

Brüssel, den 18. September 2026
(OR. en)

13422/26

**Interinstitutionelles Dossier:
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

ÜBERMITTLUNGSVERMERK

Absender:	Frau Martine DEPREZ, Direktorin, im Auftrag der Generalsekretärin der Europäischen Kommission
Eingangsdatum:	17. September 2026
Empfänger:	Frau Thérèse BLANCHET, Generalsekretärin des Rates der Europäischen Union
Nr. Komm.dok.:	COM(2026) 680 final
Betr.:	MITTEILUNG DER KOMMISSION AN DAS EUROPÄISCHE PARLAMENT UND DEN RAT Ansatz der EU für die Online-Sicherheit von Kindern

Die Delegationen erhalten als Anlage das Dokument COM(2026) 680 final.

Anl.: COM(2026) 680 final



EUROPÄISCHE
KOMMISSION

Brüssel, den 17.9.2026
COM(2026) 680 final

**MITTEILUNG DER KOMMISSION AN DAS EUROPÄISCHE PARLAMENT UND
DEN RAT**

Ansatz der EU für die Online-Sicherheit von Kindern

1. Einleitung

Die digitale Welt bietet den Zugang zu Wissen sowie Möglichkeiten für Vernetzung und Kreativität. Die Geschäftsmodelle der Plattformen, mit denen die online verbrachte Zeit maximiert werden soll, steigern jedoch massiv das Ausmaß der Online-Aktivitäten und können dazu führen, dass die Schutzbedürftigkeit von Kindern ausgenutzt wird. Einer Eurobarometer-Umfrage aus dem Jahr 2026 zufolge verbringen Jugendliche an Schultagen durchschnittlich 4,5 Stunden online, an Wochenenden sogar 6,1 Stunden täglich¹.

Die Daten zeigen, dass Kinder umso mehr Zeit vor Bildschirmen verbringen, je früher ihre ersten Online-Aktivitäten stattfinden. Bei Befragten, die schon vor ihrem 10. Lebensjahr mit der Nutzung sozialer Medien begonnen haben, beträgt die tägliche Bildschirmzeit an Wochenenden nach eigenen Angaben 7,5 Stunden. Im Vergleich dazu beträgt die Bildschirmzeit der Befragten, die bei Beginn der Nutzung sozialer Medien älter als 14 Jahre waren, 5,7 Stunden. **Die psychische Gesundheit junger Menschen gerät dadurch noch mehr unter Druck und ist heute so stark gefährdet wie nie zuvor.** Ein Drittel der Jugendlichen fühlt sich gestresst oder sozial ausgegrenzt und leidet unter Konzentrationsschwierigkeiten. Aktuell wird jedes vierte Kind online mit schädlichen und belastenden Inhalten konfrontiert, die von Gewalt und Hetze über normative Körperideale bis hin zu Fehlinformationen reichen. Ein Viertel der Kinder und Jugendlichen wird vor Vollendung des 18. Lebensjahres online mit sexuellen Absichten kontaktiert, was auch unerwünschte sexuelle Handlungen unter Ausübung von Druck sowie Formen von Grooming einschließt². Grundsätzlich kann jedes Kind betroffen sein, jedoch sind besonders verletzbare Kinder besonders stark gefährdet, und Mädchen und Jungen sind unterschiedlichen Arten von Risiken ausgesetzt.

Zudem bestätigen die Ergebnisse der internationalen Schulleistungsstudie (PISA) der OECD für 2025, **dass digitale Ablenkung eine der wesentlichen Ursachen für die abnehmenden schulischen Leistungen von Kindern ist.** Digitale Ablenkung beeinflusst das Lernverhalten junger Menschen und trägt maßgeblich zum Rückgang der Grundkompetenzen in der EU bei. Die übermäßige Nutzung sozialer Medien und lange Bildschirmzeiten wirken sich insbesondere negativ auf die Fähigkeit aus, Informationen auszuwerten, verschiedene Quellen zueinander in Beziehung zu setzen und kritisch zu denken.

