

Bruxelles, den 18. september 2026
(OR. en)

13422/26

Interinstitutionel sag:
2026/0286 (COD)

AUDIO 107
TELECOM 436
COMPET 1095
JEUN 214
MI 908
DIGIT 237
CONSOM 267
DATAPROTECT 290
JAI 1179
DISINFO 64
CT 110
ENT 231
CES 19
CDR 206
CODEC 1710

FØLGESKRIVELSE

fra:	Martine DEPREZ, direktør, på vegne af generalsekretæren for Europa-Kommissionen
modtaget:	17. september 2026
til:	Thérèse BLANCHET, generalsekretær for Rådet for Den Europæiske Union
Komm. dok. nr.:	COM(2026) 680 final
Vedr.:	MEDDELELSE FRA KOMMISSIONEN TIL EUROPA-PARLAMENTET OG RÅDET EU's tilgang til sikring af børns sikkerhed online

Hermed følger til delegationerne dokument COM(2026) 680 final.

Bilag: COM(2026) 680 final



EUROPA-
KOMMISSIONEN

Bruxelles, den 17.9.2026
COM(2026) 680 final

**MEDDELELSE FRA KOMMISSIONEN TIL EUROPA-PARLAMENTET OG
RÅDET**

EU's tilgang til sikring af børns sikkerhed online

1. Indledning

Den digitale verden er indgang til viden og giver mulighed for at samle folk og fremme kreativitet. Men platformenes forretningsmodeller, der er designet til at maksimere den tid, der bruges online, resulterer i et massivt onlineengagement og kan udnytte børns sårbarheder. Ifølge en Eurobarometerundersøgelse fra 2026 bruger teenagere i gennemsnit 4,5 timer online på skoledage og 6,1 timer på weekenddage¹.

Den foreliggende dokumentation viser, at jo yngre børn er, når de begynder at være online, jo mere tid vil de ofte bruge på skærmen. De, der begyndte at bruge sociale medier, før de var fyldt 10, brugte 7,5 timer om dagen foran skærmen i weekenden, mens det tilsvarende tal var 5,7 timer for børn, der begyndte efter de var fyldt 14. **Dette øger presset på de unges mentale velbefindende, som aldrig har været mere truet.** Én ud af tre teenagere føler sig stresset eller socialt udstødt og har koncentrationsvanskeligheder. Et barn ud af fire støder i dag på skadeligt eller ubehageligt indhold online, der kan række fra vold eller hadefuldt tale til misvisende billeder på kropsidealer eller misinformation. Et ud af fire oplever også på et tidspunkt seksuelle henvendelser online, før de er fyldt 18, herunder uønsket eller påtvunget seksuel interaktion og former for grooming². Selv om alle børn kan blive berørt, er sårbare børn forholdsmæssigt mere udsatte, og piger og drenge oplever forskellige former for risici.

Som det også fremgår af resultatet af OECD's PISA-undersøgelse fra 2025 er **digital distraktion identificeret som en af hovedårsagerne til faldet i børnenes uddannelsesmæssige resultater.** Digital distraktion påvirker unges læring og er en afgørende årsag til faldet i niveauet for faldende grundlæggende færdigheder i EU. Overforbrug af sociale medier og overdreven skærmtid skaber navnlig problemer med hensyn til evnen til at vurdere oplysninger, forstå forbindelser på tværs af flere kilder og kritisk tænkning.

Udviklingen af problematisk AI-genereret indhold såsom deepfakes eller farlig rådgivning fra AI-chatbots eller AI-ledsagere forværrer problemet. Én ud af ti teenagere har oplevet pres for at dele intime billeder, hvilket repræsenterer millioner af unge i hele Europa. Der er ikke blot tale om passiv eksponering, og det foregår ikke kun på skærmen. Den slags indhold former, ansporer til og belønner risikobetonet adfærd, fra at skade andre til at begå selvskaade, herunder spiseforstyrrelser til uforsvarlig adfærd, som udvises og optages for at få opmærksomhed og anerkendelse, i nogle tilfælde med et fatalt udkomme.

