



PROTOKOLL

Ausschuss für Digitalisierung, digitale Infrastruktur und Medien

14. Sitzung in Mainz, Deutschhaus, am 12. Januar 2023

Öffentlich, 14.01 bis 14.40 Uhr

Tagesordnung	Ergebnis
1. Aktuelle Förderrunde der Medienförderung RLP Antrag nach § 76 Abs. 2 GOLT Fraktion der SPD – Vorlage 18/2989 – [Link zum Vorgang]	Erledigt (S. 2 – 7)
2. Kooperation von Rheinland-Pfalz, Hessen und dem Saarland bei der OZG-Umsetzung Antrag nach § 76 Abs. 2 GOLT Fraktionen der SPD, BÜNDNIS 90/DIE GRÜNEN, FDP – Vorlage 18/3059 – [Link zum Vorgang]	Erledigt (S. 8 – 11)

Vors. Abg. Alexander Fuhr eröffnet die Sitzung und begrüßt die Anwesenden, insbesondere Staatssekretär Fedor Ruhose sowie Dr. Eva Oster in Vertretung von Staatssekretärin Heike Raab.

Punkt 1 der Tagesordnung:

Aktuelle Förderrunde der Medienförderung RLP

Antrag nach § 76 Abs. 2 GOLT

Fraktion der SPD

– [Vorlage 18/2989](#) – [[Link zum Vorgang](#)]

Abg. Daniel Schäffner führt zur Begründung aus, die Medienförderung RLP sei seit einigen Jahren Thema. Der Landtag habe die Medienförderung RLP mit auf den Weg gebracht, indem er haushalterisch die Möglichkeit geschaffen habe, dass Landesgeld in die Förderung einfließen könne. Um ein angemessenes Volumen zu erreichen, werde die Förderung glücklicherweise von weiteren Partnern unterstützt.

Die Medienförderung RLP sei von Anfang an nicht als klassische reine Filmförderung geplant worden. Eine solche sei an anderer Stelle bereits vorhanden. Zur Durchdringung seien enorme Summen nötig. Rheinland-Pfalz verfüge über eine tolle Kreativwirtschaft, die jedoch sehr kleinteilig aufgestellt sei. Von Anfang an sei es das Ziel gewesen, diese Kreativlandschaft in ihrer ganzen Bandbreite fördern zu können. Jüngst sei ein weiterer Förderaufruf gestartet worden. Von Interesse sei, wie die Mittel verteilt worden seien.

Dr. Eva Oster (Stellv. Abteilungsleiterin in der Staatskanzlei) berichtet, mit der Medienförderung RLP lege die Landesregierung den Fokus auf innovative digitale Formate, womit kreative Medienschaffende unterstützt und der Medienstandort weiter gestärkt werde. Die Landesregierung wolle Kultur- und Medienschaffende übergreifend und in allen relevanten Bereichen ihres Schaffens fördern.

Dafür würden relevante, innovative und digitale Medienvorhaben aus den Bereichen Audiovisuelles und Games gefördert. Debüt- und Nachwuchsproduktionen könnten zudem über das Stipendienprogramm gefördert werden.

Nach über einem Jahr und basierend auf vielen Gesprächen und Rückmeldungen lasse sich feststellen, dass die Medienförderung RLP eine Erfolgsgeschichte sei und den Nerv der Zeit getroffen habe. Der Erfolg der ersten vier Förderrunden bestätige diese Einschätzung. Die Nachfrage sei riesig und zeige, dass die Medienförderung RLP genau da eingreife, wo sie dringend gebraucht werde, nämlich bei den jungen Talenten im Land.

Allein in den ersten vier Runden seien 309 Förderanträge eingegangen. Von 2020 bis 2022 hätten insgesamt 49 Talente gefördert werden können: 28 im audiovisuellen Bereich, neun Games und insgesamt zwölf Stipendien. Damit werde deutlich, dass die Landesregierung damit keine klassische Filmförderung angestrebt und die Förderung bedarfsorientiert umgesetzt habe. Die Förderung innovativer neuer Formate sei ein Alleinstellungsmerkmal für Rheinland-Pfalz.