Die Entwicklungen hinsichtlich problematischer KI-generierter Inhalte wie Deepfakes oder gefährlicher Ratschläge von KI-Chatbots oder KI-Gefährten verschärfen das Problem weiter. Zehn Prozent der Jugendlichen werden unter Druck gesetzt, intime Bilder zu teilen. Europaweit sind also Millionen junger Menschen betroffen. Sie sind diesen Entwicklungen nicht lediglich passiv ausgesetzt, und die Auswirkungen gehen über den digitalen Raum hinaus. Solche Inhalte prägen, fördern und belohnen riskantes Verhalten, das zur Schädigung anderer oder zu Selbstverletzung führen kann. Dazu zählen auch Essstörungen und waghalsige Aktionen, die mitunter gefilmt werden und mit denen nach Aufmerksamkeit und Bestätigung gestrebt wird. In einigen Fällen hat das tödliche Folgen.

In der Union besteht bereits eine solide Grundlage für den Online-Jugendschutz. Das Gesetz über digitale Dienste verpflichtet Online-Plattformen, bei Entscheidungen über die zentralen Gestaltungsmerkmale ihrer Dienste den Schutz von Minderjährigen zu gewährleisten. Der EU-Regulierungsrahmen sieht außerdem umfassende Schutzvorkehrungen für die Nutzung von Streaming-Diensten, Online-Spielen, Online-Handel und KI-Programmen

¹ Impact of excessive screen time and social media on young people's mental health – Juni 2026 – Eurobarometer-Umfrage.

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

durch Kinder vor. In der Datenschutz-Grundverordnung (DSGVO) werden Vorschriften und Schutzvorkehrungen für die Verwendung personenbezogener Daten festgelegt, was auch die Daten von Kindern einschließt. In den EU-Verbraucherschutzvorschriften, etwa in der Richtlinie über unlautere Geschäftspraktiken, werden Kinder als schutzbedürftige Verbraucherinnen und Verbraucher anerkannt und geschützt.

Die Durchsetzung dieser Rechtsvorschriften zählt bereits zu den wichtigsten Prioritäten der Kommission. Im Rahmen des Gesetzes über digitale Dienste hat die Kommission beispielsweise Durchsetzungsmaßnahmen gegen ByteDance und Meta wegen der suchterzeugenden Gestaltung ihrer wichtigsten Online-Plattformen TikTok bzw. Facebook und Instagram sowie wegen der unzureichenden Altersfeststellung auf Facebook und Instagram ergriffen. Außerdem hat die Kommission Durchsetzungsmaßnahmen gegen X verhängt, da mit Grok Darstellungen sexuellen Kindesmissbrauchs generiert und verbreitet worden waren. Über das Netzwerk für die Zusammenarbeit im Verbraucherschutz (Consumer Protection Cooperation – CPC) ist die Kommission gemeinsam mit nationalen Behörden gegen schädliche Praktiken vorgegangen – unter anderem bei Online-Spielen und im elektronischen Handel³. Die Datenschutzbehörden haben auch Maßnahmen gegen Meta, TikTok, X und weitere Unternehmen wegen des Missbrauchs der personenbezogenen Daten von Kindern ergriffen.

Die bestehenden Vorschriften reichen jedoch nicht. Im derzeitigen EU-Rechtsrahmen ist kein Mindestalter für den Zugang zu Plattformen und Diensten mit nicht altersgerechten oder risikoreichen Gestaltungsmerkmalen und Inhalten festgelegt. Es gibt auch kein vollständiges Verbot gängiger problematischer Gestaltungsmerkmale, wozu endloses Scrollen, permanente Benachrichtigungen oder schädliche Empfehlungssysteme zählen. Darüber hinaus ist der Rechtsrahmen in der Union im Hinblick auf suchterzeugende Gestaltungsmerkmale digitaler Produkte und Dienste, die für Minderjährige zugänglich sind, nicht ausreichend harmonisiert und ausformuliert. Außerdem mangelt es an Rechtssicherheit in Bezug auf Altersüberprüfungssysteme und die Haftung der Technologieunternehmen für die Gestaltung ihrer Dienste.