Unionen har allerede et stærkt grundlag for at beskytte mindreårige online. I henhold til forordningen om digitale tjenester skal platforme tage hensyn til mindreåriges sikkerhed, når de træffer beslutninger om design af deres tjenester. EU's reguleringsmæssige ramme indeholder også omfattende foranstaltninger til beskyttelse af børn online, når de benytter streamingtjenester, onlinespil, onlineforhandlere eller AI-produkter. Forordningen om databeskyttelse indeholder særlige regler og sikkerhedsklausuler vedrørende brugen af personoplysninger, herunder børns oplysninger. EU-lovgivningen om forbrugerbeskyttelse, herunder direktivet om urimelig handelspraksis, beskytter mindreårige som sårbare forbrugere.

En af Kommissionens prioriteter har været at håndhæve denne lovgivning. Kommissionen har f.eks. truffet håndhævelsestiltag over for ByteDance og Meta inden for rammerne af forordningen om digitale tjenester på grund af det afhængighedsskabende design af deres onlineplatforme TikTok, Facebook og Instagram, og på grund af utilstrækkelig alderssikring på Facebook og Instagram. Kommissionen har også truffet håndhævelsestiltag over for X på grund af Groks generering og udbredelse af materiale med seksuelt misbrug af børn. Gennem

¹ Virkningen af overdreven skærmtid og sociale medier på unges mentale sundhed – juni 2026 – Eurobarometerundersøgelse.

² <https://www.childlight.org/reports/itl-interim-update-2026>

netværket for forbrugerbeskyttelsessamarbejde (CPC-netværket) har Kommissionen og de nationale myndigheder grebet ind over for skadelig praksis bl.a. inden for onlinespil og e-handel³. Databeskyttelsesmyndighederne har også truffet foranstaltninger over for Meta, TikTok, X og andre i forbindelse med misbrug af børns personoplysninger.

De eksisterende regler er imidlertid ikke tilstrækkelige. EU's nuværende lovgivningsmæssige ramme fastsætter ikke nogen mindstealder for adgang til platforme og tjenester med funktioner og indhold, der ikke er alderssvarende eller kan være skadeligt. Der findes heller ikke et direkte forbud mod almindelige problematiske funktioner såsom endeløs scrolling, overdrevent mange notifikationer eller skadelige anbefalingssystemer. Den nuværende EU-ramme fører heller ikke til en solid harmonisering og indeholder ingen detaljer om, hvordan der kan sættes ind over for vanedannende designfunktioner i digitale produkter og tjenester, som mindreårige har adgang til. Den skaber heller ikke retssikkerhed med hensyn til alderskontrollsystemer og teknologivirksomhedernes retlige ansvar for designet af deres tjenester.

Efter talen om Unionens tilstand i 2025 blev der som bebudet nedsat et **særligt panel**, som fik til opgave at rådgive Kommissionens formand om udviklingen af en europæisk tilgang til beskyttelse af børn online. Det særlige panel inddrog forskellige interessentgrupper og hørte eksperter fra forskellige baggrunde, både fra Unionen og fra partnerlande. Drøftelserne mundede ud i en rapport fra formændene for det særlige panel, som indeholdt deres konklusioner og vigtigste anbefalinger⁴.

Børns sikkerhed online anerkendes nu også som en global udfordring, der kræver et tæt samarbejde mellem alle partnere. I USA viser det seneste forlig indgået af Meta, at tjenesteudbydere nu er klar over, at de i stigende grad både rent juridisk og samfundsmæssigt betragtes som ansvarlige for at beskytte de børn, de leverer tjenester til⁵. Inden for EU overvejer mange medlemsstater forskellige lovgivningsinitiativer for at beskytte mindreårige online, navnlig at fastsætte en mindstealder for adgang til visse tjenester⁶. **Den seneste udvikling vidner imidlertid om spørgsmålets juridiske kompleksitet** og viser tydeligt, at der er behov for en målrettet og rimeligt afstemt tilgang samt for at beskytte de grundlæggende rettigheder⁷.

