

Brüssel, den 24. Juni 2025
(OR. en)

10430/1/25
REV 1

SAN 366
SOC 440
JEUN 163
EDUC 274
CULT 76
DIGIT 125
TELECOM 198
DISINFO 56
CYBER 174
JAI 872
RECH 289

BERATUNGSERGEBNISSE

Absender:	Generalsekretariat des Rates
Empfänger:	Delegationen
Nr. Vordok.:	9069/25
Betr.:	Schlussfolgerungen des Rates zur Förderung und zum Schutz der psychischen Gesundheit von Kindern und Jugendlichen im Digitalzeitalter

Die Delegationen erhalten in der Anlage die Schlussfolgerungen des Rates zur Förderung und zum Schutz der psychischen Gesundheit von Kindern und Jugendlichen im Digitalzeitalter, die der Rat (Beschäftigung, Sozialpolitik, Gesundheit und Verbraucherschutz (Gesundheit)) auf seiner Tagung vom 20. Juni 2025 gebilligt hat.

Schlussfolgerungen des Rates zur Förderung und zum Schutz der psychischen Gesundheit von Kindern und Jugendlichen im Digitalzeitalter

Einleitung

Digitale Technologien¹ haben das Potenzial, die psychische Gesundheit zu fördern, denn sie ermöglichen Zugang zu Informationen, Unterstützungsnetzen und Ferntherapiediensten; jedoch kann es durchaus auch sein, dass sie – insbesondere bei Kindern und Jugendlichen – der psychischen Gesundheit² schaden³.

Daher ist es dringend notwendig, bei Kindern und Jugendlichen einen sichereren und gesünderen Umgang mit digitalen Tools zu fördern, bei dem der Schutz ihrer psychischen Gesundheit im Vordergrund steht, und zwar indem die Medienkompetenz und digitale Kompetenzen zusammen mit emotionalen und sozialen Kompetenzen gefördert werden und indem durch die enge Zusammenarbeit mit wichtigen Interessenträgern, unter anderem mit politischen Entscheidungsträgern, lokalen Gebietskörperschaften und der Digitalindustrie sowie mit Familien, Betreuungspersonen, Lehrkräften und pädagogischen Fachkräften, Fachkräften im Gesundheitswesen und mit anderen Erwachsenen, die mit Kindern und Jugendlichen arbeiten, sowie mit Jugendvertreterinnen und -vertretern, ein gesünderes, sichereres und altersgemäßes digitales Umfeld geschaffen wird.

-
- ¹ Der Begriff „Digitale Technologie“ wird hier in einem umfassenden Sinn verwendet und bezeichnet digitale Geräte (d. h. Computer, Tablets, Mobiltelefone, Smartwatches) sowie auch digital vermittelte Aktivitäten von Kindern und Jugendlichen mithilfe dieser Geräte (d. h. Nutzung des Internets und sozialer Medien, Online-Chats oder Computerspiele). Mehr dazu: Kardefelt-Winther, D., „How does the time children spend using digital technology impact their mental well-being, social relationships and physical activity? An evidence-focused literature review“ (Wie wirkt sich die Zeit, die Kinder mit digitaler Technologie verbringen, auf ihr psychisches Wohlbefinden, ihre sozialen Beziehungen und ihre körperliche Aktivität aus? Eine Literaturlauswertung mit Fokus auf wissenschaftlichen Erkenntnissen), Innocenti Discussion Paper, 2017-02, Dezember 2017, UNICEF Office of Research – Innocenti, Florenz, <https://www.unicef.org/innocenti/media/8181/file/UNICEF-Innocenti-Time-Using-Digital-Tech-Impact-on-Wellbeing-2017.pdf>.
- ² Europäische Kommission, Mitteilung der Kommission an das Europäische Parlament, den Rat, den Wirtschafts- und Sozialausschuss und den Ausschuss der Regionen über eine umfassende Herangehensweise im Bereich der psychischen Gesundheit, COM(2023) 298 final, 7. Juni 2023, <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/DE/TXT/?uri=COM:2023:298:FIN>.
- ³ In diesem Dokument bezieht sich die Kategorie „Kinder“ auf Kinder im Vorschulalter (Kinder, die noch nicht in der Grundschule sind) und Schulkinder (Kinder im Grundschulalter), und die Kategorie „Jugendliche“ bezieht sich auf junge Menschen im Sekundarschulalter (an Schulen der Sekundarstufe I und II).

Diejenigen, die im Bereich des Digital Design tätig sind, müssen mehr Verantwortung übernehmen und die potenziellen Folgen ihrer Entscheidungen, einschließlich der Risiken und Bedrohungen für die psychische Gesundheit von Kindern und Jugendlichen, bewerten. Wenn Faktoren wie Sicherheit, Privatsphäre, Transparenz, Diversität und Vertrauenswürdigkeit hochwertiger Inhalte sowie das Wohlergehen der Nutzerinnen und Nutzer den Design-Prozess von Anfang mitbestimmen, können die Akteure, die digitale Technologien schaffen und bereitstellen, dazu beitragen, negative Auswirkungen auf die psychische Gesundheit zu mindern und ein sichereres und ausgewogenes Online-Umfeld für Kinder und Jugendliche zu fördern.

Und schließlich werden durch die globalen und regionalen Herausforderungen in jüngster Vergangenheit, unter anderem durch die COVID-19-Pandemie, durch die Eskalation bewaffneter Konflikte im Nahen Osten und in anderen Teilen der Welt, durch die anhaltende Klimakrise sowie durch unerwartete Notlagen die Belastungen, die sich, insbesondere bei Kindern und Jugendlichen, auf die psychische Gesundheit auswirken, noch verschärft. Diese Herausforderungen werden durch den wachsenden Einfluss und die rasante Entwicklung digitaler Technologien und des Online-Umfelds, einschließlich sozialer Medien, sowie durch die damit einhergehende Zunahme problematischer Online-Design-Praktiken⁴, mit denen versucht wird, Nutzerinnen und Nutzer zu beeinflussen oder die Vulnerabilität von Kindern und Jugendlichen auszunutzen⁵, weiter verstärkt. Diese Entwicklungen machen eine koordinierte Reaktion auf europäischer Ebene erforderlich.⁶

⁴ Beispielsweise Dark Patterns oder suchterzeugende Designs.

⁵ Europäische Kommission: Generaldirektion Justiz und Verbraucher, Lupiáñez-Villanueva, F., Boluda, A., Bogliacino, F., Liva, G. et al., Behavioural study on unfair commercial practices in the digital environment – Dark patterns and manipulative personalisation – Final report (Verhaltensstudie über unlautere Geschäftspraktiken im digitalen Umfeld – Dark Patterns und manipulative Personalisierung – Abschlussbericht), Amt für Veröffentlichungen der Europäischen Union, 2022, <https://data.europa.eu/doi/10.2838/859030>.

⁶ Durch die COVID-19-Pandemie gab es bei der Zeit, die Kinder online verbringen, einen erheblichen Anstieg, da sich das Schulgeschehen sowie das kulturelle und soziale Leben ins Internet verlagert haben. Mehr dazu: Europäische Kommission, Mitteilung der Kommission an das Europäische Parlament, den Rat, den Europäischen Wirtschafts- und Sozialausschuss und den Ausschuss der Regionen: EU-Kinderrechtsstrategie, COM(2021) 142 final, 24. März 2021, <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/de/TXT/?uri=CELEX%3A52021DC0142>.

UNTER HINWEIS AUF FOLGENDES:

1. Es gibt keine Gesundheit ohne psychische Gesundheit, wobei diese von der WHO als Zustand des psychischen Wohlbefindens definiert wird, in dem es den Menschen möglich ist, gut mit den Belastungen des Lebens zurechtzukommen, ihre Fähigkeiten zu entfalten, gut zu lernen und zu arbeiten und einen Beitrag zu ihrer Gemeinschaft zu leisten⁷;
2. Artikel 168 Absatz 1 AEUV, aus dem unter anderem hervorgeht, dass die Tätigkeit der Union auf die Prävention psychischer Krankheiten⁸ gerichtet sein sollte;
3. das Recht aller Kinder und Jugendlichen auf Gesundheit, einschließlich der psychischen Gesundheit, das im Völkerrecht verankert ist, insbesondere im Übereinkommen über die Rechte des Kindes (1989)^{9,10} sowie in der Charta der Grundrechte der EU¹¹;

⁷ Weltgesundheitsorganisation, „Mental Health“, Website der Weltgesundheitsorganisation, aufgerufen am 20. Januar 2025, https://www.who.int/health-topics/mental-health#tab=tab_1.

⁸ Vertrag über die Arbeitsweise der Europäischen Union, Artikel 168. ABl. C 326 vom 26.10.2012, ELI: http://data.europa.eu/eli/treaty/tfeu_2012/oj.

⁹ In Artikel 17 des Übereinkommens wird das Recht des Kindes auf Zugang zu Informationen anerkannt, welche die Förderung seines Wohlergehens zum Ziel haben, jedoch wird auch der Schutz des Kindes vor Inhalten, die sein Wohlergehen beeinträchtigen, ausdrücklich erwähnt, in Artikel 24 ist das Recht des Kindes auf das erreichbare Höchstmaß an Gesundheit festgelegt, und in Artikel 27 wird das „Recht jedes Kindes auf einen seiner körperlichen, geistigen, seelischen, sittlichen und sozialen Entwicklung angemessenen Lebensstandard“ hervorgehoben. Mehr dazu: Übereinkommen über die Rechte des Kindes, 20. September 1989, <https://www.ohchr.org/sites/default/files/crc.pdf>.

¹⁰ Zudem sollten gemäß der Allgemeinen Bemerkung Nr. 25 des Ausschusses für die Rechte des Kindes alle Rechte der Kinder im digitalen Umfeld gefördert, geachtet, geschützt und verwirklicht werden, <https://www.unicef.org/bulgaria/en/media/10596/file>.

¹¹ In Artikel 24 der Charta wird anerkannt, dass Kinder „Anspruch auf den Schutz und die Fürsorge“ haben, „die für ihr Wohlergehen notwendig sind“ und das „Wohl des Kindes“ bei öffentlichen oder privaten Einrichtungen „eine vorrangige Erwägung sein muss“. Mehr dazu: ABl. C 303, 14.12.2007, S. 1, ELI: http://data.europa.eu/eli/treaty/char_2007/oj.

4. in den letzten Jahren hat die Europäische Union dem Thema der psychischen Gesundheit auf ihrer Agenda Priorität eingeräumt; folglich ist die psychische Gesundheit von Kindern und Jugendlichen stärker beachtet worden^{12,13,14,15,2,16,17,18} auch im Europäischen Jahr der Jugend (2022), der EU-Jugendstrategie (2019-2027)¹⁹, der Leitinitiative „Wege zum schulischen Erfolg“ im Rahmen des Europäischen Bildungsraums²⁰ sowie im Aktionsplan für digitale Bildung²¹;

-
- ¹² Schlussfolgerungen des Rates zur Zukunft der Europäischen Gesundheitsunion: Ein Europa der Pflege, der Vorsorge und des Schutzes, Dok. 11597/24, 26. Juni 2024, <https://data.consilium.europa.eu/doc/document/ST-11597-2024-INIT/de/pdf>.
- ¹³ Rat der Europäischen Union, Schlussfolgerungen des Rates zur psychischen Gesundheit, Dok. 15971/23, 30. November 2023, <https://data.consilium.europa.eu/doc/document/ST-15971-2023-INIT/de/pdf>.
- ¹⁴ Schlussfolgerungen des Rates und der im Rat vereinigten Vertreter der Regierungen der Mitgliedstaaten zu einem umfassenden Ansatz für die psychische Gesundheit junger Menschen in Europa, ABl. C, C/2023/1337, 30.11.2023, ELI: <https://eur-lex.europa.eu/eli/C/2023/1337/oj>.
- ¹⁵ Europäisches Parlament: Ausschuss für Umweltfragen, Volksgesundheit und Lebensmittelsicherheit, Cerdas, S., „Bericht über die psychische Gesundheit“, 2023/2074(INI), 17. November 2023, https://www.europarl.europa.eu/doceo/document/A-9-2023-0367_DE.html.
- ¹⁶ Europäische Kommission: Generaldirektion Bildung, Jugend, Sport und Kultur, Wellbeing and mental health at school – Guidelines for education policymakers, school leaders, teachers and educators (Wohlbefinden und psychische Gesundheit in der Schule – Leitlinien für die Politikgestaltung, die Schulleitung sowie für Lehrkräfte und pädagogische Fachkräfte), Amt für Veröffentlichungen der Europäischen Union, 2024, <https://data.europa.eu/doi/10.2766/590>.
<https://education.ec.europa.eu/news/supporting-wellbeing-at-school-new-guidelines-for-policymakers-and-educators>.
- ¹⁷ Rat der Europäischen Union, Schlussfolgerungen des Rates zur Stärkung der psychischen Gesundheit von Frauen und Mädchen durch Förderung der Geschlechtergleichstellung, Dok. 16366/24, 2. Dezember 2024, <https://data.consilium.europa.eu/doc/document/ST-16366-2024-INIT/de/pdf>.
- ¹⁸ Gemeinsame Erklärung des Europäischen Parlaments, des Rates und der Kommission, Europäische Erklärung zu den digitalen Rechten und Grundsätzen für die digitale Dekade, ABl. C 23 vom 23.1.2023, https://eur-lex.europa.eu/legal-content/DE/TXT/?uri=OJ:JOC_2023_023_R_0001.
- ¹⁹ Entschließung des Rates und der im Rat vereinigten Vertreter der Regierungen der Mitgliedstaaten zu einem Rahmen für die jugendpolitische Zusammenarbeit in Europa: die EU-Jugendstrategie 2019-2027, ABl. C 456 vom 18.12.2018, S. 1, <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/DE/TXT/?uri=celex%3A42018Y1218%2801%29>.
- ²⁰ Europäische Kommission: Generaldirektion Bildung, Jugend, Sport und Kultur, Pathways to school success (Wege zum schulischen Erfolg), Amt für Veröffentlichungen der Europäischen Union, 2024, <https://data.europa.eu/doi/10.2766/477763>.
- ²¹ Europäische Kommission, Europäischer Bildungsraum – Digitale Bildung, „Aktionsplan für digitale Bildung“, Website der Europäischen Kommission, 23. November 2023, aufgerufen am 20. Mai 2025, <https://education.ec.europa.eu/de/focus-topics/digital-education/action-plan>.