Die Games-Branche sei schon heute in Rheinland-Pfalz sichtbar und im stetigem Wachstum. Mit großen Playern wie Ubisoft, kleinen Entwicklungsstudios und E-Sportlerinnen und -sportlern biete das Land viel Potenzial. Im Spielesektor werde zunächst nur im De-minimis-Bereich gefördert, wonach ein gefördertes Projekt über drei Jahre insgesamt 200.000 Euro Fördermittel erhalten könne. Die an der Medienförderung RLP beteiligten Partner hätten allerdings bereits vereinbart, dass die Förderrichtlinie an dieser Stelle weiterentwickelt werden solle und die Eckpunkte der Förderung zu evaluieren seien, sodass für die Games-Branche künftig Förderungen über die De-minimis-Grenze hinaus möglich seien.

Seit dem 1. Januar 2023 und noch bis zum 30. April 2023 laufe die aktuelle Förderrunde. In der vergangenen Runde von Juli bis Oktober 2022 seien insgesamt 65 Anträge eingegangen. Insgesamt 14 Projekte seien mit einer Gesamtfördersumme von 495.264,83 Euro gefördert worden: neun audiovisuelle Werke, drei Games und zwei Stipendien. Im Einzelnen handle es sich um die folgenden Projekte:

Audiovisuell:

- Postproduktion „Raja“ von Luisa Würden in Höhe von 99.402,96 Euro. Der Stop-Motion-Kurzfilm erzähle die Geschichte eines Mädchens, das vor tiefgreifende Entscheidungen gestellt werde. Das Werk sei auf junge Frauen und Mädchen ausgerichtet.
- Produktion „Rebellen“ der MediaApes GmbH/Sebastian Gsuck in Höhe von 30.000 Euro. Der Film spiele im Italien des Jahrs 1940 und erzähle am Vorabend des Zweiten Weltkriegs und vor dem Hintergrund des Faschismus die Geschichte eines Jungen.
- Drehbuch „The Noble Rot (AT) – Pilot-Drehbuch“ von Lukas Rinker in Höhe von 10.000 Euro. Die Nonne Mathilda müsse 1775 eine gefährliche Reise nach Fulda unternehmen, um ihr Kloster im Rheingau vor dem Ruin zu retten.
- Projektentwicklung „Schädeltrauma“ der k22film GmbH/Anna Pflüger in Höhe von 19.000 Euro. Der Film setze sich mit dem Umgang Deutschlands mit seinem kolonialen Erbe auseinander.
- Produktion „Ein Mann seiner Klasse“ der Saxonia Media Filmproduktionsgesellschaft mbH/Gesine Reicherstorfer in Höhe von 100.000 Euro, eine Bestsellerverfilmung.
- Postproduktion „Hiwwe wie Driwwe zwää – Als ob emol ned gelangd hädd“ von Benjamin Wagener. Es handle sich um eine Folgeförderung, nachdem bereits Vorproduktion und Produktion gefördert worden seien. Der Film sei eine Fortsetzung des Dokumentarfilms „Hiwwe wie Driwwe“ von 2019 über Pfälzisch in Amerika und befasse sich mit der Geschichte und Tradition der Pfalz.
- Produktion „Schwarzmol“ der Tidewater Pictures GmbH/Paula Klossner in Höhe von 25.000 Euro. Der Film befasse sich mit dem Thema „Demenz“. Ein Mädchen erzähle aus den eigenen Erfahrungen mit der Demenz ihrer Großmutter und wie sie damit umgehe, ihre Großmutter vor dem Heim zu bewahren.
- Produktion „Meine 3 Jahre mit den BANDIDOS oder Der letzte Ritt der BANDIDOS“ von Dr. Uwe Boll in Höhe von 30.000 Euro. Der Film befasse sich mit dem Motorradclub „Bandidos“.