På denne baggrund forekommer **resolut, alsidig og hurtig handling på EU-plan at være den mest hensigtsmæssige løsning** for effektivt og hurtigt at tackle omfanget og alvoren af de risici, som børn udsættes for online. Løsningen er et effektivt svar på utvetydige opfordringer fra Det Europæiske Råd, fælleslovgiverne og centrale interessenter, der har slået til lyd for behovet for en fælles europæisk tilgang til at beskytte alle børn på lige fod i hele Unionen, når de begår sig online. Det vil gøre det muligt for Europa én gang for alle at begrænse teknologivirksomheders omfattende og skadelige adgang til europæiske børn, så de kan leve et liv uden algoritmer. Fordi "Europa mener, at børn bør opdrages af deres forældre, ikke af algoritmer".

³ I spillet Star Stable Online undersøgte CPC-netværket f.eks. opfordringer til direkte køb rettet til børn, aggressive salgsmetoder og uklar information om spilvaluta og anmodede selskabet om at afgive tilsagn for at forbedre dets praksis. Derudover er der koordinerede CPC-foranstaltninger over for Temu og Shein for overtrædelse af forbrugerlovgivningen vedrørende mørke mønstre, falske rabatter og andre former for illoyal handelspraksis.

⁴ "Child safety online protecting and empowering minors in a digital world", findes på https://commission.europa.eu/document/download/d833504d-5ec3-4fac-945f-38e7d0bd5326_en?filename=Special-panel-report.pdf

⁵ <https://www.oag.state.va.us/media-center/news-releases/3105-attorney-general-jay-jones-announces-a-17-billion-landmark-settlement-with-meta-with-353-million-guaranteed-for-virginia>

⁶ 17 medlemsstater er i færd med at udarbejde eller forhandle om udkast til lovgivning på området.

⁷ <https://www.conseil-constitutionnel.fr/decision/2026/2026911DC.htm>

2. Mod en alsidig og ambitiøs europæisk tilgang: EU's KIDS-forordning

Unionens tilgang bør gøre det muligt for mindreårige at drage fordel af det enorme potentiale, som digitale tjenester byder på, og samtidig beskytte dem mod misbrug og udnyttelse. Denne tilgang **skal begrænse teknologivirksohmheders adgang til vores børn og ikke omvendt**. Den skal understrege, at hovedansvaret for at designe sikre onlinemiljøer ligger hos udbyderne af digitale tjenester. Den skal respektere børnenes udviklingstrin, efterhånden som de bliver ældre og mere modne, samt den rolle, som værgerne spiller, uden dog at flytte ansvaret over på dem. Unionens tilgang bør derfor være alsidig, kollektiv, alderssvarende og baseret på de faktiske risici, som børn møder online. Den bør baseres på børns rettigheder som grundlæggende rettigheder i overensstemmelse med EU's charter om grundlæggende rettigheder, idet der først og fremmest tages hensyn til barnets tarv.

EU's KIDS-forordning, der vedtages sammen med denne meddelelse, **indeholder et fælles regelsæt for hele EU, der giver alle børn det samme niveau af beskyttelse** i hele Unionen, samt **nogle redskaber rettet til forældre og værger**⁸. Forslaget vil mindske risikoen for fragmentering på tværs af medlemsstaterne og skabe klar retssikkerhed for EU's virksomheder, når de agerer i det indre marked.

Forslaget vil finde anvendelse på "sociale medier+", dvs. den gruppe af tjenester, der udgør den største risiko for mindreårige. Der er tale om sociale medietjenester, videodelingsplatforme og onlinespil, der udgør specifikke designrisici for mindreårige, samt AI-chatbots og AI-ledsagere, der fungerer som virtuelle værktøjer, som rådgiver mindreårige om mental sundhed og personlig udvikling. Forordningen vil ikke vedrøre tjenester, der er designet og drives med henblik på uddannelse eller af offentlige myndigheder, og den vil heller ikke finde anvendelse på industrielle AI-produkter eller AI-kontorprodukter. Forslaget vil bestå i en **kombineret tilgang** med i) en **EU-dækkende mindstealder** og ii) **krav til sikkert design**.

