



1 Extremismusprävention durch Medienkompetenzangebote

DigitalCheckNRW

www.digitalcheck.nrw

Kompetenz- und Wissensplattform mit einem kostenlosen Selbsttest, der Menschen in NRW hilft, ihre digitalen Fähigkeiten zu stärken.

Fokus 2025: Radikalisierungsprävention durch Medienkompetenz:



- ➔ Neue Online-Workshops: Islamismusprävention, Demokratiestärkung, Rechtsextremismus im Netz, Desinformation
- ➔ Erweiterung edukativer Inhalte: Magazin & Erklärvideos zu Radikalisierung und Desinformation
- ➔ Fortbildung: Erweiterung der Kursdatenbank um Angebote zur Radikalisierungsprävention
- ➔ Ausbau der Öffentlichkeitsarbeit: Flyer, Postkarten, digitale Werbung

Zusätzliche Finanzmittel: 200.000 Euro

NewscheckNRW

www.newscheck.nrw

Seit Januar 2025: Erweiterung der Online-Fortbildung für Lehrkräfte zum Thema Journalismus für Medienkompetenzprojekte in der Schule um TikTok-Modul mit:



- ➔ Quiz
- ➔ Erklärfilm
- ➔ Praxistraining mit der Leiterin der Jugendredaktion Salon5, Hatice Kahraman,
- ➔ Vertiefungs- und Unterrichtsmaterialien

Ergänzend in Arbeit: Praxistraining und Interview für Unterrichtseinheiten zum Thema Konflikte und Kriege

Finanzmittel: keine zusätzlichen Mittel; Umsetzung im Rahmen der laufenden Förderung



Games zur Radikalisierungsprävention

Ziel: Jugendliche besser erreichen

Film- und Medienstiftung NRW: Aufstockung der Finanzmittel der Film- und Medienstiftung NRW für Serious Games um 500.000 Euro auf 1 Mio. Euro. Aktuell erster Aufruf veröffentlicht; Zuschüsse bis 100.000 Euro je Antrag möglich

Staatskanzlei NRW: Zusätzliche Mittel (500.000 Euro) für Entwicklung eines neuen Spiels gemeinsam mit Verfassungsschutz nach Vorbild „Leons Identität“

Erste neue Spiele werden ggfls. noch in diesem Jahr vorliegen.

Infos zu „Leons Identität“: Fokus Radikalisierung durch Rechtsextremismus; veröffentlicht 21.8.2020; rund 150.000 Seitenbesuche und fast 85.000 Downloads (Website, Stream, Appstore)

Influencer / Content Creators: Aktionen mit Influencern / Content Creators gegen Radikalisierung und Desinformation

Ziel: Content Creators für Aktivitäten gegen Radikalisierung und Desinformation gewinnen, denn sie haben einen besonderen Zugang und eine hohe Glaubwürdigkeit unter jungen Menschen.

Erste gemeinsame Aktivitäten bereits im Herbst 2024 anlässlich der Videodays in Köln; Entwicklung und Angebot eines Computerspiels gemeinsam mit dem Veranstalter We are Era, das Content Creators und Fans gemeinsam spielen können um seriöse Informationen und Fake News besser unterscheiden zu können.

Gemeinsam mit der Branche arbeitet die Landesregierung im Austausch mit den Managements von Influencern an weiteren Angeboten, um junge Menschen stärker für die Themen Desinformation und Hass im Netz zu sensibilisieren.



2 Regulierung schärfen

Verbot von technischer Manipulation von Reichweite im Netz (Coordinated Unauthentic Behavior (CIB))

Zu CIB zählt z.B.: der massenhafte und koordinierte Einsatz von Bots und Fake-Profilen und der Kauf von Reichweite

Ein solches Verbot setzt nicht an einzelnen Inhalten an, sondern an technischen Mechanismen, mit denen Posts künstlich erhöhte Reichweite bekommen und damit überdimensionierte Zustimmung suggerieren.

Beschluss der Konferenz der Europaministerinnen und Europaminister der Länder mit entsprechender Forderung an die EU-Kommission auf Initiative der Landesregierung Nordrhein-Westfalen mit dem Ziel der Schärfung und besseren Umsetzung des Digital Services Act (DSA) der EU; dazu auch Austausch der Landesregierung mit der Vizepräsidentin der EU-Kommission dazu (Henna Virkunnen) sowie fachlich zuständigen Mitgliedern des Europäischen Parlaments

3 Effiziente Rechtsdurchsetzung / Aufsicht

Stärkung des KI-Tools der LfM NRW zur Bekämpfung von Hassrede und Gewaltverherrlichung (siehe auch Informationen der LfM NRW)

Anwendung des Tools KIVI fällt in alleinige Zuständigkeit der unabhängige Landesanstalt für Medien NRW

Land fördert finanziell die Verbesserung des Tools durch Ausbau der Sprachkompetenz für Inhalte in arabischer und englischer Sprache.