- Drehbuch „K-Town“ der Neue Bioskop Television GmbH/Christian Balz in Höhe von 30.000 Euro. Ein Neurochirurg wende eine neue OP-Technologie an seinem Sohn an, um ihn nach einem Unfall zu retten.

Games:

- Prototyping „Parking Tycoon“ der Binary Impact GmbH/Jens Wiechering in Höhe von 37.146,40 Euro. Spielerinnen und Spieler hätten die Aufgabe, Parkflächen und -häuser zu bauen und zu managen. Wetter, Sonderevents sowie Tages- und Nachtzeiten sollten ebenso berücksichtigt werden wie die unterschiedlichen Eigenarten von Menschen.
- Produktion und Entwicklung „BattleJuice Alchemist“ der Alchemical Works UG/Alain Brunotte in Höhe von 29.762 Euro. Das Spiel sei ein Action-Rollenspiel mit Mechaniken des Deck-Buildings.
- Prototyping „MOTE – Mind of the Eyes“ der CrystalMesh UG/Yasmin Schraven in Höhe von 48.953,47 Euro. Die Konzeption des Spiels sei bereits gefördert worden.

Stipendien:

- Projektentwicklung „Flugmission Großregion“ von Sophie Fischer in Höhe von 12.000 Euro. Ein Flugsimulator und Lernspiel, mit dem Kinder das Land Rheinland-Pfalz und die umliegende Europäische Großregion kennenlernen könnten.
- Produktion „Der Sodi World Series Sprintcup 2023 live aus der Karthalle Wittlich“ von Michael Brück in Höhe von 12.000 Euro. Im Rahmen des Stipendiums werde erprobt, wie die Übertragung der Rennen aus der Karthalle Wittlich auf dem Twitch-Kanal des Antragstellers technisch und redaktionell umgesetzt werden könne.

Abg. Joachim Paul meint, die Liste enthalte durchaus interessante Projekte. Die vorgestellten Projekte der Games-Branche seien sehr gut. Die Förderung entspreche der Vorstellung der AfD-Fraktion, welche eine solche schon früh beantragt habe. Festzustellen sei aber ein gewisses Ungleichgewicht zuungunsten der Games-Förderung sei.

Dennoch sei es Vorstellung der AfD-Fraktion und ein guter Ansatz, insbesondere die Games-Branche zu fördern, weil sie so zukunftssträftig sei, Arbeitsplätze generiere und in anderen Ländern explodiere. Ein Beispiel sei Polen, wo Anschubfinanzierung zu börsennotierten Unternehmen geführt habe.

Zu fragen sei, ob die Förderung nicht ein gewisses Missverhältnis zeige. Gegen Filmförderung generell oder die geförderten Filme sei nichts zu sagen. Es stelle sich aber die Frage, ob der Schwerpunkt mit Blick auf Arbeitsplätze und Standortentwicklung nicht viel stärker auf die Games-Förderung ausgerichtet werden müsse.

Zum Verständnis werde um Auskunft gebeten, ob es sich bei den durchaus stattlichen Förderbeträgen um Wagniskapital handle oder die Geförderten Zinsen zu zahlen hätten.

Abg. Daniel Schöffner bestätigt, es handle sich um stattliche Beträge. Von Interesse sei, ob diese an Bedingungen geknüpft seien oder die Geförderten damit nach eigenem Ermessen wirtschaftlich arbeiten könnten.

Der Film „Hiwwe wie Driwwe“ sei in seiner Region sehr gut angekommen. Für den zweiten Teil und die anderen geförderten Titel stelle sich die Frage, ob diese frei vermarktet werden könnten, das Land ein Erstzugriffsrecht habe oder andere Restriktionen für die Geförderten gälten.