2.1 En EU-dækkende mindstealder for brug af sociale medier

Børns adgang til platforme er fortsat et centralt spørgsmål, og hvorvidt børn kan have deres egen personlige konto eller ej, gør en stor forskel med hensyn til risici. Derfor indeholder forslaget et **forbud for sociale medieplatforme mod at få adgang til børn under 13 år, og det fastsætter en mindstealder på 15 år i hele EU for, hvornår mindreårige selv kan oprette en konto**, idet der dog sikres en gradueret tilgang:

Børn under 3 år bør ikke have adgang til en skærm. I denne alder er børn hovedsagelig udsat for risici vedrørende relationsdannelse som passive brugere af digitale medier. Disse risici opstår typisk, når forældre og værger erstatter direkte interaktion med skærmbrug for at berolige eller aflede små børn, hvilket kan påvirke børnenes opmærksomhedsevne, sproglige udvikling, synsudvikling og socioemotionelle udvikling. Forældre og værger bør derfor prioritere personlig interaktion, begrænse deres egen tid på sociale medier, når de er sammen med børn, og undgå at udsætte deres børn for skærmbrug.

Børn fra tre år og under 13 bør ikke udsættes for sociale medier. Udbydere af videodelingsplatforme kan dog tilbyde børnevenlige tjenester, f.eks. undervisningsmateriale eller alderssvarende underholdning, som værger kan tillade deres børn at se i et overvåget miljø. Med henblik herpå skal platformene tilbyde forældre eller værger et brugervenligt værktøj, så de kan begrænse børnenes brug af den voksnes konto til sådanne børnevenlige tjenester og begrænse barnets eksponering til en time om dagen. Denne tilgang er i overensstemmelse med anbefalingerne fra formændene for det særlige panel og giver børn mulighed for langsomt at

⁸ Definitionen af forældreskab vil følge den nationale lovgivning i hver EU-medlemsstat.

stifte bekendtskab med teknologi, efterhånden som de bliver ældre. De vil stadig være beskyttet mod enhver utilbørlig indblanding og afhængighedsskabende designfunktioner, som de ellers kunne blive udsat for.

For børn fra 13 år og under 15 kan forældre eller værger oprette en minimumskonto på sociale medier og videodelingsplatforme, for hvilke der gælder en mindstealder på 13 år. Denne konto vil have strengt begrænsede funktioner og være underlagt forældrekontrol. Funktionerne på de sociale medier vil være begrænset til et maksimalt antal kontakter i samme aldersgruppe og til en maksimal skærmtid på én time om dagen. Forældre og værger vil desuden kunne varetage deres forældreansvar ved at overvåge og kontrollere brugen af barnets konto via en særlig værgeapp.

Teenagere fra 15 år til under 18 vil kunne oprette deres egen selvstændige konto på sociale medier og videodelingsplatforme uden behov for forældregodkendelse, samtidig med at det sikres, at de kun har adgang til et miljø, der er designet med deres sikkerhed for øje. I denne alder spiller forældre og værger stadig en afgørende rolle.

2.2 Sikkert design

Ud over de foranstaltninger, der er beskrevet ovenfor, indeholder EU's KIDS-forordning en forpligtelse til, at alle de tjenester, der er omfattet af forordningen, skal designes med sikkerhed for øje ved at overholde strenge regler og principper. Dette vil garantere, at børnene får en sikker og alderssvarende oplevelse. Det drejer sig navnlig om:

- **Ingen afhængighedsskabende designelementer** såsom uendelig scrolling, kunstige notifikationer eller visse belønningsfunktioner.
- **Regulerede anbefalingssystemer** såsom mulighed for at vælge, indstille og kontrollere anbefalet indhold, undgå "kaninhul-effekter" og gå videre end rent engagementsbaserede signaler.
- **Sikre kontoindstillinger** for at holde indholdet privat, deaktivere risikable indstillinger som standard og give mindreårige utvetydig information.
- **Ingen uønskede kontakter fra andre brugere.** Ukendte brugere kan ikke indlede direkte kontakt uden for godkendte forbindelser, og der vil være krav om udtrykkelig tilladelse for at blive føjet til grupper samt om let og anonym blokering.
- Gøre det **let for børn at indberette skadeligt indhold** og få **hurtig adgang til supportværktøjer**.
- Tilbyde effektive og alderssvarende **værktøjer til forældrekontrol**.