Nach der Ankündigung in der Rede zur Lage der Union 2025 wurde ein **Sonderausschuss** damit beauftragt, die Kommissionspräsidentin bei der Entwicklung eines europäischen Ansatzes für die Online-Sicherheit von Kindern zu beraten. Im Sonderausschuss waren verschiedene Interessengruppen vertreten, und Sachverständige aus unterschiedlichen Bereichen sowohl aus der EU als auch aus Partnerländern wurden angehört. Im Anschluss an die Beratungen legten die Ko-Vorsitzenden des Sonderausschusses einen Bericht vor, in dem die Ergebnisse und wichtigsten Empfehlungen dargelegt werden⁴.

Die Online-Sicherheit von Kindern wurde inzwischen auch als globale Herausforderung anerkannt, die eine enge Zusammenarbeit unter Partnern erfordert. Wie ein kürzlich in den Vereinigten Staaten in einem Prozess gegen Meta erzielter Vergleich zeigt, wird es den Diensteanbietern bewusst, dass sie sowohl rechtlich als auch gesellschaftlich zunehmend als Verantwortliche angesehen werden, wenn es um die Sicherheit der Kinder geht, denen sie ihre

³ Beispielsweise ermittelte das CPC-Netz im Fall von *Star Stable Online* wegen direkter Kaufaufforderungen an Kinder, aggressiver Verkaufspraktiken sowie unklarer Informationen über die Spielwährungen und forderte das Unternehmen auf, sich zur Verbesserung seiner Geschäftspraktiken zu verpflichten. Darüber hinaus koordiniert das CPC-Netz derzeit Maßnahmen gegen Temu und Shein wegen Verstößen gegen das Verbraucherrecht im Zusammenhang mit Dark Patterns, Scheinrabatten und anderen unlauteren Geschäftspraktiken.

⁴ Online-Sicherheit von Kindern: Schutz und Stärkung von Minderjährigen in einer digitalen Welt, abrufbar unter https://commission.europa.eu/document/download/d833504d-5ec3-4fac-945f-38e7d0bd5326_de?filename=Special-panel-report.pdf.

Dienste anbieten⁵. Innerhalb der EU erwägen zahlreiche Mitgliedstaaten derzeit verschiedene Gesetzgebungsinitiativen, mit denen Minderjährige online geschützt werden sollen, insbesondere durch die Festlegung eines Mindestalters für den Zugang zu bestimmten Diensten⁶. **Die jüngsten Entwicklungen haben jedoch gezeigt, dass der Sachverhalt rechtlich komplex ist**, dass es eines gezielten und verhältnismäßigen Ansatzes bedarf und dass die Grundrechte geschützt werden müssen⁷.

Vor diesem Hintergrund sind **umfassende Maßnahmen auf EU-Ebene, die mit Entschlossenheit und Nachdruck ergriffen werden, am besten geeignet**, den immensen und schwerwiegenden Risiken, denen Kinder online ausgesetzt sind, wirksam und schnell zu begegnen. Damit wird effektiv auf eindeutige Forderungen des Europäischen Rates, der beiden gesetzgebenden Organe und wichtiger Interessenträger nach einem gemeinsamen europäischen Ansatz, der alle Kinder in der gesamten EU bei ihren Online-Aktivitäten gleichermaßen schützt, reagiert. So kann Europa dem weitreichenden und schädlichen Einfluss der Technologieunternehmen auf Kinder in der EU endgültig Grenzen setzen, damit sie ein Leben führen können, das nicht von Algorithmen bestimmt wird. Denn Europa glaubt daran, dass Kinder von ihren Eltern und nicht von Algorithmen großgezogen werden sollten.

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 In 17 Mitgliedstaaten werden Gesetzesentwürfe ausgearbeitet oder verhandelt.

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

2. Für einen umfassenden und ambitionierten europäischen Ansatz: der EU KIDS Act

Der **Ansatz der Union** sollte es Minderjährigen ermöglichen, das enorme Potenzial digitaler Dienste auszuschöpfen, und sie gleichzeitig vor Missbrauch und Ausbeutung schützen. Er **muss den Zugang von Technologieunternehmen zu unseren Kindern beschränken und nicht umgekehrt**. Er muss deutlich machen, dass die Hauptverantwortung für die Gestaltung sicherer Online-Räume bei den Anbietern der digitalen Dienste liegt. Er muss den Reifungsprozess von Kindern während ihres Aufwachsens sowie die Rolle ihrer Erziehungsberechtigten berücksichtigen, ohne diesen in unangemessener Weise die Verantwortung zu übertragen. Der Ansatz der Union sollte daher umfassend, kollektiv und altersgerecht sein und sich an den tatsächlichen Risiken orientieren, denen Kinder online ausgesetzt sind. Sein Fundament sollten die Rechte des Kindes als Grundrechte im Sinne der Charta der Grundrechte der Europäischen Union bilden, und das Wohl des Kindes sollte die vorrangige Erwägung sein.