5. die EU-Kinderrechtsstrategie, in der anerkannt wird, wie wichtig gute psychische Gesundheit für die Entwicklung von Kindern ist²², und die Empfehlung des Rates zur Einführung einer Europäischen Garantie für Kinder, in der ein besonderer Schwerpunkt auf die psychische Gesundheit gelegt wird²³;
6. die Mitteilung der Kommission über eine umfassende Herangehensweise im Bereich der psychischen Gesundheit, in der anerkannt wird, dass in der Kindheit die Fundamente für die spätere psychische Gesundheit gelegt werden, wobei die langfristigen Auswirkungen von Herausforderungen im Bereich der psychischen Gesundheit in der Kindheit für die betroffenen Personen, die Gemeinschaften und die Gesellschaft sowie die wichtige Rolle, die Familien², deren sozioökonomische Ressourcen sowie ihr Umfeld im Allgemeinen spielen, hervorgehoben werden;
7. die Schlussfolgerungen des Rates zur Stärkung der psychischen Gesundheit von Frauen und Mädchen durch Förderung der Geschlechtergleichstellung, in denen die negativen Auswirkungen von Cybermobbing, Fehl- und Desinformation sowie unrealistischer Schönheitsideale auf die psychische Gesundheit von Kindern und Jugendlichen hervorgehoben werden¹⁷;

²² Europäische Kommission, Mitteilung der Kommission an das Europäische Parlament, den Rat, den Europäischen Wirtschafts- und Sozialausschuss und den Ausschuss der Regionen: EU-Kinderrechtsstrategie, COM(2021) 142 final, 24. März 2021, <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/de/TXT/?uri=CELEX%3A52021DC0142>.

²³ Empfehlung des Rates (EU) 2021/1004 vom 14. Juni 2021 zur Einführung einer Europäischen Garantie für Kinder, ABl. L 223 vom 22.06.2021, ELI: <https://eur-lex.europa.eu/eli/reco/2021/1004/oj>.

8. die jüngsten legislativen und nichtlegislativen Tätigkeiten der Union, um die digitale Welt für Kinder und Jugendliche sicherer zu machen^{24,25,26,27,28,29} und um sexuellen Kindesmissbrauch zu bekämpfen^{30,31};

-
- ²⁴ Verordnung (EU) 2022/2065 des Europäischen Parlaments und des Rates vom 19. Oktober 2022 über einen Binnenmarkt für digitale Dienste und zur Änderung der Richtlinie 2000/31/EG (Gesetz über digitale Dienste), ABl. L 2022/2065 vom 27.10.2022, ELI: <https://eur-lex.europa.eu/eli/reg/2022/2065/oj>.
- ²⁵ Europäische Kommission, Mitteilung der Kommission an das Europäische Parlament, den Rat, den Europäischen Wirtschafts- und Sozialausschuss und den Ausschuss der Regionen: Eine digitale Dekade für Kinder und Jugendliche: die neue europäische Strategie für ein besseres Internet für Kinder (BIK+), COM(2022) 212 final, 11. Mai 2022, <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/DE/TXT/?uri=celex:52022DC0212>.
- ²⁶ Entschließung des Europäischen Parlaments vom 11. März 2021 zu den Rechten des Kindes im Hinblick auf die EU-Kinderrechtsstrategie, ABl. C 474 vom 24.11.2021, S.146, https://eur-lex.europa.eu/legal-content/DE/TXT/?uri=oj:JOC_2021_474_R_0017.
- ²⁷ Rat der Europäischen Union, Schlussfolgerungen des Rates zur Medienkompetenz in einer sich ständig wandelnden Welt, ABl. C, 2020/C 193/06, 9.06.2020, [https://eur-lex.europa.eu/legal-content/DE/TXT/?uri=CELEX:52020XG0609\(04\)](https://eur-lex.europa.eu/legal-content/DE/TXT/?uri=CELEX:52020XG0609(04)).
- ²⁸ Richtlinie (EU) 2018/1808 des Europäischen Parlaments und des Rates vom 14. November 2018 zur Änderung der Richtlinie 2010/13/EU zur Koordinierung bestimmter Rechts- und Verwaltungsvorschriften der Mitgliedstaaten über die Bereitstellung audiovisueller Mediendienste (Richtlinie über audiovisuelle Mediendienste) im Hinblick auf sich verändernde Marktgegebenheiten, ABl. L 303, 2018/1808, 28.11.2018, S.69 ELI: <http://data.europa.eu/eli/dir/2018/1808/oj>.
- ²⁹ Verordnung (EU) 2024/1689 des Europäischen Parlaments und des Rates vom 13. Juni 2024 zur Festlegung harmonisierter Vorschriften für künstliche Intelligenz und zur Änderung der Verordnungen (EG) Nr. 300/2008, (EU) Nr. 167/2013, (EU) Nr. 168/2013, (EU) 2018/858, (EU) 2018/1139 und (EU) 2019/2144 sowie der Richtlinien 2014/90/EU, (EU) 2016/797 und (EU) 2020/1828 (Verordnung über künstliche Intelligenz), PE 24/24 REV 1, ABl. L, 2024/1689, 12.7.2024, ELI: <http://data.europa.eu/eli/reg/2024/1689/oj>.
- ³⁰ Europäische Kommission, Mitteilung der Kommission an das Europäische Parlament, den Rat, den Europäischen Wirtschafts- und Sozialausschuss und den Ausschuss der Regionen: EU-Strategie für eine wirksamere Bekämpfung des sexuellen Missbrauchs von Kindern, COM(2020) 607 final, 24. Juli 2020, <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/DE/TXT/?uri=CELEX%3A52020DC0607>.
- ³¹ Verordnung (EU) 2021/1232 des Europäischen Parlaments und des Rates vom 14. Juli 2021 über eine vorübergehende Ausnahme von bestimmten Vorschriften der Richtlinie 2002/58/EG hinsichtlich der Verwendung von Technologien durch Anbieter nummernunabhängiger interpersoneller Kommunikationsdienste zur Verarbeitung personenbezogener und anderer Daten zwecks Bekämpfung des sexuellen Missbrauchs von Kindern im Internet, geändert durch die Verordnung (EU) 2024/1307 des Europäischen Parlaments und des Rates vom 29. April 2024, PE 38/21 REV 1, ABl. L 274 vom 30.7.2021, ELI: <http://data.europa.eu/eli/reg/2021/1232/oj>.

9. das Gesetz über digitale Dienste, mit dem unter anderem Anforderungen für Online-Plattformen vorgeschrieben werden, um für ein hohes Maß an Privatsphäre, Sicherheit und Schutz von Minderjährigen zu sorgen, die ihre Dienste nutzen²⁴, und mit dem sehr große Online-Plattformen verpflichtet werden, regelmäßig in Bezug auf systemische Risiken für die Achtung der Rechte des Kindes und den Schutz Minderjähriger vor nachteiligen Folgen für ihr körperliches und geistiges Wohlbefinden Risikobewertungen durchzuführen und Risikominderungsmaßnahmen umzusetzen; die Richtlinie über audiovisuelle Mediendienste, mit der unter anderem ein spezifischer Rahmen mit Schutzvorkehrungen gegen schädliche audiovisuelle Inhalte, unter anderem Inhalte, die auf Video-Sharing-Plattformen angeboten werden, bereitgestellt wird und mit der zudem die Mitgliedstaaten verpflichtet werden, zu gewährleisten, dass Anbieter audiovisueller Mediendienste sowie Anbieter von Video-Sharing-Plattformen, die ihrer Rechtshoheit unterworfen sind, angemessene Maßnahmen ergreifen, um Minderjährige vor Sendungen oder nutzergenerierten Videos und audiovisueller kommerzielle Kommunikation zu schützen, die deren körperliche, geistige oder sittliche Entwicklung beeinträchtigen können²⁸; die neue europäische Strategie für ein besseres Internet für Kinder (BIK+), die Maßnahmen beinhaltet, um das Wohlbefinden im Internet sowie altersgerechte Designs zu unterstützen, und mit der in Bezug auf Online-Risiken wie Cybermobbing sowie Falsch- und Desinformation sensibilisiert und Kapazität aufgebaut werden soll und gesundes und verantwortungsvolles Verhalten im Internet gefördert wird²⁵, sowie die Verordnung über künstliche Intelligenz, mit der horizontale risikobasierte Vorschriften festgelegt werden, wie künstliche Intelligenz (KI) in der Union in allen Bereichen und Sektoren entwickelt und genutzt werden kann, mit der ein hohes Niveau an Grundrechtsschutz und Sicherheit gewährleistet werden soll und in der die spezifischen Rechte von Kindern berücksichtigt werden, auch indem KI-Systeme, die die Vulnerabilität von Kindern im Internet²⁹ ausnutzen, explizit verboten und verhältnismäßige und wirksame Schutzmaßnahmen für Hochrisiko-KI-Systeme eingeführt werden;

10. die Schlussfolgerungen des Rates über die Förderung des Wohlergehens in der digitalen Bildung, in denen die Mitgliedstaaten aufgefordert werden, das Wohlergehen der Lernenden und der Lehrkräfte sowie der pädagogischen Fachkräfte bei der Gestaltung der nationalen Politik und nationaler Strategien im Bereich der digitalen Bildung zu stärken und die Schulen bei der Entwicklung eines angemessenen Zeitmanagements für Unterricht und Lernen in digitaler Form und in Präsenzform zu unterstützen³²;
11. die Schlussfolgerungen des Rates zum Beitrag der allgemeinen und beruflichen Bildung zur Stärkung der gemeinsamen europäischen Werte und der demokratischen Bürgerschaft, in denen die Mitgliedstaaten ermutigt werden, mit Blick auf die wachsenden Herausforderungen, mit denen Kinder und Jugendliche in digitalen Kontexten und im Internet konfrontiert sind, in Bezug auf Fragen der digitalen Sicherheit und des Datenschutzes, des Cybermobbing, der Desinformation, der Hetze und der Radikalisierung, aktuelle Medienkompetenzen und digitale Kompetenzen zu fördern³³;
12. die Strategie für eine Union der Krisenvorsorge, deren Ziel es ist, die Krisenvorsorge in Lehrpläne von Schulen aufzunehmen, Bildungspersonal zu schulen und dadurch dabei zu unterstützen, grundlegende Krisenvorsorge-Kompetenzen aufzubauen, beispielsweise Medienkompetenz und digitale Kompetenzen, und für Risiken und Bedrohungen zu sensibilisieren, insbesondere indem Desinformation bekämpft wird³⁴;
13. die Schlussfolgerungen des Rates zur Förderung der motorischen Fähigkeiten sowie der körperlichen und sportlichen Aktivitäten von Kindern, in denen der Zusammenhang zwischen körperlicher Aktivität und dem psychischen Wohlbefinden von Kindern hervorgehoben wird³⁵;

³² Schlussfolgerungen des Rates über die Förderung des Wohlergehens in der digitalen Bildung, 2022/C-469/04, 9.12.2022,
ELI: [https://eur-lex.europa.eu/legal-content/DE/TXT/?uri=CELEX:52022XG1209\(01\)](https://eur-lex.europa.eu/legal-content/DE/TXT/?uri=CELEX:52022XG1209(01)).

³³ Rat der Europäischen Union, Schlussfolgerungen des Rates zum Beitrag der allgemeinen und beruflichen Bildung zur Stärkung der gemeinsamen europäischen Werte und der demokratischen Bürgerschaft, *ABl. C*, C/2023/1419, 1.12.2023, ELI: <http://data.europa.eu/eli/C/2023/1419/oj>.

³⁴ Europäische Kommission, Gemeinsame Mitteilung an das Europäische Parlament, den Europäischen Rat, den Rat, den Europäischen Wirtschafts- und Sozialausschuss und den Ausschuss der Regionen über die Europäische Strategie für eine Union der Krisenvorsorge, JOIN(2025) 130 final, 26. März 2025, <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/DE/TXT/?uri=celex:52025JC0130>.