Disse regler og principper vil blive suppleret med skræddersyede forpligtelser for onlinespil, AI-chatbots og AI-ledsagere, der tilbyder en samreguleringstilgang baseret på branchestyrte selvregulering. Softwareapplikationsbutikker vil også være underlagt krav, der bygger på nuværende bedste praksis for selvregulering. De vil skulle anvende en ensartet aldersklassificering og gøre apps såsom onlinespil utilgængelige for mindreårige under den fastsatte alder.

2.3 Alderskontrol

Forslaget indeholder også regler vedrørende **privatlivsbevarende og lettilgængelige alderskontrollsystemer**, og for hvordan de fungerer.

EU's KIDS-forordning vil indeholde et krav til udbydere af sociale medietjenester og videodelingsplatforme til at **foretage alderskontrol, når en bruger opretter en ny konto**. Dette vil ske ved anvendelse af EU's alderskontrollværktøj eller andre løsninger, som de offentlige myndigheder udvikler, og som giver et tilsvarende niveau af nøjagtighed, pålidelighed, robusthed, sikring af privatlivets fred, sikkerhed, ikkeforskelsbehandling og ikkeindblanding. Eksisterende konti vil være underlagt forholdsmæssig kontrol snarere end generel retrospektiv alderskontrol. Dette gælder f.eks. konti, der allerede er blevet oprettet mange år tidligere eller kombineret med et kreditkort tilhørende kontohaveren. Specifikt for onlinespil vil der være krav om **obligatorisk aldersanbefaling** for hvert spil, som vil blive håndhævet strengt, ved at der foretages alderskontrol i en softwareapplikationsbutik, før spillet kan downloades.

2.4. Håndhævelse

For at sikre en effektiv beskyttelse af børn er det vigtigt at sikre en streng håndhævelse. EU's KIDS-forordning bygger på den eksisterende **håndhævelsesstruktur** fra forordningen om digitale tjenester og forordningen om kunstig intelligens. Bevisbyrden for at godtgøre, at de nye regler overholdes, ligger hos de erhvervsdrivende. Derfor vil meget store onlineplatforme være forpligtet til at indsende en complianceplan til en uafhængig revisor, der skal foretage en grundig vurdering af den nye tjeneste, funktion eller funktionalitet. Kommissionen kan anmode udbyderen om at foreslå korrigerende foranstaltninger, hvis Kommissionen på grundlag af revisorens rapport finder, at complianceplanen er mangelfuld. Forordningen indeholder også bestemmelser om et tilsynsgebyr, som vil gå til at finansiere og støtte Kommissionens håndhævelses- og tilsynsarbejde i hele EU. Inden for håndhævelsesarkitekturen vil **klager relateret til mindreårige blive prioriteret**.

I lyset af den hastige teknologiske udvikling indeholder forslaget en **revisionsklausul** for at imødekomme et eventuelt behov for at ajourføre de lovgivningsmæssige rammer.

3. Supplerende foranstaltninger

3.1. Supplerende lovgivningsmæssige foranstaltninger på EU-plan

EU's KIDS-forordning vil indeholde specifikke regler vedrørende de digitale tjenester, der udgør den største risiko for mindreåriges sikkerhed og udvikling. Den følger en gradueret tilgang til adgang og fokuserer på at sikre, at visse designelementer er udformet med sikkerhed for øje. Samtidig er vi nødt til at værne om de mindreåriges sikkerhed, når det drejer sig om alle de tjenester og produkter, som børn kan støde på online, og vi skal sikre, at handelspraksis, der når ud til dem, ikke udgør en risiko for deres velbefindende eller sikkerhed.

Den kommende **forordning om digital retfærdighed** og revisionen af **forordningen om forbrugerbeskyttelsessamarbejde** (CPC-forordningen) er en vigtig mulighed for at forankre beskyttelsen af børn og teenagere i centrum af EU's forbrugerlovgivning. Med forordningen om digital retfærdighed vil de horisontale regler om forbrugerbeskyttelse blive ajourført, så de omfatter skadelig handelspraksis online, der også påvirker børn som unge forbrugere, såsom virksomheders manipulerende digitale praksis over for forbrugere, urimelige prisfastsættelsesmetoder, problematisk influencemarkedsføring og problemer med digitale kontrakter og abonnementer. Kommissionen vil også revidere forordningen om forbrugerbeskyttelsessamarbejde for at sikre en stærkere håndhævelse til gavn for alle og med fokus på mindreårige. Denne revision vil ske med udgangspunkt i og som supplement til håndhævelsen i henhold til EU's KIDS-forordning. Ved udarbejdelsen af den reviderede

forordning vil Kommissionen overveje, hvordan man bedre kan koordinere håndhævelsen mellem de nationale forbrugermyndigheder i grænseoverskridende situationer og centralisere undersøgelses- og håndhævelsesbeføjelserne på EU-plan i specifikke sager.