Abg. Pia Schellhammer begrüßt die gute Nachfrage nach Förderungen. Im Gespräch mit Entwicklerinnen und Entwicklern aus der Games-Branche sei jedoch rückgemeldet worden, dass es bei der Antragstellung noch Verbesserungsbedarf gebe. Mit dem mit der Förderung verbundenen Austausch und der Bereitschaft zur Weiterentwicklung sei die Branche jedoch sehr zufrieden. Daraus ergebe sich die Frage, wie die Weiterentwicklung der Förderrichtlinien aussehen solle und welches Szenario angestrebt werde.

Die Förderung sei sehr wichtig. Das Land habe sehr viel Erfahrung in der klassischen Medienförderung. Der sehr gute Ansatz der Games-Förderung werde insbesondere von kleineren Entwicklungsstudios begrüßt. Deren Inhalte unterschieden sich bei der Antragstellung jedoch von denen in der klassischen Medienförderung.

Abg. Torsten Welling bestätigt, die Weiterentwicklung sollte nicht zulasten der audiovisuellen Förderung gehen, sondern eine Erweiterung im Bereich der Games-Förderung sowie eine Vereinfachung der Verfahren sein.

In Anlehnung an den Verfahrensablauf ergebe sich eine haushalterische Frage. Im kommenden Haushalt sei vorgesehen, den Ansatz zu reduzieren. Zu erwarten gewesen sei eigentlich eine Erweiterung. Es stelle sich die Frage, ob es weitere Haushaltsansätze gebe. Grundsätzlich sei die Reduzierung nicht sinnvoll. Vielmehr sei angesichts der Inflation und der Erweiterung im Games-Bereich eine Erhöhung des Ansatzes sinnvoller.

Dr. Eva Oster antwortet zum Schwerpunkt der Medienförderung RLP, dass es sich nicht um reine Games-, sondern Medienförderung handle. Ein Teil davon sei immer der audiovisuelle Bereich. Die sich gerade durch die Förderung in Rheinland-Pfalz weiterentwickelnde Games-Branche und Neuanstellungen im Land würden von der Landesregierung wahrgenommen.

Bei der nächsten Aufsichtsratssitzung im Sommer werde es darum gehen, die Evaluation im Jahr 2023 hinsichtlich der Antragsformulare und einer Nachschärfung der Förderrichtlinien anzustoßen. Es sei zu prüfen, ob die Gewichtung der Sparten sinnvoll sei. Im audiovisuellen lägen deutlich mehr Anträge vor als im Games-Bereich. Dem müsse die Jury hinreichend Rechnung tragen, wofür sie sich Regeln gegeben habe.

Zur haushalterischen Lage sei anzumerken, dass die angesprochene Reduzierung nicht die Games-Förderung, sondern den allgemeinen Veranstaltungstitel der Staatskanzlei betreffe, aus dem beispielsweise die Content Convention Mainz finanziert werde.

Eine Erweiterung der Games-Förderung könne das Land nicht allein entscheiden. Die Medienförderung RLP werde mit Partnern umgesetzt. Werde nach der Evaluation entschieden, die Förderung fortzusetzen, müssten alle Partner gleichermaßen am Tisch sitzen und sich – auch finanziell – dazu bekennen. Voraussichtlich im Herbst werde dazu mehr bekannt sein.

Die Förderungen würden dahingehend überprüft, wie das Geld ausgegeben worden sei. Eine Art Erstzugriffsrecht könne den Geförderten aber nicht abverlangt werden. In der Projektfinanzierung steckten noch so viele Eigenmittel, dass die Geförderten ein großes Interesse daran hätten, über die Vermarktung eigene Mittel für kommende Produktionen nutzbar zu machen.

Der Hinweis aus der Games-Branche zur Verbesserung der Formulare habe die Landesregierung bereits erreicht. Diesbezüglich seien Überarbeitungen angedacht. Die Förderrichtlinie sei wie erwähnt Bestandteil der Evaluation. Die Landesregierung freue sich, so weit gekommen zu sein, um positiv auf die Evaluation blicken zu können. Die Medienförderung RLP werde erfolgreich weitergehen.