³⁵ Rat der Europäischen Union, Schlussfolgerungen des Rates zur Förderung der motorischen Fähigkeiten sowie der körperlichen und sportlichen Aktivitäten von Kindern, *ABl. C*, 2015/C 417/09, 15.12.2015,
<https://eur-lex.europa.eu/legal-content/DE/TXT/?uri=CELEX%3A52015XG1215%2807%29>.

14. die Schlussfolgerungen des Rates und der im Rat vereinigten Vertreter der Regierungen der Mitgliedstaaten zu lebenslanger körperlicher Aktivität, in denen die Wirkung körperlicher Aktivität für die psychische Gesundheit in der Kindheit hervorgehoben wird³⁶;
15. diese Schlussfolgerungen lassen die Verhandlungen über den mehrjährigen Finanzrahmen für die Zeit nach 2027 unberührt;

IN ANERKENNUNG DES FOLGENDEN:

16. Psychisches Wohlbefinden kann es Kindern und Jugendlichen ermöglichen, Meilensteine in ihrer Entwicklung zu erreichen³⁷, zu lernen, mit Problemen umzugehen, ihre Emotionen zu regulieren, soziale und emotionale Kompetenzen zu erwerben, sichere und konstruktive Beziehungen zu Gleichaltrigen und Erwachsenen aufzubauen, in der Schule Erfolg zu haben, ihren Selbstwert zu stärken sowie das Selbstvertrauen und die Selbstidentität aufzubauen, die sie für ihre persönliche Entfaltung³⁵ benötigen.
17. Bis zu 20 % der Kinder weltweit leiden an psychischen Problemen²², und 9 Millionen Jugendliche (im Alter zwischen 10 und 19 Jahren) in Europa leben mit psychischen Störungen³⁸, die sich – wenn sie unbehandelt bleiben – auf ihre Entwicklung, ihren Bildungsstand und ihr Potenzial, ein erfülltes Leben zu führen, in erheblichem Maße auswirken.

³⁶ Schlussfolgerungen des Rates und der im Rat vereinigten Vertreter der Regierungen der Mitgliedstaaten zu lebenslanger körperlicher Aktivität, ABl. C, 2021/C 501 I/01, 13.12.2021, https://eur-lex.europa.eu/legal-content/DE/TXT/?uri=oj:JOC_2021_501_I_0001.

³⁷ SOS Kinderdorf, „A truly comprehensive EU approach to mental health: Putting children and families’ wellbeing at the centre“ (Ein wirklich umfassender Ansatz der EU bei der psychischen Gesundheit: Das Wohlergehen der Kinder und der Familien im Mittelpunkt), September 2024, <https://www.sos-childrensvillages.org/getmedia/677b48e5-a312-4454-bc0a-766057acbf30/Briefing-note-mental-health-SOS-CVI>.

³⁸ Kinderhilfswerk der Vereinten Nationen (UNICEF), The State of the World’s Children 2021: „On My Mind – Promoting, protecting and caring for children’s mental health“ (Es geht mir nicht aus dem Sinn – Förderung, Schutz und Bewahrung der psychischen Gesundheit der Kinder), UNICEF, New York, Oktober 2021, <https://www.unicef.org/media/114636/file/SOWC-2021-full-report-English.pdf>.

18. Die Ursachen für Herausforderungen im Bereich der psychischen Gesundheit entstehen häufig in der frühen Kindheit, und etwa die Hälfte aller psychischen Störungen treten bis zum 14. Lebensjahr auf – woraus sich die immense Wichtigkeit dieser Lebensphase in der Entwicklung einer Person³⁷ ablesen lässt. In ähnlicher Weise ist die Jugend auch eine entscheidende Zeit für die Entwicklung sozialer und emotionaler Gewohnheiten, die dem psychischen Wohlbefinden zuträglich sind. Auch in Fällen, in denen Herausforderungen im Bereich der psychischen Gesundheit später im Leben entstehen, sind frühe Erfahrungen prägend und sie können – wenn es sich um schwierige Erfahrungen handelt – in jedem Alter zur Entwicklung psychischer Störungen beitragen.
19. In der heutigen Zeit findet das tägliche Leben von Kindern und Jugendlichen immer mehr im digitalen Umfeld statt, und es ist daher von entscheidender Bedeutung, dass ihre Rechte in der digitalen Welt in gleichem Maße gewahrt bleiben wie in der physischen Welt.
20. Die rasche Entwicklung digitaler Technologien bietet eine Fülle an Vorteilen für Kinder und Jugendliche im Zusammenhang mit Bildung, Unterhaltung und Kommunikation, beispielsweise Optionen für personalisiertes Lernen, Entwicklung digitaler Fertigkeiten und Kompetenzen oder Zugang zu virtuellen Gemeinschaften. Diese Vorteile tragen zur Schaffung sozialer Kontakte – insbesondere unter Jugendlichen – bei, wobei diese Vernetzung die psychische Gesundheit³⁹ und das allgemeine Wohlbefinden junger Menschen stärken kann. Mithilfe digitaler Technologien kann auch ein Beitrag zu Kampagnen zur Prävention, die sich an Kinder und Jugendliche richten, beispielsweise Kampagnen zur Suizidprävention, geleistet werden.

³⁹ Ein Beispiel für diese Vorteile ist ein verantwortungsvoller Umgang mit Spielen, die der psychischen Gesundheit zuträglich sein können, indem Reflexe verfeinert werden, die Stimmung gehoben wird und den Spielenden die Möglichkeit geboten wird, neue Identitäten und Emotionen zu ergründen. Online-Spiele können auch hilfreich sein, um globale Vernetzung aufzubauen, insbesondere für Menschen, denen soziale Kontakte schwerfallen. Mehr dazu: Mental Health Europe, „Report on Digitalisation in Mental Health, Mental health in the digital age: Applying a human rights based, psychosocial approach as compass“ (Bericht zur Digitalisierung im Bereich der psychischen Gesundheit – Psychische Gesundheit im Digitalzeitalter: ein menschenrechtsbasierter, psychosozialer Ansatz als Kompass), Dezember 2022, <https://www.mhe-sme.org/wp-content/uploads/2023/01/Mental-health-in-the-digital-age-Applying-a-human-rights-based-psychosocial-approach-as-compass.pdf>.

21. Zugleich stellt die genannte rasante Entwicklung digitaler Technologien jedoch eine Bedrohung dar, deren Ausmaße und Folgen für das allgemeine psychische Wohlbefinden von Kindern und Jugendlichen teilweise noch unbekannt sind. Daher ist weitere Forschung erforderlich, um die Auswirkungen auf die Entwicklung des Gehirns und der Persönlichkeit, einschließlich der kognitiver Fähigkeiten und Kompetenzen, sowie die möglichen Folgen in Bezug auf das Verhalten⁴⁰, insbesondere bei Kindern und Jugendlichen in vulnerablen Situationen, angemessen zu bewerten.
22. Die Risiken, die mit der Ausbreitung digitaler Technologien für die psychische Gesundheit von Kindern und Jugendlichen verbunden sind, können hoch sein; daher erscheint es ratsam, auf der Grundlage der aktuellen wissenschaftlichen Erkenntnisse Maßnahmen zur Prävention zu ergreifen, um die potenziellen Risiken zu mindern, bis in ausreichendem Maße Forschungsergebnisse vorliegen. Solche Maßnahmen können unter anderem die Aufnahme von Lerneinheiten über soziale und emotionale Kompetenzen sowie über Mechanismen zur Stressbewältigung in die Lehrpläne des Bildungssystems, die Regulierung von Praktiken, von denen bereits bekannt ist, dass sie suchterzeugend und manipulativ sind, sowie die Unterstützung der Eltern durch Bereitstellung geeigneter Informationen und Instrumente umfassen, damit Kinder und Jugendliche lernen, sich in der digitalen Welt auf sichere und selbstbestimmte Weise zurechtzufinden.
23. Die Regulierungs- und Bildungssysteme müssen diesen Herausforderungen besser begegnen, um sicherzustellen, dass Kinder und Jugendliche von den Chancen, die digitale Technologien bieten, profitieren und zugleich potenziellen negativen Auswirkungen auf ihre psychische Gesundheit vorgebeugt wird und diese Auswirkungen abgemildert werden.
24. In den meisten Fällen ist nicht die Digitalisierung selbst oder der Einsatz digitaler Technologien an sich das Problem, sondern vielmehr eine Gruppe digitaler Determinanten, wie z. B. Nutzerinnen und Nutzer, das Verhalten, die Umgebung, Inhalte und Design, von denen die psychische Gesundheit von Kindern und Jugendlichen beeinflusst werden kann.

⁴⁰ Europäische Allianz für öffentliche Gesundheit (EPHA), Farah, L., „Strengthening countries’ cooperation to safeguard children and adolescents from screen addiction and to protect mental health“ (Stärkung der Zusammenarbeit der Länder zum Schutz von Kindern und Jugendlichen vor Internetsucht und zum Schutz der psychischen Gesundheit), EPHA-Website, 24. September 2024, aufgerufen am 21. Januar 2025, <https://epha.org/strengthening-countries-cooperation-to-safeguard-children-and-adolescent-from-screen-addiction-and-protect-mental-health/>.

25. Kinder und Jugendliche als Nutzerinnen und Nutzer digitaler Technologien bilden eine vulnerable Gruppe, bei der die Wahrscheinlichkeit besonders hoch ist, Opfer von Cyberkriminalität (beispielsweise von Identitätsdiebstahl, Erpressung, sexuellem Kindesmissbrauch), von manipulativen und/oder suchterzeugenden Design-Praktiken, der rechtswidrigen Nutzung personenbezogener Daten zu werden oder in für sie unangemessene oder rechtswidrige Aktivitäten zu geraten (beispielsweise Inhalte zu sehen bekommen, die für Erwachsene bestimmt sind, an Online-Glücksspielen und oder an Glücksspielen in Online-Spielen teilnehmen (beispielsweise in Form von „Loot Boxes“), Alkohol, Tabak oder ähnliche Produkte kaufen¹⁴ oder Wetten im Internet abschließen). Kinder und Jugendliche können auch für Online-Rekrutierung für Zwecke weiterer Ausbeutung anfällig sein, und vor allem Mädchen sind dem Risiko geschlechtsspezifischer Cybergewalt, einschließlich Cyber-Belästigung, ausgesetzt⁴¹, während Kinder mit Behinderungen in besonderem Maße Opfer von Cybermobbing und Gewalt werden können⁴².

⁴¹ Sala, A., Porcaro, L. Gomez, E., „Social Media Use and adolescents’ mental health and well-being: An umbrella review“ (Nutzung sozialer Medien und die psychische Gesundheit und das psychische Wohlbefinden Jugendlicher: eine Zusammenschau), Computers in Human Behavior Reports, März 2024, <https://doi.org/10.1016/j.chbr.2024.100404>.

⁴² Barringer-Brown, Ch., „Cyber bullying among Students with Serious Emotional and Specific Learning Disabilities“ (Cybermobbing bei Schülerinnen und Schülern mit schweren emotionalen Behinderungen und spezifischen Lernbehinderungen), Journal of Education and Human Development, Juni 2015, Bd. 4, Nr. 2(1), <https://jehdnet.com/vol-4-no-2-1-june-2015-abstract-4-jehd/>.

26. In Bezug auf das Verhalten kann es sein, dass Zugang zu digitalen Technologien der kognitiven und mentalen Entwicklung von kleinen Kindern schadet, wenn er zu früh, nicht schrittweise oder ohne geeignete Aufsicht ermöglicht wird⁴³, und dass bei Schulkindern und Jugendlichen die missbräuchliche oder übermäßige Nutzung digitaler Technologien zu psychischen Gesundheitsproblemen führt, beispielsweise zur Einschränkung sozialer Interaktionen offline⁴⁴, zu sozialer Isolation⁴⁵ und Vereinsamung⁴⁶, zu negativen Auswirkungen auf die kognitiven Fähigkeiten⁴⁷, zu einer Computerspielstörung⁴⁸ oder zur Herausbildung einer Verhaltensabhängigkeit⁴⁹.

⁴³ Weltgesundheitsorganisation: Guidelines on physical activity, sedentary behaviour and sleep for children under 5 years of age (Leitlinien zu körperlicher Aktivität, Sitzverhalten und Schlaf bei Kindern unter 5 Jahren), Weltgesundheitsorganisation, 2019, <https://iris.who.int/handle/10665/311664>.

⁴⁴ Mental Health Europe, „Report on Digitalisation in Mental Health, Mental health in the digital age: Applying a human rights based, psychosocial approach as compass“ (Bericht zur Digitalisierung im Bereich der psychischen Gesundheit – Psychische Gesundheit im Digitalzeitalter: ein menschenrechtsbasierter, psychosozialer Ansatz als Kompass), Dezember 2022, <https://www.mhe-sme.org/wp-content/uploads/2023/01/Mental-health-in-the-digital-age-Applying-a-human-rights-based-psychosocial-approach-as-compass.pdf>.