Derudover vil Kommissionen foreslå en revision af **direktivet om audiovisuelle medietjenester** med henblik på at specificere, hvilke kategorier af skadeligt indhold videodelingsplatforme skal beskytte mindreårige mod, samt præcisere, hvordan EU's audiovisuelle regler finder anvendelse på influencere som udbydere af indhold.

Foruden udviklingen af en passende lovgivningsmæssig ramme og en effektiv håndhævelse heraf er EU's indsats nødt til at bygge på en række støtteforanstaltninger som dem, der er skitseret nedenfor.

3.2. Styrkelse af børn og unge gennem uddannelse

For det første er **uddannelse afgørende for at fremme ethvert barns udvikling**, udstyre mindreårige med tilstrækkelig viden til bedre at forstå onlinemiljøet og sætte dem i stand til at skelne mellem passende og risikobetonet adfærd, herunder online. Med dette in mente er det vigtigt, at unge udstyres med de færdigheder, de har brug for til at kunne begå sig sikkert og ansvarligt på "sociale medier+", herunder i forbindelse med den tiltagende anvendelse af kunstig intelligens.

På denne baggrund vil Kommissionen vedtage en **uddannelsespakke** for at støtte skolerne i deres bestræbelser på at fremme digitale færdigheder og AI-færdigheder, øge bevidstheden og opbygge modstandsdygtighed blandt mindreårige, **herunder ved at forberede lærere og skoleledere** på, hvordan "sociale medier+" indvirker på den mentale sundhed og kognitive udvikling. I den forbindelse er psykologisk støtte samt udførlig alderssvarende uddannelse afgørende.

Med den kommende uddannelsespakke vil **uddannelse i AI-færdigheder blive gjort mere generaliseret**, herunder **gennem EU-OECD's ramme for AI-færdigheder på primær- og sekundærtrinet**, og den vil hjælpe skolerne med at udvikle strategier til fremme af børns digitale trivsel med fokus på deres sikkerhed og kompetencer. Pakken vil også indeholde tiltag til oprettelse af sikker og interoperabel europæisk digital uddannelsesinfrastruktur og udfærdigelse af pædagogisk forsvarligt uddannelsesindhold og bidrage til at mindske Europas strategiske afhængighed inden for uddannelsesteknologi.

De EU-medfinansierede **Safer Internet-centre** yder allerede effektiv og pålidelig hjælp til at beskytte børn online. Deres nationale tilstedeværelse, brede rækkevidde og specialiserede ekspertise gør netværket til en værdifuld partner for medlemsstaterne i udviklingen og gennemførelsen af effektive nationale strategier for et sikrere og bedre digitalt miljø for børn. På grundlag af dette arbejde planlægger Kommissionen at udarbejde **skræddersyet vejledning om de nye regler** til forskellige grupper, herunder børn, værger, undervisere, skoler og lovgivere. Dette vil omfatte webinarer, tidlig opdagelse af skade, håndtering af alderssvarende adgang og sikker brug af AI-chatbots og AI-ledsagere. Medlemsstaterne bør bygge videre på dette arbejde og styrke det i en national, regional og lokal sammenhæng.

Med hensyn til finansiering har Kommissionen allerede afsat midler til forskning i børns sikkerhed online inden for rammerne af **Horisont Europa**. Arbejdsprogrammet for 2026 omfatter konsekvenserne af brugen af digitale værktøjer uden for skolen og til kommunikation om uddannelsesresultater og mental sundhed, og der vil blive lanceret relevante projekter i 2027. Desuden kan Kommissionen udpege nye **prioriteter for finansiering af forskning** samt

muligheder for at støtte sikre tjenester og børnecentreret innovation med direkte private og offentlige investeringer.