Der zusammen mit dieser Mitteilung angenommene **EU KIDS Act schafft ein einheitliches Regelwerk für die gesamte EU, das alle Kindern in der Union gleichermaßen schützt, sowie eine Reihe von Instrumenten für Eltern und andere Erziehungsberechtigte**⁸. Der Vorschlag wird das Risiko einer Fragmentierung zwischen den Mitgliedstaaten verringern und EU-Unternehmen im Binnenmarkt Klarheit und Rechtssicherheit bieten.

Der Vorschlag bezieht sich auf „soziale Medien“ – die Gruppe von Diensten, die das größte Risiko für Minderjährige darstellen. Dabei handelt es sich um Social-Media-Dienste, Video-Sharing-Plattformen und Online-Spiele, die in ihrer Gestaltung besondere Risiken für Minderjährige aufweisen, sowie KI-Chatbots und KI-Gefährten, die als virtuelle Programme Minderjährigen Ratschläge zur psychischen Gesundheit und persönlichen Entwicklung geben können. Es geht weder um Dienste, die für Bildungszwecke oder für Behörden konzipiert und eingesetzt werden, noch um KI-gestützte Industrie- oder Büroanwendungen. Mit dem Vorschlag wird ein **zweigliedriger Ansatz** verfolgt, der i) ein **EU-weites Mindestalter** und ii) **Vorgaben für eine sichere Gestaltung** umfasst.

2.1 EU-weites Mindestalter für soziale Medien

Der Zugang von Kindern zu den Plattformen ist nach wie vor ein zentraler Faktor, und in Bezug auf die Risiken macht es einen enormen Unterschied, ob sie ein eigenes, persönliches Konto haben oder nicht. Daher soll mit dem Vorschlag **Social-Media-Plattformen der Zugang zu Kindern unter 13 Jahren verweigert und ein EU-weites Mindestalter von 15 Jahren für das Anlegen eines eigenen Kontos festgelegt werden**, wobei ein gestaffelter Ansatz verfolgt wird. Im Einzelnen bedeutet das:

Kinder unter 3 Jahren sollten überhaupt keine Zeit vor Bildschirmen verbringen. In diesem Alter sind Kinder durch die passive Nutzung digitaler Medien vor allem Risiken mit Blick auf den Beziehungsaufbau ausgesetzt. Diese Risiken entstehen häufig, wenn Eltern und andere Erziehungsberechtigte kleine Kinder zur Beruhigung oder Ablenkung vor einen Bildschirm setzen, anstatt sich direkt mit ihnen zu beschäftigen, wodurch die Aufmerksamkeitsspanne, der Spracherwerb, die Entwicklung des Sehvermögens sowie die sozial-emotionale Entwicklung der Kinder beeinträchtigt werden können. Eltern und andere Erziehungsberechtigte sollten daher vor allem auf persönliche Interaktion setzen, selbst weniger Zeit mit sozialen Medien

⁸ Für die Definition von Elternschaft sind die nationalen Gesetze in den einzelnen Mitgliedstaaten maßgeblich.

verbringen, während sie sich um Kinder kümmern, und es vermeiden, dass ihre Kinder auf Bildschirme schauen.