⁴⁵ Weltgesundheitsorganisation, WHO-Infografik „Social isolation and loneliness affect people of all ages, worldwide“ (Soziale Isolation und Vereinsamung betreffen Menschen aller Altersgruppen, weltweit), Website der WHO, 15. November 2023, aufgerufen am 20. Mai 2025. <https://www.who.int/multi-media/details/social-isolation-and-loneliness-affect-people-of-all-ages--worldwide>.

⁴⁶ Europäische Kommission, Gemeinsame Forschungsstelle (JRC), 2024: EU Loneliness Survey (EU-Umfrage zum Thema Einsamkeit). Europäische Kommission, Gemeinsame Forschungsstelle (JRC) [Datensatz] PID: <http://data.europa.eu/89h/82e60986-9987-4610-ab4a-84f0f5a9193b>.

⁴⁷ Small, G. W., Lee, J., Kaufman, A., Jalil, J., Siddarth, P. et al., „Brain health consequences of digital technology use“ (Folgen der Nutzung digitaler Technologien für die Gehirngesundheit), Dialogues in clinical neuroscience, Bd. 22, Nr. 2, 2020, S. 179ff, <https://doi.org/10.31887/DCNS.2020.22.2/gsmall>.

⁴⁸ Website der Weltgesundheitsorganisation, aufgerufen am 15 April 2025, <https://www.who.int/standards/classifications/frequently-asked-questions/gaming-disorder>.

⁴⁹ Die missbräuchliche und die übermäßige Nutzung digitaler Technologien, insbesondere sozialer Medien, weisen Ähnlichkeiten mit einem Verhaltensmuster auf, das durch suchtvähnliche Symptome gekennzeichnet ist, unter anderem der Zustand, die Nutzung nicht kontrollieren zu können, Entzugserfahrung, wenn solche Technologien nicht genutzt werden, Vernachlässigung anderer Aktivitäten zugunsten der Nutzung digitaler Technologien sowie negative Konsequenzen im Alltag aufgrund der übermäßigen Nutzung. Mehr dazu: Weltgesundheitsorganisation, „Teens, screens and mental health“ (Teens, der Bildschirm und die psychische Gesundheit), Website der Weltgesundheitsorganisation, 25. September 2024, aufgerufen am 20. Januar 2025, <https://www.who.int/europe/news-room/25-09-2024-teens--screens-and-mental-health>.

27. Wenn Kinder und Jugendliche digitale Technologien missbräuchlich oder übermäßig nutzen, kann sich dies auch negativ auf ihre physische Gesundheit auswirken, da es beispielsweise dazu führen kann, dass sie sich weniger körperlich betätigen,⁵⁰ was zur Entstehung oder Verstärkung eines sitzenden Lebensstils sowie zu ungesunden Ernährungsgewohnheiten beiträgt,⁵¹ wobei wiederum beides zu Adipositas⁵², Schlafproblemen, visuellen Beeinträchtigungen (insbesondere Kurzsichtigkeit) oder zur Entstehung von Erkrankungen des Bewegungsapparats⁵³ führen kann. Mit all diesen Faktoren geht die Gefahr einer Verschlechterung der psychischen Gesundheit und des allgemeinen Wohlbefindens einher.
28. In Umgebungen, in denen digitale Geräte von Eltern, Lehrkräften und pädagogischen Fachkräften oder Betreuungspersonen von Kindern und Jugendlichen übermäßig genutzt werden, kann es zu technologiebedingten Störungen beim Aufbau angemessener Beziehungen zwischen Erwachsenen und Kindern („Technoferenz“) kommen, und die Entwicklung von Lebenskompetenzen, die für das psychische Wohlergehen von entscheidender Bedeutung sind, kann beeinträchtigt werden.⁵⁴

⁵⁰ Kardefelt-Winther, D., Rees, G., & Livingstone, S., „Contextualising the link between adolescents’ use of digital technology and their mental health: a multi-country study of time spent online and life satisfaction“ (Kontextualisierung des Zusammenhangs bei jungen Menschen zwischen der Nutzung digitaler Technologien und ihrer psychischen Gesundheit: mehrere Länder umfassende Studie über Online-Zeit und Lebenszufriedenheit), *Journal of child psychology and psychiatry, and allied disciplines*, Bd. 61, Nr. 8, 2020, S. 875ff, <https://doi.org/10.1111/jcpp.13280>.

⁵¹ Ungesunde Ernährungsgewohnheiten können zur Entwicklung von Fettstoffwechselstörungen und Diabetes sowie zu Übergewicht und Adipositas führen. Mehr dazu: Aghasi, M., Matinfar, A., Golzarand, M., Salari-Moghaddam, A., & Ebrahimpour-Koujan, S., „Internet Use in Relation to Overweight and Obesity: A Systematic Review and Meta-Analysis of Cross-Sectional Studies“ (Zusammenhänge zwischen Internetnutzung und Übergewicht und Adipositas: Systematische Auswertung und Meta-Analyse bereichsübergreifender Studien), *Advances in nutrition* Bd. 11, Nr. 2, 2020, S. 349ff, <https://doi.org/10.1093/advances/nmz073>.

⁵² Schlaf ist ein wesentlicher Faktor bei der psychischen Gesundheit, und eine der wichtigsten negativen Auswirkungen der Nutzung digitaler Technologien bei Kindern und Jugendlichen ist eine reduzierte Dauer und schlechtere Qualität des Schlafs.

Mehr dazu: Stanković, M., Nesic, M., Cicevic, S., & Shi, Z., „Association of smartphone use with depression, anxiety, stress, sleep quality, and internet addiction. Empirical evidence from a smartphone application“ (Zusammenhänge zwischen Smartphone-Nutzung und Depressionen, Angstzuständen, Stress, Schlafqualität und Internetabhängigkeit. Empirische Erkenntnisse aus einer Smartphone-Anwendung), *Personality and Individual Differences*, Bd. 168, Januar 2021, <https://doi.org/10.1016/j.paid.2020.110342>.

⁵³ Tereshchenko S., Kasparov E., Manchuk V., Evert L., Zaitseva O. et al., „Recurrent pain symptoms among adolescents with generalized and specific problematic internet use: A large-scale cross-sectional study“ (Wiederkehrende Schmerz-Symptome bei Jugendlichen mit generalisierter und spezifischer problematischer Internetnutzung: groß angelegte bereichsübergreifende Studie), *Computers in Human Behavior Reports*, Bd. 16, Dezember 2024, <https://doi.org/10.1016/j.chbr.2024.100506>.

⁵⁴ McDaniel, B.T., Radesky, J. S., „Technoference: Parent Distraction with Technology and Associations with Child Behavior Problems“ (Technoferenz: Ablenkung von Eltern durch Technologie und Zusammenhänge mit Verhaltensstörungen bei Kindern), *Child Development*, Bd. 89(1), Mai 2017, <https://doi.org/10.1111/cdev.12822>.

29. In Bezug auf die Inhalte, die Kindern und Jugendliche zu sehen bekommen, lassen sich zwei Kategorien unterscheiden. Die erste Kategorie betrifft die Qualität der in sozialen Medien und auf ähnlichen Plattformen angebotenen Inhalte, die durchaus altersgemäß sein können, jedoch durch die Art und Weise, wie sie tatsächlich erscheinen (beispielsweise die Häufigkeit, mit der sie Nutzerinnen und Nutzern angezeigt werden) und aufgrund spezieller Design-Elemente, mit denen die Nutzerbeteiligung erhöht werden soll, negative Auswirkungen auf das Selbstwertgefühl³² oder das Selbstvertrauen einer Person haben, das Stressniveau und Angstzustände verstärken⁵⁵, zur Entwicklung oder Verstärkung psychischer Störungen wie etwa Depressionen⁵⁶ oder von Verhaltensstörungen wie etwa Hyperaktivität/Aufmerksamkeitsstörung führen⁵⁷ und zum Entstehen eines negativen Körperbilds und der Entwicklung von Essstörungen beitragen können⁵⁸.

⁵⁵ Karim, F., Oyewande, A. A., Abdalla, L. F., Chaudhry Ehsanullah, R., & Khan, S., „Social Media Use and Its Connection to Mental Health: A Systematic Review“ (Nutzung sozialer Medien und die Zusammenhänge mit der psychischen Gesundheit: eine systematische Auswertung), *Cureus*, Bd. 12, Nr. 6, 2020, <https://doi.org/10.7759/cureus.8627>.

⁵⁶ Ma, L., Evans, B., Kleppang, A. L., & Hagquist, C., „The association between screen time and reported depressive symptoms among adolescents in Sweden“ (Zusammenhänge zwischen Bildschirmzeit und (nach eigenen Angaben) depressiven Symptomen bei Jugendlichen in Schweden), *Family practice*, Bd. 38, Nr. 6, 2021, S. 773ff, <https://doi.org/10.1093/fampra/cmab029>.

⁵⁷ Kinderhilfswerk der Vereinten Nationen, „Child and adolescent mental health“ (Die psychische Gesundheit von Kindern und Jugendlichen), *The State of Children in the European Union 2024*, Kurzbericht Nr. 2, Februar 2024, https://www.unicef.org/eu/media/2806/file/Child_and_adolescent_mental_health_policy_brief.pdf.pdf.

⁵⁸ Marks, R. J., De Foe A. & Collett J., „The pursuit of wellness: Social media, body image and eating disorders“ (Das Streben nach Wohlergehen: soziale Medien, Körperbild und Essstörungen), *Children and youth services review*, Bd. 119, 2020, <https://doi.org/10.1016/j.chilyouth.2020.105659>.

In die zweite Kategorie fallen unangemessene Inhalte, die sich auf Situationen beziehen, in denen Kinder und Jugendliche schädlichen Inhalten ausgesetzt sind. Beispiele hierfür wären Gewalt (Cybermobbing und Belästigung im Internet)⁵⁹ sowie extreme Gewalt, sexuelle Darstellungen (Pornografie)⁶⁰, Falsch- und Desinformation (unter anderem KI-generierte Bilder, Videos, Tonmaterial oder „Deepfakes“)⁶¹, Hetze⁶², kommerzielle und nicht kommerzielle Mitteilungen und Werbung für ungesunde Nahrungsmittel und Getränke, Alkohol, Tabak und ähnliche Produkte¹⁴ oder verbotene Substanzen (Drogen)¹³.

30. Das Design eines digitalen Erzeugnisses spielt eine entscheidende Rolle in Bezug auf die Prägung von Erfahrungen und Verhaltensweisen von Nutzerinnen und Nutzern, insbesondere bei Kindern und Jugendlichen. Gut durchdachtes Design kann Nutzerfreundlichkeit, Sicherheit und Datenschutz fördern; problematische Design-Entscheidungen hingegen können Nutzerinnen und Nutzer Risiken aussetzen, durch die deren Wohlbefinden und deren psychische Gesundheit beeinträchtigt werden. Insbesondere ist es von entscheidender Bedeutung, dass ein vielfältiges Spektrum von Inhalten angeboten wird, um zu verhindern, dass Nutzerinnen und Nutzer in Algorithmen-Blasen geraten, in denen dieselben Sichtweisen immer wieder verstärkt und dadurch potenziell Angstzustände, Isolation oder schädliche Selbstwahrnehmung, insbesondere bei Kindern und Jugendlichen, verstärkt werden. Zudem führen schädliche, irreführende und betrügerische Design-Praktiken wie Dark Patterns, mit denen Vulnerabilität ausgenutzt und Verhalten manipuliert wird, suchterzeugende und manipulative Designs, deren Hauptintention darin besteht, Nutzerinnen und Nutzer zu binden und zu übermäßiger Interaktionen zu verleiten (Autoplay, Endlosscrollen, Streak-Anwendungen, Benachrichtigungen, Loot Boxes und Pop-Ups, die nahelegen, etwas werde „versäumt“), und trügerische Personalisierungstechniken (Algorithmen), die durch böswillige Geschäftsmodelle, schwache Unternehmensführung und schlechte unternehmerische Entscheidungen verstärkt werden können, zu Ausbeutung von Kindern und Jugendlichen in der digitalen Welt.

⁵⁹ Auch tödliche Gewalt, Missbrauch, Tod, Selbstverletzung und Suizid.

⁶⁰ Raine, G., Khouja, C., Scott, R., Wright, K., Sowden, A. J., „Pornography use and sexting amongst children and young people: a systematic overview of reviews“ (Pornografie und Sexting bei Kindern und jungen Menschen: systematische Übersicht), *Systematic Reviews*, Bd. 9, 2020, <https://doi.org/10.1186/s13643-020-01541-0>.

⁶¹ Pilgrim, J., & Vasinda, S., „Fake News and the ‚Wild Wide Web‘: A Study of Elementary Students’ Reliability Reasoning“ (Fake News und das ‚Wild Wide Web‘: Studie zum Umgang von Grundschulkindern mit Fragen der Zuverlässigkeit von Quellen), *Societies*, Vol. 11, Issue 4, 2021, <https://doi.org/10.3390/soc11040121>.