Sideløbende hermed bør der gøres en indsats for at sikre, at **børn tilbringer tid offline**. Gennem Erasmus+ støtter Kommissionen offline-rum og -aktiviteter. Disse er afgørende for børns udvikling, da de bidrager til at fremme sunde interaktioner og tilbyder alternativer til skærmbrug. Medlemsstaterne tilskyndes således til at sikre billigere adgang til idrætsaktiviteter, kunst, ungdomsklubber, biblioteker og andre samlingssteder. EU's medlemsstater og regioner bør gøre fuld brug af de tilgængelige nationale midler og EU-midler med henblik på at stille passende infrastruktur til rådighed for lærere, forældre og børn.

Denne indsats bør være en del af et bredere, stærkt kollektivt tilsagn på både EU-plan og nationalt plan om at **mobilisere alle tilgængelige ressourcer til uddannelse, bevidstgørelse og udveksling af bedste praksis** med henblik på at styrke forebyggelses-, støtte- og beskyttelsesmekanismerne for børn i det digitale miljø i en integreret tilgang til beskyttelse af børn. I den forbindelse vil en hurtig gennemførelse af direktivet om produktansvar gøre det muligt for ofre for defekte produkter, herunder digitale produkter, at kræve erstatning på ensartede betingelser i hele EU.

3.3 Bredere EU-støtteforanstaltninger

Ud over uddannelse og mediedannelse er der behov for en række yderligere supplerende EU-tiltag for at beskytte børn online. Disse omfatter en bredtfaavnende tilgang til sundhed, navnlig mental sundhed, og bedre samarbejde og koordinering mellem dem, der er involveret i håndteringen af onlineriesici og forbrydelser mod børn.

Kommissionen vedtog allerede i 2023 en meddelelse om en samlet tilgang til mental sundhed, som indeholdt 20 flagskibsinitiativer og næsten 1,3 mia. EUR i finansieringsmuligheder. Initiativet satte større fokus på inklusion og støtte til sårbare grupper såsom børn og unge. Kommissionen er nu sammen med UNICEF i færd med at udvikle en **forebyggelsesværktøjskasse**, som vil hjælpe de politiske beslutningstagere med bedre at støtte børns mentale og fysiske sundhed. Værktøjskassen vil blive lanceret i anledning af verdensdagen for mental sundhed i oktober 2026. Den vil også kunne bruges til at håndtere udfordringer i forbindelse med digitaliseringens indvirkning på børns mentale sundhed. Derudover samarbejder Kommissionen med Verdenssundhedsorganisationen om **kapacitetsopbygning i mentale sundhedssystemer**, også med fokus på digitale determinanter for unges mentale sundhed.

Børn kan også være ofre for kriminalitet. EU's proceduremæssige strafferetlige instrumenter, og navnlig direktivet om retssikkerhedsgarantier fra 2016, finder anvendelse i de tilfælde, hvor børn er involveret i strafbare handlinger online, det være sig som ofre, gerningsmænd eller begge dele. Hvad angår forebyggelse af kriminalitet er den materielle gældende EU-ret på det strafferetlige område den gældende ramme, herunder navnlig direktivet om seksuelt misbrug af børn.

Forbrydelser, der påvirker børn online, spænder fra hadforbrydelser, menneskehandel, misbrug og seksuel udnyttelse til rekruttering over organiseret kriminalitet til voldelig ekstremisme eller terrorisme. EU og de nationale myndigheder, der håndhæver forskellig lovgivning, vil fortsat samarbejde og hurtigt udveksle oplysninger og data for at sikre det højeste beskyttelsesniveau for mindreårige. Den kommende **handlingsplan for beskyttelse af børn mod kriminalitet** vil tilstræbe at give en sammenhængende og alsidig reaktion på de forskellige risici, som børn står over for i forbindelse med kriminalitet, både online og offline. Den vil tage sigte på at minimere børns eksponering for kriminalitet og på at styrke de retshåndhævende og andre kompetente

myndigheders kapacitet til at efterforske og retsforfølge forbrydelser, der berører børn. Den vil fokusere på at støtte børn på deres rejser gennem de nationale strafferetlige ordninger. **Med denne børnecentrerede tilgang vil barnets rettigheder og tarv stå i centrum for alle initiativer.**