Abg. Daniel Schäffner stellt klar, dass es sehr im Interesse der SPD-Fraktion sei, dass es sich um eine Förderung sei, die aufstrebenden jungen Unternehmen helfe, ihren Weg zu gehen. Die Fraktion sei überzeugt, dass dies gut angelegtes Geld sei und den Geförderten alle Freiheiten zur Entwicklung gegeben werden sollten.

Abg. Joachim Paul äußert, ebenfalls auf die Evaluation gespannt zu sein. Die Landesregierung versuche, eine Balance zwischen Kunst und Kommerz zu finden. Bei den Filmen sei nicht bekannt, ob diese an der Kinokasse viel Geld einspielen würden. Bei Games seien die Aussichten etwas besser.

Die Landesregierung habe ausgeführt, dass sich im Zuge der Förderung Start-ups in Rheinland-Pfalz niederließen, wodurch Arbeitsplätze entstünden und somit eine gewisse Umsatzorientierung bestehe. Daraus ergebe sich die Frage, ob die Evaluation auch die ökonomischen Auswirkungen untersuchen werde.

Dr. Eva Oster antwortet, die Frage, was sich in der niedergelassenen Landschaft im audiovisuellen und Games-Bereich verändert habe, sei Teil der Folgen der Medienförderung.

Abg. Joachim Paul kommt auf den Förderpool zu sprechen und fragt, ob die Landesregierung selbst eine Balance sicherstelle, ob Geld für mehr audiovisuelle Medien frei werde, falls beispielsweise die Anträge aus der Games-Branche zurückgehen sollten, oder ob es sozusagen eine Ressortdeckelung gebe, um möglichst viele Medien zu berücksichtigen.

Abg. Torsten Welling schließt sich der Frage nach der Budgetierung an.

Dr. Eva Oster räumt ein, die Frage nach der Budgetierung sei gerechtfertigt. Es sei nicht davon auszugehen, dass Anträge aus der Games-Branche weniger würden. Ganz im Gegenteil steige deren Zahl an. Insofern werde keine Gefahr starker Verschiebungen in die eine oder andere Richtung gesehen. Die Inhalte würden insgesamt nebeneinandergestellt. Eine Quotenregelung oder Ähnliches gebe es nicht.

Dr. Eva Oster sagt auf Bitte des **Abg. Torsten Welling** zu, dem Ausschuss ihren Sprechvermerk zur Verfügung zu stellen.

Abg. Ellen Demuth fragt zur Auswahl der Geförderten, ob insbesondere bei audiovisuellen Medien die Firmen und Agenturen in Rheinland-Pfalz ansässig sein müssten oder auch Unternehmen und Personen aus anderen Bundesländern gefördert werden könnten, wenn sie aus touristischer oder kultureller Sicht relevante Inhalte über Rheinland-Pfalz produzierten.

Die Antwort von **Dr. Eva Oster**, der Sitz müsse in Rheinland-Pfalz sein, beurteilt **Abg. Ellen Demuth** als schlecht, woraufhin **Dr. Eva Oster** nach kurzer Prüfung präzisiert, in den allermeisten Fällen würden jene Unternehmen gefördert, die ihren Sitz in Rheinland-Pfalz hätten. In der Förderrichtlinie heiße es aber, dass der Rheinland-Pfalz-Effekt durch einen kulturellen Bezug zu Rheinland-Pfalz und/oder ein wirtschaftliches Interesse in Rheinland-Pfalz an dem Projekt erreicht werde.