⁶² Kansok-Dusche, J., Ballaschk, C., Krause, N., ZeiBig, A., Seemann-Herz, L., et al., „A Systematic Review on Hate Speech among Children and Adolescents: Definitions, Prevalence, and Overlap with Related Phenomena“ (Systematische Auswertung zu Hetze bei Kindern und Jugendlichen: Definitionen, Prävalenz und Überschneidungen mit verwandten Phänomenen), *Trauma, Violence, & Abuse*, Bd. 24, Nr. 4, 2023, S. 2598ff, <https://journals.sagepub.com/doi/10.1177/15248380221108070>.

31. Kinder und Jugendliche sind keine homogene Bevölkerungsgruppe. Faktoren wie das Geschlecht⁶³, der Bildungshintergrund und sozioökonomische Ungleichheiten⁶⁴ spielen zwar eine bedeutende Rolle für die psychische Gesundheit von Kindern und Jugendlichen, doch scheint das Alter⁶⁵ der wichtigste Faktor zu sein, wenn es darum geht, Strategien für Interventionen gegen negative Auswirkungen der missbräuchlichen oder übermäßigen Nutzung digitaler Technologien auf die psychische Gesundheit zu planen;

-
- ⁶³ Twenge, J. M., Haidt, J., Lozano, J., & Cummins, K. M., „Specification curve analysis shows that social media use is linked to poor mental health, especially among girls“ (Specification Curve Analysis zeigt den Zusammenhang zwischen der Nutzung sozialer Medien und Beeinträchtigungen der psychischen Gesundheit, insbesondere bei Mädchen), *Acta Psychologica*, Bd. 224, 2022, 103512, <https://doi.org/10.1016/j.actpsy.2022.103512>.
- ⁶⁴ Kinderhilfswerk der Vereinten Nationen, „Digitale Technologien, Kinderrechte und Wohlergehen“. The state of children in the European Union 2024, Kurzbericht Nr. 4, UNICEF, Februar 2024, <https://www.unicef.org/eu/media/2586/file/Digital%20technologies%20policy%20brief.pdf>.
- ⁶⁵ Holly, L., Demaio, S., & Kickbusch, I., „Public health interventions to address digital determinants of children’s health and wellbeing“ (Maßnahmen im Bereich der öffentlichen Gesundheit, um digitale Determinanten der Gesundheit und des Wohlbefindens von Kindern anzugehen), *The Lancet Public Health*, Bd. 9, Nr. 9, 2024, S. e700ff, [https://doi.org/10.1016/S2468-2667\(24\)00180-4](https://doi.org/10.1016/S2468-2667(24)00180-4).

IN ANERKENNUNG DES FOLGENDEN:

32. In Europa ist derzeit eine Verschlechterung der psychischen Gesundheit von Kindern und Jugendlichen zu beobachten², was dringend einen mutigen, facettenreichen und vorausschauenden Ansatz erforderlich macht, mit dem die komplexen Ursachen angegangen werden, der auf soliden wissenschaftlichen Erkenntnissen und multidisziplinärer Forschung beruht und der durch eine verstärkte Zusammenarbeit und den Austausch bewährter Verfahren in ganz Europa gestützt wird, um eine gesündere Zukunft sowohl für die heutige Generation als auch für künftige Generationen zu gewährleisten.⁶⁶
33. Bei der Förderung der psychischen Gesundheit von Kindern und Jugendlichen sollte der Fokus gleichermaßen auf die Förderung einer gesunden Lebensweise und eines gesunden Umfelds⁶⁷, die der psychischen Gesundheit und dem Wohlbefinden insgesamt zuträglich sind, auf Präventionsmaßnahmen, die insbesondere an Kinder und Jugendliche in vulnerablen Situationen gerichtet sind, sowie auf das bedarfsorientierte Angebot an psychologischer und psychiatrischer Hilfe und Unterstützung gelegt werden.
34. Aus wissenschaftlichen Ergebnissen in Bezug auf die positive Korrelation zwischen körperlicher Betätigung (unter anderem Aktivitäten im Freien), psychischer Gesundheit und kognitiven Prozessen⁶⁸ geht deutlich hervor, dass körperliche Aktivität einer der wichtigsten und wirksamsten Faktoren sowohl zur Erhaltung der physischen als auch der psychischen Gesundheit im Laufe des gesamten Lebens darstellt³⁶. Zudem ist die Entwicklung psychosozialer Fähigkeiten von früher Kindheit an überaus wichtig, damit Kinder und Jugendliche sich Verhaltensweisen aneignen können, die ihrer psychischen und physischen Gesundheit während des gesamten Lebens sowie der Prävention missbräuchlicher Nutzung digitaler Instrumente im späteren Leben zuträglich sind.

⁶⁶ Es ist von entscheidender Bedeutung, unterschiedliche Interessenträger in diese Arbeit einzubeziehen: Eltern, Betreuungspersonen, Lehrkräfte und pädagogische Fachkräfte, politische Entscheidungsträger, Wissenschaftlerinnen und Wissenschaftler, Fachkräfte im Bereich der psychischen Gesundheit sowie Technologieanbieter. Mehr dazu: Weltwirtschaftsforum, „World Mental Health Day: How to safeguard children’s mental wellbeing in the digital era“ (Welttag der psychischen Gesundheit: Wie kann das psychische Wohlbefinden von Kindern im Digitalzeitalter gewahrt werden?), Website des Weltwirtschaftsforums, 10.10.2023, aufgerufen am 21. Januar 2025, <https://www.weforum.org/stories/2023/10/world-mental-health-day-how-to-safeguard-childrens-mental-well-being-in-the-digital-era/>.

⁶⁷ Weltgesundheitsorganisation, „Health Promotion“ (Gesundheitsförderung), WHO-Website, aufgerufen am 20. Mai 2025, <https://www.who.int/teams/health-promotion/enhanced-wellbeing/first-global-conference/actions>.

⁶⁸ Cosma A., Abdrakhmanova S., Taut D., Schrijvers K., Catunda C., Schnohr C., „A focus on adolescent mental health and wellbeing in Europe, central Asia and Canada. Health Behaviour in School-Aged Children“ (Fokus auf der psychischen Gesundheit und dem Wohlbefinden Jugendlicher in Europa, Zentralasien und Kanada. Gesundheitsverhalten von Schülerinnen und Schülern). Internationaler Bericht aus der Erhebung 2021/2022. Bd. 1, Kopenhagen, WHO-Regionalbüro für Europa (2023), aufgerufen am 20. Februar 2025, <https://iris.who.int/handle/10665/373201>.

35. Gesunde Ernährung, regelmäßige körperliche Aktivität und gute Schlafqualität sind zusammen mit einem ausgewogenen Verhältnis zwischen Ruhe und Aktivität von entscheidender Bedeutung für die vollständige physische und die psychische Entwicklung von Kindern und Jugendlichen. Zudem können das Zusammensein mit Gleichaltrigen, kulturelle Teilhabe, kreative Tätigkeiten, Zeit für ungezwungenes Spielen, ein anregendes Umfeld sowie Zeit in der Natur positive Auswirkungen auf die psychische Gesundheit von Kindern und Jugendlichen haben, denn dadurch können ihre Selbstachtung, ihre Selbstakzeptanz, ihr Selbstvertrauen und ihr Selbstwert aufgebaut werden²².
36. Die Nutzung digitaler Technologien durch Kinder und Jugendliche ist ein wichtiger Aspekt eines umfassenderen Ansatzes zur Prävention von Risikoverhalten sowie von Präventionsstrategien auf nationaler Ebene —

ERSUCHT DIE MITGLIEDSTAATEN,

37. gezielte Kommunikation und gezielte Kampagnen zur Sensibilisierung der gesamten Gesellschaft – mit besonderem Schwerpunkt auf Eltern, Betreuungspersonen sowie Lehrkräften und pädagogischen Fachkräften – für die Vorteile eines späteren des Zugangs zu digitalen Technologien für kleine Kinder bis zu einem bestimmten Alter und in weiterer Folge für die Gestaltung einer schrittweisen und überwachten Einführung in eine sichere Nutzung ZU ENTWICKELN und ZU FÖRDERN, wobei die positiven Auswirkungen dieses Ansatzes auf die kognitive und psychologische Entwicklung von kleinen Kindern hervorgehoben werden sollten;^{69,70}

⁶⁹ Das Alter, in dem Kinder beginnen, digitale Technologien zu nutzen, sinkt stetig. Aus schwedischen Statistiken aus dem Jahr 2019 geht hervor, dass 16 % der Einjährigen bereits mindestens eine Stunde pro Tag Videoclips (beispielsweise YouTube) zu sehen bekamen. Mehr dazu: Schwedische Presse- und Rundfunkbehörde, Nutley, S., & Thorell, L., „Digital media and mental health problems in children and adolescents. A research overview“ (Digitale Medien und psychische Gesundheitsprobleme von Kindern und Jugendlichen, Forschungsübersicht) 2022, https://mediemyndigheten.se/globalassets/rapporter-och-analyser/2022/digital-media-and-mental-health-problems-in-children-and-adolescents_tillganglighetsanpassad.pdf.

⁷⁰ Die Risiken und möglichen negativen Folgen im Zusammenhang mit einem solchen Zugang, wenn dieser zu früh, nicht schrittweise oder ohne geeignete Aufsicht ermöglicht wird, sollten ebenfalls dargelegt werden.

38. für die Betreuung, Erziehung und Unterhaltung kleiner Kinder eine Vielfalt an Offline-Methoden ZU ENTWICKELN, ZU FÖRDERN und ANZUBIETEN, wobei der Schwerpunkt auf Aktivitäten liegen sollte, bei denen die kognitive, emotionale und soziale Entwicklung unterstützt wird, beispielsweise gemeinsames Spielen, Aktivitäten im Freien, gemeinsame Zeit mit Familie und Freunden sowie kreative Ausdrucksformen in Form von ansprechenden, nicht digitalen Tätigkeiten. Diese Alternativen könnten unter anderem die Entwicklung attraktiver Räume in Städten und auf dem Land umfassen, die bildschirmfreie Aktivitäten begünstigen, beispielsweise Grünflächen und Freizeitbereiche, Büchereien, Kulturzentren und eine inklusive, barrierefreie Infrastruktur für alle Kinder. Mit diesen Anstrengungen kann ein ausgewogener Ansatz bei der frühkindlichen Entwicklung unterstützt und zugleich die Abhängigkeit von digitalen Technologien verringert werden;⁷¹
39. evidenzbasierte Maßnahmen ZU FÖRDERN, mit denen bei Kindern im Schulalter die missbräuchliche oder übermäßige Nutzung digitaler Technologien verringert und damit ihr kognitives und emotionales Wohlbefinden unterstützt wird, und dabei ANZUSTREBEN, dass diese Maßnahmen nicht nur Einschränkungen bei der Nutzung digitaler Technologien für Kinder beinhalten, sondern vielmehr Anleitung bieten, wie digitale Technologien verantwortungsvoll genutzt werden können. Zudem sollte bei der Gestaltung solcher Maßnahmen betont werden, wie wichtig es ist, dass die Cyberhygiene⁷² von allen Familienmitgliedern eingehalten wird; hier sei darauf hingewiesen, dass das Vorleben gesunder Verhaltensmuster eine starke erzieherische Wirkung entfalten kann⁷³;

⁷¹ Raustorp, A., & Fröberg, A.: „Comparisons of pedometer-determined weekday physical activity among Swedish school children and adolescents in 2000 and 2017 showed the highest reductions in adolescents“ (Im Rahmen von Vergleichen der körperlicher Aktivität pro Wochentag auf der Grundlage von Schrittzählern bei schwedischen Schulkindern und Jugendlichen in den Jahren 2000 und 2017 zeigte sich bei Jugendlichen der Rückgang am deutlichsten), *Acta paediatrica*, Bd. 108, Nr. 7, 2019, S. 1303ff, <https://doi.org/10.1111/apa.14678>.

⁷² Der Begriff „Cyberhygiene“ bezeichnet ein gesundes Gleichgewicht zwischen digitalen und nicht digitalen Aktivitäten im Alltag, meist mit Schwerpunkt auf Verhaltensweisen wie Verringerung und wirksamer Umgang mit Bildschirmzeit sowie Verbesserung der Online-Sicherheit.

⁷³ Konca, A. S., „Digital Technology Usage of Young Children: Screen Time and Families“ (Nutzung digitaler Technologien bei kleinen Kindern: Bildschirmzeit und Familie), *Early Childhood Education Journal*, Bd. 50, 2021, S. 1097ff, <https://doi.org/10.1007/s10643-021-01245-7>.

