nästan 6000 anställda senaste decenniet. Den senaste statistiken visar att antalet anställningar under 2019 i Sverige ökade med 11%, 608 heltidstjänster, samtidigt som svenska spelföretag ökade sin personalstyrka med 649 tjänster utomlands. De som nyanställs till branschen i Sverige är nyexaminerade studenter, personer från närliggande branscher, samt den viktigaste och svåraste rekryteringen, senior talang med längre erfarenhet, som flyttar hit för att jobba med spelutveckling, både från andra EU-länder, samt från länder utanför EU.

De senaste fem åren har företagen nyanställt runt 600 personer i Sverige årligen, men sedan 2016 har bolag behövt expandera utomlands för att säkra sin produktion då det inte gått att hitta tillräckligt med kvalificerad personal i Sverige, eller locka tillräckligt många att flytta hit för att jobba, trots att fler skulle vilja. Regelverket för arbetskraftsinvandring, de så kallade kompetensutvisningarna samt långa ledtider är några av de uppenbara svårigheterna för att expandera i Sverige. Outsourcing till låglöneländer är ovanligt i spelbranschen; den expansion som sker till andra länder är vanligtvis uppköp av befintliga spelstudios i andra västländer med jämförbar eller högre personalkostnad. (Se tex. Spelutvecklarindex 2020)

Spelutveckling är en global bransch, både för publiken som spelar spel som är gjorda i världens alla hörn, och för enskilda spelutvecklare som har hela världen som möjlig arbetsplats. Många spelutvecklare såsom grafiker, designers och programmerare, arbetar några år utomlands, och många individer flyttar till Sverige för att arbeta som spelutvecklare. Innan pandemin satt de allra flesta spelutvecklare i Sverige och hade sin arbetsdag på plats på ett kontor tillsammans med andra fast anställda under vanliga kontorstider. Några av världens mest framgångsrika spelstudior är baserade i Sverige. Karlstadsbaserade Embracer Group är Europas högst värderade spelutvecklingsföretag. Här i landet görs även spelen till filmsuccéer som Star Wars, Indiana Jones och Avatar. King har gjort spel som spelats av hundratals miljoner människor, och Mojangs Minecraft är troligen mer känt än Volvo och Ikea bland världens alla 12-åringar. Ett litet team i Skövde med en handfull anställda släppte i februari ett spel, Valheim, som på en månad hade över fem miljoner spelare.

Att ha ett fungerande och effektivt system för arbetskraftsinvandring är av yttersta vikt för svensk spelutveckling, och en förutsättning för att behålla studios och tjänster i landet.

Om förslaget:

Vi tillstyrker förslaget i huvudsak, men ser flera områden där mer behöver göras. Särskilt viktigt för branschen är de förslag som lagts för att undvika så kallade kompetensutvisningar.

Att förslaget om att ta bort maximal tillståndstid genomförs

Att det i större utsträckning går att ansöka om förlängt tillstånd inifrån landet

Att återkallelse av tillstånd får underlåtas vid ringa fall samt när omständigheterna för återkallelse inte framstår som rimlig.

Det behöver i större utsträckning gå att korrigera tidigare arbetsgivares misstag, samt att arbetstagaren inte skall drabbas när detta händer. Vi har tyvärr flera exempel från branschen där medarbetare har utvisats på grund av tidigare misstag och där aktuell arbetsgivare försökt allt för att justera felen och behålla medarbetaren i landet.

Att förslaget om ett från landet sökbar D-visum införs så att arbetstagare kan resa utanför Sveriges gränser och komma tillbaka under tiden deras ansökningar behandlas.

Det är ett problem för branschen när arbetstagare inte kan resa i tjänsten, vare sig det handlar om resor till konferenser, kontor i andra länder eller till kund. För den enskilde arbetstagaren är det även rimligt att kunna resa tillbaka till hemlandet vid exempelvis semester.

För dataspelsbranschen är det även viktigt att det inte införs ytterligare krav på inkomstnivåer utöver egen försörjningsbarhet, då detta riskerar att slå i synnerhet mot mindre företag, inte minst nya företag startade av studenter där lönenivåerna ligger under branschsnittet för samtliga i bolaget. Det råder dessutom osäkerhet kring vad som betraktas som branschpraxis och hur myndigheten tillämpar detta.

Den helhetsbild som ligger till grund för inkomstberäkning är otillräcklig, och myndighetens bedömning av vad som anses vara branschpraxis är oklar. Särskilt nya företag (startups) kan erbjuda tex. personaloptioner som en del av ersättningen, men detta räknas i dagsläget av migrationsverket inte in i den nivå som krävs för att uppnå branschpraxis. Vi har sett fall där migrationsverket krävt att den enskilda anställda från tredje land ska ha en högre lön än sina svenska kollegor, med motsvarande erfarenhet och arbetsuppgifter, för att bevilja tillstånd. Detta på nivåer som är bra mycket högre än försörjningskravet.

För branschen är det också fortsatt av yttersta vikt att handläggningstiderna kortas inom alla områden. I branschen finns flera mindre företag med enskilda arbetstagare från tredje land, och varje gång en process med handläggningstid tar längre tid än förväntat innebär det en kostnad och risk för det enskilda företaget samt för den person som är aktuell för arbete, inte minst när behovet av kompetens i många fall vara akut. Det rådande systemet med snabbspår för certifierade företag löser visserligen problemet delvis för företag med många anställda eller som kan köpa sig en plats av certifierade ombud, men fördyrar processen, inte minst för mindre företag, och skapar en ojämlik struktur där man kan betala sig förbi en myndighetskö.

För Dataspelsbranschen

Johanna Nylander, ansvarig samhällsfrågor

Om Dataspelesbranschen

Dataspelesbranschen är en organisation som samlar och sammanställer dator- och tv-spelsbranschens gemensamma ansvar och frågor och kommunicerar dessa. Dataspelesbranschen fokuserar på branschen i helhet och för dess talan i media. Med dataspel avser vi alla slags elektroniska interaktiva spel med nöjessyfte, dock ej spel om pengar.

Bakom Dataspelesbranschen står branschföreningarna Spelplan-ASGD och ANGI, som företräder spelutvecklingsföretag och producenter (Spelplan-ASGD) samt förlag och distributörer (ANGI). Ingen av organisationerna är arbetsgivarorganisation.