3.4. Internationalt samarbejde

I overensstemmelse med EU's internationale digitale strategi har EU indtil videre samarbejdet med Australien, Brasilien, Canada, Singapore, Det Forenede Kongerige og Japan om at beskytte børn online og udformet G7's fælles sæt principper vedrørende mindreaåriges færden online⁹. Dette har bidraget yderligere til drøftelserne på multilateralt plan, herunder i De Forenede Nationer¹⁰. Det er fortsat en prioritet at styrke samarbejdet med vores internationale partnere for effektivt at beskytte mindreaårige online. Indførelsen via EU's KIDS-forordning af en tilgang til at afbøde indvirkningen af kunstig intelligens på børn via chatbots og ledsagere **styrker EU's rettighedsbaserede og risikobaserede tilgang til kunstig intelligens**, som er af interesse for mange partnere i hele verden. Generelt vil en fælles tilgang til beskyttelse af børn online i hele EU styrke det internationale samarbejde ved at udgøre et stærkt referencepunkt for at samarbejde med partnere om at nå målene for dette initiativ.

3.5. Overvågning

Det er vigtigt løbende at analysere udviklingen af digitale tjenester til mindreaårige, deres indvirkning på mindreaårige og virkningerne af de initiativer, der tages i Unionen. **Kommissionen vil regelmæssigt gøre status over fremskridtene** med støtte fra interessenter, herunder ungdoms- og børnerettighedsorganisationer, børn og forældresammenslutninger. Den vil overvåge virkningen og effektiviteten af den pakke af foranstaltninger, der er knyttet til denne meddelelse.

Denne overvågning vil følge **virkningerne af og det eventuelle behov for at tilpasse aldersrammen** for at etablere et struktureret, regelmæssigt dataindsamlingssystem for at få indsigt i de mindreaåriges onlineoplevelse i hele EU. Denne ramme vil være baseret på børns deltagelse, navnlig gennem EU's platform for børns deltagelse under EU-strategien for børns rettigheder og BIK+ (strategien for et bedre internet for børn). Den vil bygge på forskning samt på arbejdet inden for rammerne af forordningen om digitale tjenester og EU-centret for algoritmisk gennemsigtighed, som følger udviklingen i børns sikkerhed online, nye teknologier og brugsmønstre.

Overvågningen vil navnlig fokusere på indvirkningen på unges mentale sundhed. Den vil også søge at fange de positive aspekter af børns onlineoplevelser, herunder om og i hvilket omfang mindreaårige føler sig sikre og kompetente til at begå sig online, og hvordan deres skærmtid fordeles på forskellige aktiviteter.

4. Konklusioner og næste skridt

Denne meddelelse udstikker en ramme, der bygger på en klar overbevisning: At teknologivirksomheder bærer det primære ansvar for at gøre deres produkter sikre. **Forældre, ikke algoritmer, bør opdrage Europas børn.**

⁹ Efterfølgende har lederne fra Brasilien, Egypten, Kenya, Indien og Sydkorea også tilsluttet sig.

¹⁰ G7's fælles sæt af principper for et sikrere og trygkere digitalt rum for mindreaårige.

Vi skal opbygge en digital verden, hvor vores **børn kan vokse op frit og sikkert**, og hvor de er beskyttet af de værdier, som Europa står for. Europa skal være det bedste sted at vokse op og det bedste sted at blive gammel. Det er dét, vores tiltag skal måles op imod.

Det særlige panel har fremlagt beviserne. Det er nu op til EU-institutionerne sammen med medlemsstaterne, industrien, civilsamfundet, skoler og familier at **skabe den forandring, som børn og forældre i hele Europa har efterspurgt** – en verden, der er designet med deres trivsel for øje.

Kommissionen vil:

- fremlægge forslag til en **retsakt om digital retfærdighed**
- foreslå en **revision af forordningen om forbrugerbeskyttelsessamarbejde (CPC-forordningen)**
- foreslå en **revision af direktivet om audiovisuelle medietjenester**
- fremlægge en **handlingsplan for beskyttelse af børn mod kriminalitet**
- fremlægge en **uddannelsespakke**