40. die entscheidende Rolle der interdisziplinären Schulbildung bei der Förderung eines gesunden Lebensstils, der Kompetenzen im Bereich der psychischen Gesundheit, der Medienkompetenz und der digitalen Kompetenzen sowie der Cyberhygiene ANZUERKENNEN und zugleich die Kompetenzen von Lernenden sowie von Lehrkräften und pädagogischen Fachkräften auszubauen; ferner ZU ERWÄGEN, zur Unterstützung dieser Zielsetzungen in Bildungseinrichtungen ein Umfeld zu schaffen, das frei von persönlichen digitalen Geräten ist⁷⁴, oder, wenn persönliche digitale Geräte erforderlich sind, Regeln zur Einschränkung der Nutzung digitaler Technologien EINZUFÜHREN, wobei das Recht von Kindern auf Nichterreichbarkeit zu achten ist;
41. Präventionsmaßnahmen für den weiteren Umgang mit dem Zugang zu digitalen Technologien für Kindern im Schulalter und die weitere Regulierung dieses Zugangs IN ERWÄGUNG ZU ZIEHEN und dadurch das Risiko von Schäden zu minimieren, unter anderem durch die Stärkung genauer, zuverlässiger, robuster und datenschutzfreundlicher Altersüberprüfungsverfahren, sofern angemessen, verhältnismäßig und anwendbar⁷⁵, um Kinder vor suchterzeugenden Design-Praktiken, beispielsweise vor irreführenden Designs, manipulativen Online-Architekturen zum Auswählen von Optionen, Online-Glücksspielen und Glücksspielen in Online-Spielen sowie vor aggressiven personalisierten Überzeugungstechniken zu schützen, und NACHDRÜCKLICH ZU FORDERN, dass Anbieter digitaler Plattformen und andere Unternehmen im Digitalsektor in erheblichem Maße Verantwortung für ihr Design und die von ihnen gehosteten Inhalte übernehmen;

⁷⁴ 2023 forderte die UNESCO ein Smartphone-Verbot im Unterricht. Mehr dazu: Global Education Monitoring Report Team, Global education monitoring report, 2023: „Technology in education: a tool on whose terms?“ (Technologie in der Bildung: Wem ist gedient?), UNESCO, Paris, 2023, <https://doi.org/10.54676/UZQV8501>. Zudem gibt es immer mehr Belege für Vorteile eines Umfelds ohne digitale Geräte. Mehr dazu: Bildungsministerium, Süd-Australien: „Behaviour improves as a result of mobile phone ban“ (Verhaltensbesserung nach Mobiltelefon-Verbot), 2. März 2025, aufgerufen am 20. Mai 2025, <https://www.education.sa.gov.au/department/media-centre/our-news/behaviour-improves-as-a-result-of-mobile-phone-ban>.

⁷⁵ Siehe beispielsweise Zero-Knowledge-Proof-basierte Altersüberprüfungsverfahren oder die Initiative der Europäischen Kommission: Taskforce zur Altersüberprüfung; <https://digital-strategy.ec.europa.eu/en/news/digital-services-act-task-force-age-verification-0>.

42. ANZUSTREBEN, die negativen Folgen der missbräuchlichen oder der übermäßigen Nutzung digitaler Technologien für Jugendliche abzumildern⁷⁶, insbesondere indem sie für die Regelungen und Gesetze sensibilisiert werden, mit denen ein sichereres Online-Umfeld geschaffen werden soll, und indem Bildungsmaßnahmen ergriffen werden, um Jugendlichen Medienkompetenz und digitale Kompetenzen zu vermitteln und sie darüber aufzuklären, wie sie sich in der digitalen Welt – auch in Bezug auf den Schutz ihrer psychischen Gesundheit – durch verfügbare Instrumente, beispielsweise durch Kennzeichnung schädlicher Inhalte, die Meldung unangemessenen Verhaltens und die Nutzung von Helplines, schützen können;
43. soweit erforderlich Informationskampagnen ZU GESTALTEN oder ZU FÖRDERN, in denen auf die Risiken und Gefahren der digitalen Welt und deren potenzielle negative Auswirkungen auf die psychische Gesundheit Jugendlicher hingewiesen wird, wobei die Geschlechterperspektive zu berücksichtigen ist und auf Inklusion derjenigen zu achten ist, bei denen Risiken von Diskriminierung, Cybermobbing, Verletzung der Privatsphäre, missbräuchlicher Nutzung im Zusammenhang mit suchterzeugenden Designs oder einer Exposition gegenüber schädlichen Inhalten besteht;
44. Sensibilisierungskampagnen, schulische und außerschulischen Aktivitäten und andere bestehende geeignete Instrumente EINZULEITEN, AUSZUWEITEN oder FORTZUSETZEN, mit denen eine gesunde Lebensweise, unter anderem durch körperliche Aktivität, ausgewogene Ernährung und ausreichenden Schlaf, gefördert wird und die Entwicklung interpersoneller, sozialer und emotionaler Kompetenzen sowie von Resilienz-Kompetenz zur wirksamen Bewältigung von Stress, Angst, Wut und Frustration bei Jugendlichen unterstützt wird;

⁷⁶ 73 % der Jugendlichen zwischen 17 und 18 Jahren geben an, dass die Nutzung digitaler Medien bei ihnen dazu führt, dass sie auf wöchentlicher Basis Bereiche vernachlässigen, deren positive Auswirkungen auf die psychische Gesundheit erwiesen sind, beispielsweise Schlaf, Bewegung und Schule. Mehr dazu: Schwedische Presse- und Rundfunkbehörde, Nutley, S., & Thorell, L., „Digital media and mental health problems in children and adolescents. A research overview“ (Digitale Medien und psychische Gesundheitsprobleme von Kindern und Jugendlichen, Forschungsübersicht) 2022, https://mediemyndigheten.se/globalassets/rapporter-och-analyser/2022/digital-media-and-mental-health-problems-in-children-and-adolescents_tillganglighetsanpassad.pdf.

45. barrierefreie und attraktive soziale Infrastrukturen für Kinder und Jugendliche als Alternative zum Bildschirm ZU ENTWICKELN oder ZU VERBESSERN, wobei der Schwerpunkt darauf gelegt werden sollte, Schadensursachen zu verringern oder zu begrenzen und gleichzeitig Begleitumstände digitaler Umgebungen, die schädlich wirken und zu Sucht führen könnten, strenger zu kontrollieren;
46. gemeinsame Strategien und Maßnahmen zur Förderung einer verantwortungsvollen Nutzung digitaler Technologien, insbesondere sozialer Medien, ZU ENTWICKELN und für eine ausgewogene Nutzung von Online-Spielen EINZUTRETEN, um zwanghafter Nutzung vorzubeugen und die entsprechenden negativen Auswirkungen auf das tägliche Leben von Kindern und Jugendlichen im Schulalter abzumildern²;
47. Initiativen zur Bekämpfung von Systemen zur sexuellen Ausbeutung und Prostitution im Internet AUFZUBAUEN, indem Meldemechanismen verbessert und Sensibilisierungskampagnen eingeleitet werden, um Kinder, Jugendliche, Eltern und Betreuungspersonen zu unterstützen, diese Bedrohungen zu erkennen und darauf zu reagieren, wobei die Europäische multidisziplinäre Plattform gegen kriminelle Bedrohungen (EMPACT)⁷⁷ bestmöglich zu nutzen ist;
48. SICHERZUSTELLEN, dass alle geplanten und entwickelten Strategien, Informationskampagnen und Programme altersgemäß, barrierefrei und adressatenfreundlich sind und dass Kinder und Jugendliche in vulnerablen Situationen berücksichtigt werden, damit Wirksamkeit und Erfolg gewährleistet werden⁶⁵ und das Monitoring und die Bewertung ihrer Wirkung möglich sind;

⁷⁷ Die Europäische multidisziplinäre Plattform gegen kriminelle Bedrohungen (EMPACT) ist ein Leitinstrument der EU für multidisziplinäre und behördenübergreifende operative Zusammenarbeit bei der Bekämpfung organisierter Kriminalität auf EU-Ebene. Mehr dazu: Europol, EU-Politikzyklus – EMPACT, EMPACT 2022+ „Fighting crime together“ (Gemeinsame Kriminalitätsbekämpfung), aufgerufen am 20. Mai 2025, <https://www.europol.europa.eu/crime-areas-and-statistics/empact>.

49. adressatenspezifische Programme und Initiativen für Medienkompetenz und digitale Kompetenzen UMZUSETZEN oder, sofern erforderlich, ZU ERARBEITEN und DURCHZUFÜHREN, wobei bei Programmen und Initiativen für Schulkinder und Jugendliche darauf zu achten ist, dass der Fokus auf Datenschutz im Internet, auf digitale Sicherheit, auf das Erkennen von und den Umgang mit Cybermobbing und sexuellem Missbrauch, auch der diesbezüglichen Kontaktaufnahme, auf das Verständnis des digitalen Fußabdrucks und seiner Auswirkungen auf die Zukunft von Kindern, auf den wirksamen Umgang mit Bildschirmzeit, auf das Erkennen von Falsch- und Desinformation und den Aufbau von diesbezüglicher Resilienz und Vorsorge, auf die Förderung sozialer und emotionaler Kompetenzen, auf das Verständnis von Werbepraktiken und Geschäftsmodellen der profitgeleiteten Online-Welt sowie der Mechanismen der Algorithmen und der Art und Weise, wie Social-Media-Plattformen Inhalte generieren, auf die Förderung des kritischen Denkens und des kritischen Interagierens mit der Online-Welt und auf fundierte Online-Entscheidungen gerichtet wird;
50. ZU GEWÄHRLEISTEN, dass Programme und Initiativen zur Medienkompetenz und zu digitalen Kompetenzen auch zur Sensibilisierung für mögliche Risiken im Zusammenhang mit KI-generierten Inhalten, virtuellen Welten⁷⁸ und kognitiver Manipulation beitragen. Diese Programme sollten Schulkinder und Jugendliche über die vielfältigen Risiken im Zusammenhang mit KI informieren, auch über das neue Risiko des Entstehens von Beziehungen zu KI-Agenten sowie der emotionalen Abhängigkeit von diesen, und sie sollten ihnen das Wissen und die Fähigkeiten vermitteln, den Einfluss von KI-gestützten Medien, beispielsweise von Deepfakes, manipuliertem Bild-, Video- und Tonmaterial und algorithmischer Verzerrung, zu erkennen und kritisch zu bewerten; zudem sollte hervorgehoben werden, dass die missbräuchliche Nutzung von KI zu Realitätsverzerrung und veränderter Wahrnehmung führen, eine rasante Verbreitung von Desinformation fördern, die Anfälligkeit für Manipulation erhöhen und die Entscheidungsfindung auf schädliche Weise beeinflussen kann. Ziel dieser Programme und Initiativen sollte zudem eine ethische und verantwortungsvolle Nutzung von KI-Technologien sein, und Kindern und Jugendlichen sollte vermittelt werden, wie KI für Bildungszwecke angemessen genutzt werden kann;

⁷⁸ Europäische Kommission, Mitteilung der Kommission an das Europäische Parlament, den Rat, den Europäischen Wirtschafts- und Sozialausschuss und den Ausschuss der Regionen: EU-Initiative für das Web 4.0 und virtuelle Welten: mit Vorsprung in den nächsten technologischen Wandel, COM(2023) 442, 11.07.2023, Straßburg, <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/DE/TXT/?uri=celex:52023DC0442>.

51. SICHERZUSTELLEN, dass Programme und Initiativen zur Medienkompetenz und zu digitalen Kompetenzen, die für Erwachsene gestaltet sind (beispielsweise Eltern, Betreuungspersonen, Lehrkräfte und pädagogische Fachkräfte sowie Rechtsvertreterinnen und -vertreter) für alle leicht zugänglich sind, auch für Menschen in vulnerablen Situationen, und dass sie praktische Leitlinien zur Cyberhygiene, zur altersgerechten Nutzung verschiedener Arten von sozialen Medien sowie zur Nutzung bestehender und aktueller technischer Funktionen digitaler Technologien – beispielsweise Möglichkeiten zur elterlichen Kontrolle, Nutzungsnachverfolgung, Management von Mitteilungen und Setzen von Zeitlimits – sowie Vorschläge zur Vermeidung von Risiken und Wissen darüber, wie Anzeichen psychischer Belastungen, psychischer Gesundheitsprobleme und die Symptome von Internetabhängigkeit bei Kindern und Jugendlichen erkannt werden können, samt Leitlinien, wie Eltern/Betreuungspersonen damit umgehen können, beinhalten. Mit diesen Leitlinien sollten Erwachsene auch über die Risiken informiert werden, denen Kinder und Jugendliche im Internet ausgesetzt sind, beispielsweise das Risiko des sexuellen Kindmissbrauchs im Internet (Erkennung und Vermeidung), sowie über die Risiken im Zusammenhang mit ihren eigenen Aktivitäten, beispielsweise durch übermäßiges Posten von Inhalten, die Kinder in ihrem Umfeld betreffen (Sharenting), und über Möglichkeiten, schädliche Inhalte zu melden (z. B. Hotlines, Polizei);
52. ZU GEWÄHRLEISTEN, dass alle Arten von Programmen und Initiativen zur Medienkompetenz und zu digitalen Kompetenzen regelmäßig aktualisiert werden, damit sie angesichts des rasanten digitalen Wandels unserer Gesellschaften relevant und wirksam bleiben, und dass dabei die fortlaufenden Neueinführungen von digitalen Tools und Online-Anwendungen und deren Entwicklung im Lauf der Zeit berücksichtigt werden;
53. Zugang zu professionellen, evidenzbasierten Diensten und Behandlungen, unter anderem zu psychologischer und psychosozialer Beratung, Rechtsberatung und Rechtsbeistand, Peer-Unterstützungsdiensten, beispielsweise durch Betroffene und Angehörige (Experts by Experience), sowie zu Unterstützung im Bereich der digitalen Sicherheit für alle Kinder und Jugendlichen ANZUBIETEN, insbesondere für Kinder und Jugendliche in vulnerablen Situationen, die negative Online-Erfahrungen gemacht haben oder bei denen Symptome zwanghafter oder suchtartiger Nutzung digitaler Medien vorliegen;