Ein wirtschaftliches Interesse sei dann gegeben, wenn 150 % des gewährten Zuschusses in Rheinland-Pfalz verortet würden – das klassische Sitzprinzip. Ein kultureller Bezug sei dann gegeben, wenn das Projekt inhaltlich eng mit Rheinland-Pfalz verknüpft sei oder die Antragstellenden ihren Sitz, eine Niederlassung oder eine Betriebsstätte in Rheinland-Pfalz hätten. Insofern könnten Projekte mit Rheinland-Pfalz-Bezug gefördert werden, deren Produktionsunternehmen ihren Sitz nicht in Rheinland-Pfalz hätten.

Der Antrag ist erledigt.

Punkt 2 der Tagesordnung:

Kooperation von Rheinland-Pfalz, Hessen und dem Saarland bei der OZG-Umsetzung

Antrag nach § 76 Abs. 2 GOLT

Fraktionen der SPD, BÜNDNIS 90/DIE GRÜNEN, FDP

– [Vorlage 18/3059](#) – [[Link zum Vorgang](#)]

Staatssekretär Fedor Ruhose berichtet, Hessen, das Saarland und Rheinland-Pfalz hätten den OZG-Verbund Mitte gegründet, um insbesondere die Umsetzung des Onlinezugangsgesetzes (OZG) gemeinsam voranzutreiben. Kern der Kooperation sei der länderübergreifende Austausch von Onlineprozessen, die auf einer gemeinsamen technischen Plattform – der Antrags- und Prozessplattform (APP) civoento – entwickelt würden. In Rheinland-Pfalz werde die Antrags- und Prozessplattform im Landesbetrieb Daten und Information betrieben und den rheinland-pfälzischen Landes- und Kommunalverwaltungen kostenfrei zur Verfügung gestellt.

Seit November 2022 sei die Zusammenarbeit im OZG-Verbund Mitte noch einmal intensiviert worden. Mit dem Abschluss einer gemeinsamen Kooperationsvereinbarung sei die Grundlage für den gegenseitigen Austausch von digitalen Prozessen geschaffen worden. Technische und fachliche Mindeststandards für die im Verbund zum Einsatz kommenden Prozesse seien definiert worden. In einer gemeinsamen Prozessbibliothek seien die verfügbaren Onlineprozesse recherchierbar, um diese anschließend in eigene IT-Systeme zu integrieren. Die entwickelten Lösungen könnten in den Landes- und Kommunalverwaltungen der Kooperationspartner eingesetzt werden.

Über den OZG-Verbund Mitte bestehe zudem eine Zusammenarbeit mit Thüringen. Weil dort jedoch eine andere Digitalisierungsplattform eingesetzt werde, stünden primär der Erfahrungsaustausch und die Initiierung neuer Projekte im Fokus.

Aktuell seien ca. 100 Onlineprozesse im OZG-Verbund Mitte verfügbar. In den kommenden Monaten würden verstärkt weitere Prozesse fertiggestellt und zur Nachnutzung freigegeben. Durch die länderübergreifende Kooperation auf Basis einer einheitlichen Plattform und eines gemeinsamen Vorgehens würden Synergien bei der Digitalisierung von Prozessen genutzt. Die anstehenden Herausforderungen würden gemeinsam bearbeitet. Gleichzeitig sei eine Grundlage für die zukünftige länderübergreifende Zusammenarbeit bei der Verwaltungsdigitalisierung geschaffen worden.

Abg. Daniel Schäffner bestätigt, Zusammenarbeit sei immer gut. Insbesondere beim OZG dürfe es keine Hürden durch räumliche Distanzen mehr geben. Die Zusammenarbeit der drei Bundesländer und der Austausch mit Thüringen seien zu begrüßen.

Es stelle sich die Frage, ob bei einer früheren Zusammenarbeit von noch mehr Ländern und einer möglicherweise durch Bundesentscheidung gemeinsamen Prozessplattform die OZG-Umsetzung und die verfügbaren Leistungen nicht schon wesentlich weiter sein könnten und noch mehr Synergien über alle Bundesländer hinweg genutzt werden könnten.

