

Justitiedepartementet

Remissvar, diarienummer Ju2023/00106

Stockholm 15 juni 2023

Remissvar angående promorian Ett höjt försörjningskrav för arbetskraftsinvandrare

Dataspelsbranschen står för 4,1% av den svenska tjänsteexporten och sysselsätter 8000 personer i Sverige. Vi uppskattar att runt 40% av dessa är rekryterade från andra länder, hälften av dessa från land utanför EU. För branschen ligger nivån för det höjda försörjningskravet för högt och riskerar att drabba mindre bolag utanför storstadsregionerna. Förslaget måste också kombineras med snabbare beslutsprocesser och förenklad tillämpning för de tjänster som uppfyller kraven.

Vi vill därför att:

- Ett lägre generellt lönegrund införs, eller ett lönegrund som bättre speglade lönenivån på den specifika arbetsplatsen snarare än medianlönen i Sverige skulle också säkra mindre bolag utanför storstadsregionernas möjligheter att behålla sin konkurrenskraft på den globala marknaden.
- Att tjänster som uppnår kravet på lönegrund direkt beviljas arbetstillstånd av migrationsverket.
- Ett undantag läggs till för internationella studenter de första åren efter examen från både akademisk utbildning samt yrkeshögskola hade säkrat dessa personers möjlighet att stanna och etablera sitt yrkesliv i Sverige.

Bakgrund:

Kompetensbehovet i spelbranschen är stort. Om alla utexaminerade spelutvecklare såsom spelgrafiker, speldesigner och spelprogrammerare, börjar arbeta i branschen saknas det ändå 25 000 personer närmsta tio åren för att branschen ska kunna behålla rådande tillväxttakt. Det finns helt enkelt inte tillräckligt med kompetens i Sverige, utan svenska spelkoncerner omsätter mer utomlands än i Sverige, och har fler medarbetare utanför landets gränser än i. På några av landets större bolag har över hälften av medarbetarna rekryterats hit för att utveckla spel. Långa handläggningstider, praktiskt omöjligt att provanställa och svårt att få svar från Migrationsverket är några av de utmaningarna våra medlemmar lyfter som största hindren för tillväxt.

Det föreslagna höjda försörjningskravet kommer drabba spelföretagen, särskilt utanför storstadsregionerna samt nystartade bolags möjligheter att rekrytera. 80% av medianlönen ger i nuläget en lönenivå på 26 560 kronor, och även om de flesta i branschen ligger över det, kan det i enskilda fall orsaka stora problem.

Bolag i alla storlekar i hela landet har behov att rekrytera medarbetare från hela världen, och att dessa ska ha möjlighet att arbeta på samma villkor som sina svenska kollegor. För mindre bolag på orter utanför storstadsregionerna samt för nystartade bolag, inte minst bolag som startats av studenter, är den föreslagna lönenivån hög. Det är orimligt att regeringen föreslå

Det vore samtidigt en stor förlust för landet om de internationella studenter som läst en spelutbildning direkt måste in i en anställning som uppfyller lönekravet. I dag går många studenter, särskilt från landets universitet och högskolor, vidare till att starta egna företag för att förverkliga de spel de påbörjat under utbildningen. Andra går till juniora tjänster på bolag i hela landet. Det är något vi hoppas kunna fortsätta.

För Dataspelsbranschen

Johanna Nylander, analyschef

Om Dataspelsbranschen

Dataspelsbranschen är en organisation som samlar och sammanställer dator- och tv-spelsbranschens gemensamma ansvar och frågor och kommunicerar dessa. Dataspelsbranschen 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 Dataspelsbranschen står branschföreningarna Spelplan-ASGD och ANGI, som företräder spelutvecklingsföretag och producenter (Spelplan-ASGD) samt förlag och distributörer (ANGI). Ingen av organisationerna är arbetsgivarorganisation.