54. den Einsatz interdisziplinärer Beratungsgremien ZU ERWÄGEN, denen auch Vertreterinnen und Vertreter von Organisationen, die sich für die Rechte des Kindes einsetzen (Children's Rights Advocates), sowie Expertinnen und Experten aus den Bereichen Neurobiologie, Psychologie, Psychiatrie, Suchtberatung, KI-Ethik, Förderung der psychischen Gesundheit, Entwicklung von Kindern und digitale Technologien angehören sollten, um faktengestützte Leitlinien zu bieten, Entscheidungsprozesse zu unterstützen und sicherzustellen, dass bei Entscheidungen in Bezug auf das digitale Umfeld dem Wohl, der psychischen Gesundheit und dem Schutz von Kindern und Jugendlichen Priorität eingeräumt wird;
55. zur Einführung partizipativer Prozesse ZU ERMUTIGEN, mit denen Kindern und Jugendlichen ermöglicht wird, ihre Meinung zu ihren digitalen Gewohnheiten zu äußern;
56. den FOKUS darauf ZU RICHTEN, die Zusammenarbeit zwischen Familien, Schulen, staatlichen Organisationen und Nichtregierungsorganisation sowie anderen wichtigen Interessenträgern, die sich dafür einsetzen, die psychische Gesundheit von Kindern und Jugendlichen in der digitalen Welt zu schützen und eine ausgewogene Nutzung digitaler Medien zu fördern, zu stärken;

ERSUCHT DIE EUROPÄISCHE KOMMISSION UND DIE MITGLIEDSTAATEN,

57. bestehende legislative und nichtlegislative Maßnahmen sowohl auf EU-Ebene als auch auf nationaler Ebene ZU ERFASSEN, um einheitliche und hohe europäische Standards für die Beratung von Eltern, Betreuungspersonen sowie Lehrkräften und pädagogische Fachkräften zur Cyberhygiene und für die altersgerechte Nutzung sozialer Medien zu entwickeln, um die negativen Auswirkungen missbräuchlicher oder übermäßiger Nutzung digitaler Technologien auf die psychische Gesundheit von Kindern und Jugendlichen anzugehen;

58. die Konzipierung und Durchführung von Strukturreformen zum Schutz des Wohlbefindens und der psychischen Gesundheit von Kindern und Jugendlichen in der digitalen Welt ZU UNTERSTÜTZEN und die Erhebung und den Austausch bewährter Verfahren und gewonnener Erkenntnisse zwischen den Mitgliedstaaten⁷⁹, aufbauend auf den durch das Instrument für technische Unterstützung⁸⁰ ermöglichten Tätigkeiten, in Bezug auf wirksame Maßnahmen zur Verhinderung und Milderung der negativen Auswirkungen der missbräuchlichen oder übermäßigen Nutzung digitaler Technologien auf die psychische Gesundheit von Kindern und Jugendlichen ZU FÖRDERN;
59. gesunde Lebensweisen in den Mitgliedstaaten der Europäischen Union ZU FÖRDERN, wobei ein ausgewogener Ansatz hervorgehoben werden sollte, der sowohl Online- als auch Offline-Methoden zum Lernen und zur Unterhaltung für Kinder und Jugendliche beinhaltet, beispielsweise Teilnahme an sportlichen und kulturellen Aktivitäten, Lesen von Büchern sowie gut genutzte gemeinsame Zeit mit Familie und Freunden;
60. Anbieter von Vermittlungsdiensten AUFZUFORDERN, ihren Verantwortlichkeiten, ein sicheres Online-Umfeld für Minderjährige zu schaffen – beispielsweise den Verantwortlichkeiten nach der Verordnung über digitale Dienste – nachzukommen. Dies umfasst auch die Übernahme von mehr Verantwortung seitens der Unternehmen für die Moderation von Inhalten und für die Art und Weise, wie Inhalte in der digitalen Welt, zu der Kinder und Jugendliche Zugang haben, beispielsweise Apps, soziale Medien, Streaming-Plattformen, Online-Spiele-Seiten und Pornografie, dargestellt werden, indem Kinderschutz schon bei der Gestaltung einführt und die Achtung aller Grundrechte gewährleistet wird;

⁷⁹ Bewährte Verfahren können im Wege des „EU Best Practice Portal on Public Health“ (EU-Portal für bewährte Verfahren im Bereich der öffentlichen Gesundheit) ausgetauscht werden. Mehr dazu: <https://webgate.ec.europa.eu/dyna/bp-portal/submission/search>.

⁸⁰ Das Instrument für technische Unterstützung ist ein EU-Programm, mit dem den EU-Mitgliedstaaten maßgeschneidertes technisches Fachwissen für die Konzipierung und Durchführung von Reformen bereitgestellt wird. Im Bereich der psychischen Gesundheit von Kindern und Jugendlichen siehe beispielsweise: „Healthier Youth – Addressing the risks of online gambling and gaming“ (Gesündere Jugend – Bewältigung der Risiken durch Online-Spiele und Online-Glücksspiele), 2024, https://reform-support.ec.europa.eu/what-we-do/health-and-long-term-care/healthier-youth-addressing-risks-online-gambling-and-gaming_en#:~:text=This%20year%20project%20aims%20to%20reduce%20the%20risks,contributing%20to%20their%20wellbeing%20and%20improved%20mental%20health; und „Supporting mental health and care for the wellbeing of vulnerable children and young people, Child & Youth wellbeing and mental health first“ (Förderung der psychischen Gesundheit und Sorge für das Wohlbefinden vulnerabler Kinder und junger Menschen; Wohlbefinden und psychische Gesundheit von Kindern und jungen Menschen gehen vor), 2023, https://reform-support.ec.europa.eu/what-we-do/labour-market-and-social-protection/supporting-mental-health-and-care-wellbeing-vulnerable-children-and-young-people_en.

61. Anbieter und Betreiber von KI-Systemen AUFZUFORDERN, ein hohes Niveau an Grundrechtsschutz und Sicherheit zu gewährleisten – unter besonderer Berücksichtigung der Auswirkungen von KI-Systemen auf Kinder und Jugendliche –, indem die Bestimmungen der Verordnung über künstliche Intelligenz eingehalten werden; Anbieter und Betreiber von KI-Systemen ferner aufzufordern, Maßnahmen zu ergreifen und Schutzvorkehrungen umzusetzen, um die Risiken anzugehen, die mit KI-Anwendungen einhergehen, die für Kinder zugänglich sind oder sich auf Kinder auswirken, unter anderem durch sicheres und ethisches Design sowie sichere und ethische Nutzung sowie durch Vermeidung jedweder schädlichen Ausbeutung von Vulnerabilität;
62. die Vorschriften gemäß der Richtlinie über audiovisuelle Mediendienste, der Verordnung über digitale Dienste, der Verordnung über künstliche Intelligenz sowie weiteren Rechtsrahmen, mit denen unter anderem zum Schutz von Kindern vor manipulativen und suchterzeugenden Design-Praktiken, Cybermobbing, sexuellem Kindesmissbrauch, Online-Rekrutierungspraktiken für Zwecke weiterer Ausbeutung und der Verletzung der Privatsphäre, unangemessenen und irreführenden Inhalten, Desinformation, eingreifenden Verfahren zur Datengewinnung sowie aggressiver Online-Werbung für ungesunde Nahrungsmittel, Getränke, Schönheitsideale und ein unrealistisches Körperbild, Alkohol, Tabak und ähnliche Erzeugnisse¹⁴ beigetragen wird, DURCHZUSETZEN und die Umsetzung der Richtlinie über audiovisuelle Mediendienste und der Verordnung über digitale Dienste, nach Maßgabe ihrer jeweiligen relevanten Bestimmungen, in einer Weise FORTZUFÜHREN, in der der potenzielle Schaden für die psychische Gesundheit durch übermäßige Nutzung sozialer Medien und sonstiger digitaler Technologien, beispielsweise, sofern zutreffend, algorithmengestützter Videoplattformen, immersiver virtueller Umgebungen, von Online-Spiele-Plattformen und Systemen zum Empfehlen von Inhalten, vollständig berücksichtigt wird;

63. Interessenträger der Digitalwirtschaft **NACHDRÜCKLICH AUFZUFORDERN**, die Standardeinstellungen für Kinder auf dem Niveau der höchsten Datenschutz- und Sicherheitsstandards festzulegen, wobei Formate und Funktionen, durch die Sucht gefördert wird, beispielsweise Endlosscrollen oder der Einsatz undurchsichtiger Algorithmen, zu vermeiden sind, sowie altersgerechte Inhalte und sichere digitale Räume zu gewährleisten, und, sofern angemessen, verhältnismäßig und anwendbar und unter Achtung der Privatsphäre der Nutzerinnen und Nutzer, Verfahren zur Altersüberprüfung einzuhalten und durchzusetzen sowie dem erheblichen Risiko Rechnung zu tragen, dass beim derzeitigen Stand der Dinge das Alter der meisten Nutzerinnen und Nutzer überschätzt wird. Insbesondere und gerade dann, wenn es nicht möglich ist, bei den Nutzerinnen und Nutzern zwischen Kindern und Erwachsenen zu unterscheiden, sollten Interessenträger der Unternehmen ermutigt werden, diese Standardeinstellungen für alle Nutzerinnen und Nutzer anzuwenden, um Kinder vor Schaden zu bewahren;
64. im Rahmen der regulatorischen und ethischen Aufsicht Interessenträger der Digitalwirtschaft **AUFZUFORDERN**, transparente und unabhängige Bewertungen der Auswirkungen digitaler Technologien – und insbesondere der Design-Elemente, mit denen die Nutzerbeteiligung erhöht werden soll – auf die psychische und die physische Gesundheit von Kindern und Jugendlichen, auch von Kindern und Jugendlichen in vulnerablen Situationen, durchzuführen und die relevanten Daten über diese gesundheitlichen Auswirkungen zeitgerecht und unter Wahrung der Privatsphäre an unabhängige Forschende und die allgemeine Öffentlichkeit weiterzugeben;

65. die Forschung ZU UNTERSTÜTZEN und ZU FÖRDERN, um die Zusammenhänge zwischen psychischer Gesundheit und digitalen Technologien sowie die möglichen schädlichen Auswirkungen solcher Technologien besser zu dokumentieren und zu beschreiben;
66. angemessene finanzielle Förderung im Sinne einer tragfähigen Unterstützung sowohl der Forschung als auch der faktengestützten Maßnahmen in diesem Bereich ZU ERLEICHTERN;
67. die effiziente und wirkungsvolle Nutzung von Finanzierungsprogrammen, beispielsweise des Instruments für technische Unterstützung, des Europäischen Sozialfonds Plus sowie der Programme „EU4Health“, „Digitales Europa“ und „Horizont Europa“, ZU ERLEICHTERN. Im Wege von Erasmus+ können die digitale Bildung und der Aufbau digitaler Kompetenzen – unter anderem von Medienkompetenz und Kompetenzen in Bezug auf digitale Technologien – ebenfalls für alle Lernenden unterstützt werden, um deren digitale Inklusion und Befähigung zu fördern;

68. regelmäßige Überprüfungen FORTZUFÜHREN und die Anwendung von Leitlinien für digitale Bildung (d. h. Leitlinien für Lehrkräfte und pädagogische Fachkräfte zur Förderung von Medienkompetenz und digitalen Kompetenzen und zur Bekämpfung von Desinformation im Rahmen der allgemeinen und beruflichen Bildung sowie von Ethik-Leitlinien für Lehrkräfte und pädagogische Fachkräfte zur Nutzung von KI und Daten für Lehr- und Lernzwecke) und für das Wohlbefinden und die psychische Gesundheit (d. h. Leitlinien für politische Entscheidungsträger sowie Lehrkräfte und pädagogische Fachkräfte zur Förderung des Wohlbefindens und der psychischen Gesundheit in der Schule) ZU UNTERSTÜTZEN sowie die Anwendung dieser Leitlinien auf nationaler Ebene zu fördern, um für verschiedene Aspekte im Zusammenhang mit digitaler Bildung und digitalem Wohlbefinden, beispielsweise digitale Resilienz und digitale Bürgerschaft, zu sensibilisieren;⁸¹

ERSUCHT DIE EUROPÄISCHE KOMMISSION,

69. die Umsetzung und die Förderung des in der Mitteilung der Kommission über eine umfassende Herangehensweise im Bereich der psychischen Gesundheit dargelegten umfassenden Ansatzes im Bereich der psychischen Gesundheit FORTZUFÜHREN, einschließlich der Maßnahmen und Leitinitiativen mit Schwerpunkt auf der Prävention psychischer Probleme sowie mit dem Ziel der Schaffung eines sichereren und gesünderen digitalen Umfelds für Kinder und Jugendliche²;

⁸¹ Diese Nummer bezieht sich auf im Jahr 2022 veröffentlichte Leitlinien – Maßnahme 6 und Maßnahme 7 im Aktionsplan für digitale Bildung (2021-2027). Diese Leitlinien werden derzeit überarbeitet.
Mehr dazu: <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/DE/TXT/?uri=CELEX%3A52020DC0624>.