Abg. Ellen Demuth bemängelt, einen ausführlicheren Bericht erwartet zu haben, um den Ausschuss umfassend auf den neuesten Stand zu bringen. Die Landesregierung werde um eine Einschätzung zum Zeithorizont gebeten.

Die Landesregierung habe festgestellt, dass die Bundesländer mit unterschiedlichen Ausführungsplattformen arbeiteten. Von Interesse sei, wie gewinnbringend und zielführend die Landesregierung den Austausch finde, wenn sich die Länder nicht über organisatorische Schwierigkeiten auf den jeweiligen Plattformen austauschen könnten. Das scheine mit Blick auf die nächsten Jahre keine nachhaltige Lösung zu sein.

Staatssekretär Fedor Ruhose stellt fest, die Aufteilung auf unterschiedliche Plattformen sei sicherlich kein Hinderungsgrund bei der Digitalisierung der Verwaltung in Rheinland-Pfalz. Die Landesregierung habe sich aber dafür entschieden, für die Prozesse, die nicht nach dem „Einer für Alle“-Prinzip (EfA) digitalisiert würden, eine Vereinheitlichung der Prozessplattform mit Hessen und dem Saarland zu schaffen, um Synergieeffekte zu erzielen. Das sei wichtig und richtig.

Die Prozessplattformen seien für die OZG-Umsetzung für die Kommunalverwaltungen in den Bereichen relevant und wichtig, in denen über die anderen Bundesländer keine EfA-Leistungen zur Verfügung gestellt würden. Es sei darüber beraten und kategorisiert worden, nach welchen Prinzipien EfA-Leistungen entwickelt werden sollten. Darüber hinaus gebe es rein kommunale Leistungen, die unter anderem aufgrund unterschiedlicher Rechtsnormen nicht umfassend zentral digitalisiert werden könnten und daher in den Verwaltungen digitalisiert werden müssten.

Die APP sei ein Instrument, damit Kommunen ihre Prozesse – jenseits der im OZG vorgesehenen – schnell digitalisieren könnten. Deswegen werde die APP kostenfrei zur Verfügung gestellt, um mit der APP arbeitenden Kommunen relativ spontane und eigenständige Entscheidungen zur Digitalisierung interner Verwaltungsprozesse und zu Prozessmodellierungen zu ermöglichen. Daher habe sich die Landesregierung für eine Prozessplattform für die kommunale Ebene entschieden.

Gleichzeitig werde versucht, nicht 16 Prozessplattformen zu etablieren, sondern in einer überschaubaren Zahl von Kommunen zu kooperieren, um Synergieeffekte zu schaffen, wie sie durch die Verwaltungsvereinbarung mit den beiden anderen Ländern erzielt würden.

Im Berichtsantrag sei insbesondere nach dem OZG-Verbund Mitte gefragt worden. Zur allgemeinen OZG-Umsetzung könne darüber hinaus berichtet werden, dass die Landesregierung kurz vor dem Ablauf der im Gesetz genannten Frist zum 31. Dezember 2022 gemeinsam mit den kommunalen Spitzenverbänden eine Bilanz gezogen habe. Die Landesregierung bezeichne Rheinland-Pfalz als „OZG ready“ in drei Bereichen.

Dies sei zum einen der Bereich der technischen Ausstattung. Über die APP sei bereits sehr viel berichtet worden. Dort, wo Leistungen selbst digitalisiert werden sollten, stehe ein gutes Tool zur Verfügung, das die Kommunal- und Landesverwaltung in die Lage versetze, Prozesse eigenständig zu digitalisieren.

Zum anderen sei mit dem Beschluss des Parlaments über den kommunalen Finanzausgleich sichergestellt worden, dass die Nachnutzung der EfA-Leistungen über den A-Stock des kommunalen Finanzausgleichs geregelt werde.

Ferner seien die rechtlichen Rahmenbedingungen so gesetzt worden, dass die noch kommenden EfA-Leistungen unproblematisch auf der kommunalen Ebene nachgenutzt werden könnten.

Das seien aus Sicht der Landesregierung die Punkte, welche sowohl die rheinland-pfälzischen Kommunen als auch die rheinland-pfälzische Landesebene zum 31. Dezember 2022 hätten umsetzen können. In den einzelnen Themenfeldern gebe es unterschiedliche Gründe für Verzögerungen bei den EfA-Leistungen. Damit müsse aber umgegangen werden, weil keine Leistungen digitalisiert angeboten werden könnten, die in dieser Form noch gar nicht existierten. Die Landesregierung sei optimistisch, dass sich die Marktplätze und der FIT-Store (Föderale IT) im Lauf des Jahres 2023 mit EfA-Leistungen füllen würden. Das Land sei dafür aufgestellt, diese dann ausrollen zu können.

Staatssekretär Fedor Ruhose sagt zu, dem Ausschuss erneut über EfA-Leistungen zu berichten, sobald diese auf dem Marktplatz verfügbar sind.

Abg. Daniel Schäffner fragt zum Verständnis, ob durch die Kooperation dreier Bundesländer bei der APP ausreichend Synergien zur Wirtschaftlichkeit erzeugt würden, weil es sich um eine Plattform handle, auf der die Kommunen ihre Verwaltungsprozesse digitalisieren könnten.

Daran anschließend stelle sich die Frage, wie der Austausch der Kommunen funktioniere, wenn beispielsweise eine Kommune eine besonders gute Lösung eins-zu-eins übernehmen wolle. Von Interesse sei, ob das dann Geld koste und ob der Austausch untereinander statfinde, damit gute Lösungen übernommen und nicht alle Prozesse selbst digitalisiert und eingestellt werden müssten.

Staatssekretär Fedor Ruhose bestätigt, die Kommunen profitierten davon, dass es eine Plattform gebe und bereits eingestellte Lösungen kostenfrei genutzt werden könnten. Ein Austausch darüber finde beispielsweise im Anwenderbeirat der Gesellschaft für Kommunikation und Wissenstransfer (KommWis) statt. Die Nachnutzung sei ohne Synergieprobleme möglich, weil die Digitalisierung über die APP erfolgt sei.

Der Vorteil sei, dass sich aufgrund der Kooperationsvereinbarung mit Hessen und dem Saarland der Radius vergrößere und gute Leistungen aus Kommunen aller Bundesländer nachgenutzt werden könnten.

Der Antrag ist erledigt.

Mit einem Dank an die Anwesenden für ihre Mitarbeit und dem Hinweis auf die nächste Sitzung am 9. Februar 2023, 10 Uhr, schließt **Vors. Abg. Alexander Fuhr** die Sitzung.

gez. Tobias Illing
Protokollführer

Anlage

Anlage

In der Anwesenheitsliste eingetragene Abgeordnete

Fuhr, Alexander	SPD
Kropfreiter, Markus	SPD
Rauschkolb, Jaqueline	SPD
Schäffner, Daniel	SPD
Schmitt, Astrid	SPD
Demuth, Ellen	CDU
Schneid, Marion	CDU
Welling, Torsten	CDU
Schellhammer, Pia	BÜNDNIS 90/DIE GRÜNEN
Paul, Joachim	AfD
Fernis, Philipp	FDP
Jeckel, Lisa-Marie	FREIE WÄHLER

Für die Landesregierung

Ruhose, Fedor	Staatssekretär im Ministerium für Arbeit, Soziales, Transformation und Digitalisierung
Oster, Dr. Eva	Stellv. Abteilungsleiterin in der Staatskanzlei

Landtagsverwaltung

Beckmann, Juliane	Mitarbeiterin der Landtagsverwaltung
Illing, Tobias	Mitarbeiter der Landtagsverwaltung (Protokollführer)