70. ZU GEWÄHRLEISTEN, dass der psychischen Gesundheit und dem Wohlbefinden von Kindern und Jugendlichen bei der Umsetzung der Verordnung über digitale Dienste und anderer relevanter Rechtsvorschriften weiterhin Vorrang eingeräumt wird und die nach Artikel 28 der Verordnung über digitale Dienste vorgesehenen Leitlinien zeitnah auszuarbeiten, wobei hervorzuheben wäre, dass Anbieter von Diensten auf Online-Plattformen von vorsätzlich suchterzeugenden an Kinder gerichteten Design-Praktiken absehen, altersgerechte Design-Praktiken unterstützen und gegebenenfalls präzise, zuverlässige und robuste Lösungen zur Altersüberprüfung – unter Wahrung der Privatsphäre – einführen müssen;
71. die psychische Gesundheit und das Wohlbefinden von Kindern und Jugendlichen bei der bevorstehenden Bewertung und potenziellen Überarbeitung der Richtlinie über audiovisuelle Mediendienste ZU BERÜCKSICHTIGEN;
72. die Umsetzung der Strategie für ein besseres Internet für Kinder (BIK+) FORTZUFÜHREN, wobei auf ein ausgewogenes Gleichgewicht zwischen dem Schutz und der Befähigung von Kindern und Jugendlichen bei ihren Online-Aktivitäten zu achten ist;
73. die Umsetzung des Aktionsplans für digitale Bildung (2021-2027) FORTZUFÜHREN und zu gewährleisten, dass junge Menschen online fundierte und sichere Entscheidungen treffen können und mit den digitalen Fähigkeiten und Kompetenzen ausgestattet sind, um digitale Technologien verantwortungsvoll, kritisch und sicher zu nutzen;

74. die Umsetzung der Empfehlung des Rates über Wege zum schulischen Erfolg^{20,82} durch Austausch von bewährten Verfahren, Leitlinien und Praxisinstrumenten FORTZUFÜHREN, um Schulen, Lehrkräfte und pädagogische Fachkräfte dabei zu unterstützen, das Wohlbefinden und die psychische Gesundheit, entsprechend einem ganzheitlichen Schulkonzept im Sinne des Wohlbefindens und der psychischen Gesundheit, zu fördern⁸³. Dies umfasst unter anderem Anstrengungen zur Sensibilisierung, wobei EU-Zusammenarbeitinstrumente, Online-Plattformen und Bildungsgemeinschaften, beispielsweise die European School Education Platform, einschließlich eTwinning, in vollem Umfang zu nutzen sind⁸⁴;
75. mit den Mitgliedstaaten über die EU-weite Erhebung zu den Auswirkungen sozialer Medien und übermäßiger Bildschirmzeit auf die psychische Gesundheit und das Wohlbefinden ZU BERATEN, um eine positive, kreative und ausgewogene Nutzung digitaler Technologien einzuführen;⁸⁵

⁸² Empfehlung des Rates vom 28. November 2022 über Wege zum schulischen Erfolg und zur Ersetzung der Empfehlung des Rates vom 28. Juni 2011 für politische Strategien zur Senkung der Schulabbrecherquote (Text von Bedeutung für den EWR), 2022/C 469/01, ST/14981/2022/INIT, ABl. C 469 vom 9.12.2022, S. 1,

<https://eur-lex.europa.eu/legal-content/DE/TXT/?uri=CELEX%3A32022H1209%2801%29>.

⁸³ Europäische Kommission, Europäischer Bildungsraum – Schulbildung, „Wohlbefinden in der Schule“, 7. Oktober 2024, aufgerufen am 20. Mai 2025,

<https://education.ec.europa.eu/de/education-levels/school-education/wellbeing-at-school>.

⁸⁴ Die European School Education Platform ist ein Treffpunkt für die Schul- und Bildungsgemeinschaft – Schulpersonal, Forschende und politische Entscheidungsträger – für den Austausch von Neuigkeiten, Interviews, Veröffentlichungen, Beispielen aus der Praxis, Unterrichtseinheiten sowie für die Vermittlung von Austauschpartnern für Erasmus+-Projekte. Der eTwinning Bereich steht für eTwinners und deren Aktivitäten zur Verfügung. Mehr dazu:

<https://school-education.ec.europa.eu/en>.

⁸⁵ Es gibt in zunehmendem Maße wissenschaftliche Belege für die Notwendigkeit von Interventionen zur Kontrolle der Bildschirmnutzung von Kindern und Jugendlichen. Mehr dazu: Qi, J., Yan, Y. & Yin, H., „Screen time among school-aged children of age 6–14: a systematic review“ (Bildschirmzeit bei Schulkindern im Alter von 6 bis 14 Jahren: systematische Auswertung), Global Health Research and Policy, Bd. 8, 12 (2023), <https://doi.org/10.1186/s41256-023-00297-z>; Muppalla S.K., Vuppalapati S., Reddy Pulliahgaru A., Sreenivasulu H., „Effects of Excessive Screen Time on Child Development: An Updated Review and Strategies for Management“ (Auswirkungen übermäßiger Bildschirmzeit auf die Entwicklung von Kindern: eine aktuelle Auswertung von Strategien für den Umgang mit Bildschirmzeit), Cureus, 18. Juni 2023, Bd. 15(6), <https://www.cureus.com/articles/162175-effects-of-excessive-screen-time-on-child-development-an-updated-review-and-strategies-for-management#!/>.

76. Daten und Erkenntnisse im Wege einer EU-weiten Erhebung zu den Auswirkungen sozialer Medien und übermäßiger Bildschirmzeit auf die psychische Gesundheit und das Wohlbefinden ZUSAMMENZUTRAGEN und – auf der Grundlage der erzielten Ergebnisse – Maßnahmen ZU ERWÄGEN, beispielsweise die Ausarbeitung eines Aktionsplans oder eines anderen geeigneten Dokuments, mit dem Herausforderungen und Risiken ermittelt und angegangen werden, sowie Strategien für die Bereiche Prävention, Bildung und Unterstützung zu entwerfen, um eine positive, kreative und ausgewogene Nutzung digitaler Technologien zu erreichen und die negativen Auswirkungen digitaler Technologien auf die psychische Gesundheit von Kindern und Jugendlichen zu verhindern und abzumildern;⁸⁶
77. die Dimension der psychischen Gesundheit – unter anderem Präventionsmaßnahmen, Nichtdiskriminierung, wirksame Schutzmaßnahmen, Meldung und umfassende Unterstützung – bei der Ausarbeitung eines künftigen Aktionsplans gegen Cybermobbing ZU BERÜCKSICHTIGEN;
78. evidenzbasierte Leitlinien auf der Grundlage der Ergebnisse der EU-weiten Erhebung zu den Auswirkungen sozialer Medien und übermäßiger Bildschirmzeit auf die psychische Gesundheit und das Wohlbefinden⁸⁷ für politische Entscheidungsträger, Lehrkräfte und pädagogische Fachkräfte, Betreuungspersonen und Eltern in Bezug auf die Bedeutung der Cyberhygiene sowie auf wirksame und verantwortungsvolle Strategien für den Umgang mit Bildschirmzeit (d. h. Regeln betreffend die Bildschirmzeit und die Art der angezeigten Inhalte, bildschirmfreie Zeit , alternative Aktivitäten zur Verringerung der Abhängigkeit von digitalen Technologien)⁴⁰ und altersspezifische Empfehlungen für die Nutzung von Bildschirmen und sozialen Medien ZU ERARBEITEN;

⁸⁶ Mit diesem Aktionsplan wird der bevorstehende Aktionsplan gegen Cybermobbing ergänzt. Mehr dazu:
 Ursula von der Leyen – Kandidatin für das Amt der Präsidentin der Europäischen Kommission, Europa hat die Wahl – Politische Leitlinien für die nächste Europäische Kommission 2024–2029, Straßburg, 18.07.2024, https://commission.europa.eu/document/download/e6cd4328-673c-4e7a-8683-f63ffb2cf648_de?filename=Political%20Guidelines%202024-2029_DE.pdf.

⁸⁷ Mandatsschreiben von Ursula von der Leyen, Präsidentin der Europäischen Kommission an Glenn Micallef, damals designierter Kommissar für Generationengerechtigkeit, Jugend, Kultur und Sport, Brüssel, 17.09.2024, https://commission.europa.eu/document/download/c8b8682b-ca47-461b-bc95-c98195919eb0_en?filename=Mission%20letter%20-%20MICALLEF.pdf.
 Mandatsschreiben von Ursula von der Leyen, Präsidentin der Europäischen Kommission an Olivér Várhelyi, damals designierter Kommissar für Gesundheit und Tierwohl, Brüssel, 17.09.2024, https://commission.europa.eu/document/download/b1817a1b-e62e-4949-bbb8-ebf29b54c8bd_en?filename=Mission%20letter%20-%20VARHELYI.pdf.

79. ZU GEWÄHRLEISTEN, dass das Unionsrecht und nationales Recht effizient zusammenwirken, um unfaire und schädliche Geschäftspraktiken im Online-Umfeld zu verhindern und bestehende Vorschriften wirksam durchzusetzen;
80. die aktive und wirksame Beteiligung von Kindern und jungen Menschen in ganz Europa an der Entwicklung von Strategien, Maßnahmen und Lösungen der EU SICHERZUSTELLEN, mit denen Kinder und Jugendliche im Internet gestärkt und die negativen Auswirkungen digitaler Technologien auf die psychische Gesundheit von Kindern und Jugendlichen verringert werden sollen;⁸⁸
81. in der Europäischen Union für die potenziellen nachteiligen Folgen eines frühzeitigen Zugangs von Kindern und Jugendlichen zu digitalen Technologien ohne angemessene Aufsicht, Anleitung oder Grenzen ZU SENSIBILISIEREN;
82. zur Erforschung und Entwicklung von an das digitale Zeitalter angepassten Diensten im Bereich der psychischen Gesundheit, samt Ressourcen, Hotlines und Online-Beratung, ZU ERMUTIGEN;⁸⁹
83. die Einhaltung der bestehenden Vorschriften zum Schutz von Kindern und Jugendlichen im Cyberraum durch die Interessenträger der Digitalwirtschaft sowie deren Fortschritte in diesem Bereich und deren proaktive Herangehensweise ZU ÜBERWACHEN und DURCHZUSETZEN und kontinuierlich ZU BEWERTEN, ob wir über die richtigen Instrumente verfügen, um die Herausforderungen zu bewältigen;

⁸⁸ Entschließung des Rates und der im Rat vereinigten Vertreter der Regierungen der Mitgliedstaaten zu einem Rahmen für die jugendpolitische Zusammenarbeit in Europa: die EU-Jugendstrategie 2019-2027, OJ C 456, 18.12.2018,

https://eur-lex.europa.eu/legal-content/DE/TXT/?uri=oj:JOC_2018_456_R_0001.

⁸⁹ Chen, T., Ou, J., Li, G., Luo, H., „Promoting mental health in children and adolescents through digital technology: systematic review and meta-analysis“ (Förderung der psychischen Gesundheit bei Kindern und Jugendlichen im Wege digitaler Technologien: eine systematische Auswertung und Metaanalyse, Frontiers In Psychology, 12. März 2024, Bd. 15, <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2024.1356554>.

84. Beispiele, in Bezug auf die Bedürfnisse und Vulnerabilitäten von Kindern und Jugendlichen, für gutes und sicheres Design digitaler Technologien, insbesondere von Social-Media-Plattformen, ZU FINDEN und Initiativen zur Förderung gesunder Inhalte ZU UNTERSTÜTZEN, um den negativen Auswirkungen digitaler Technologien entgegenzuwirken;
 85. bei der Gestaltung politischer Initiativen die Vielfalt der europäischen Bevölkerung zu BERÜCKSICHTIGEN, um den angemessenen Schutz von Kindern und Jugendlichen zu fördern, deren psychische Gesundheit möglicherweise in Gefahr ist;
 86. Forschung und Innovation ZU FÖRDERN, um weitere wissenschaftliche Erkenntnisse darüber zu gewinnen, wie sich die Nutzung digitaler Technologien auf die psychische Gesundheit und das Wohlbefinden von Kindern und Jugendlichen in einer zunehmend digitalen Gesellschaft auswirkt, die Auswirkungen von Strategien und Initiativen, mit denen eine gesunde und ausgewogene Nutzung digitaler Technologien gefördert werden soll, NACHZUVERFOLGEN und ZU BEWERTEN sowie Möglichkeiten für eine kohärente Finanzierung ZU PRÜFEN, um sowohl Forschung als auch evidenzbasierte Maßnahmen in diesem Bereich zu unterstützen.
-