Kinder ab 3 und unter 13 Jahren sollten nicht dem Einfluss der sozialen Medien ausgesetzt sein. Auf Video-Sharing-Plattformen angebotene kindgerechte Dienste, wie etwa Lernmaterialien oder altersgerechte Unterhaltung, könnten sich Kinder jedoch mit Erlaubnis der Erziehungsberechtigten und unter Aufsicht ansehen. Zu diesem Zweck müssten die Plattformen Eltern und anderen Erziehungsberechtigten ein benutzerfreundliches Tool zur Verfügung stellen, mit dem sich gewährleisten lässt, dass mit den Konten der Erwachsenen, wenn sie Kindern überlassen werden, nur die entsprechenden kindgerechten Dienste genutzt werden können und dass die Nutzung auf eine Stunde pro Tag begrenzt ist. Im Einklang mit den Empfehlungen der Ko-Vorsitzenden des Sonderausschusses wird es Kindern durch diesen Ansatz ermöglicht, sich während ihres Aufwachsens langsam mit der Technologie vertraut zu machen. Gleichzeitig werden sie vor unangemessenen Einflüssen und suchterzeugenden Gestaltungsmerkmalen geschützt, denen sie andernfalls ausgesetzt sein könnten.

Für Kinder ab 13 und unter 15 Jahren könnten die Eltern und anderen Erziehungsberechtigten in sozialen Medien und auf Video-Sharing-Plattformen, für die das Mindestalter von 13 Jahren gelten würde, Kinderkonten anlegen. Diese Konten wären in ihrem Funktionsumfang stark eingeschränkt und unterlägen der elterlichen Kontrolle. Für soziale Medien würden eine Höchstzahl von Kontakten in derselben Altersgruppe und eine Begrenzung der täglichen Bildschirmzeit auf eine Stunde gelten. Eltern und andere Erziehungsberechtigte könnten darüber hinaus ihre elterlichen Pflichten wahrnehmen, indem sie die Nutzung des Kontos des Kindes über eine spezielle App für Erziehungsberechtigte beaufsichtigen und kontrollieren.

Jugendliche ab 15 und unter 18 Jahren könnten eigene, eigenständige Konten in sozialen Medien und auf Video-Sharing-Plattformen anlegen, ohne dass die Zustimmung der Eltern erforderlich ist, wobei sicherzustellen ist, dass sie sich damit noch ausschließlich in einem Umfeld bewegen, das inhärent sicher ist. In dieser Phase würden die Eltern bzw. Erziehungsberechtigten nach wie vor eine wesentliche Rolle spielen.

2.2 Sichere Gestaltung

Zusätzlich zu den oben dargelegten Maßnahmen müssten nach dem EU KIDS Act alle in seinen Anwendungsbereich fallenden Dienste unter Einhaltung strenger Regeln und Grundsätze sicher gestaltet werden. So wird ein sicheres, altersgerechtes Nutzungserlebnis gewährleistet. Insbesondere ist Folgendes vorgesehen:

- **Keine suchterzeugenden Gestaltungsmerkmale** wie unendliches Scrollen, überflüssige Benachrichtigungen oder bestimmte Belohnungsmechanismen.
- **Regeln für Empfehlungssysteme**, etwa mit Blick auf Einstellungen, die dazu dienen, die empfohlenen Inhalte auszuwählen, anzupassen und zu kontrollieren, den sogenannten Rabbit-Hole-Effekt zu vermeiden und Empfehlungen nicht allein auf der Grundlage des Nutzerverhaltens zu erhalten.
- **Sichere Kontoeinstellungen**, durch die Inhalte geschützt, Einstellungen mit hohem Risikopotenzial standardmäßig deaktiviert und Minderjährige in unmissverständlicher Weise informiert werden.
- **Keine unerwünschten Kontakte von anderen Nutzerinnen und Nutzern.** Unbekannte Nutzerinnen und Nutzer, zu denen keine bestätigte Verbindung besteht, können keinen

direkten Kontakt aufnehmen. Für die Aufnahme in Gruppen ist eine ausdrückliche Zustimmung erforderlich. Eine Sperrung ist einfach und anonym möglich.

- Möglichkeiten für Kinder, **schädliche Inhalte einfach zu melden** und **schnell auf Tools zur Nutzerunterstützung zuzugreifen**.
- Bereitstellung wirksamer und altersgerechter **Instrumente der elterlichen Kontrolle**.

Diese Regeln und Grundsätze werden durch maßgeschneiderte Verpflichtungen für Online-Spiele sowie für KI-Chatbots und -Gefährten ergänzt, wobei ein Ansatz der Ko-Regulierung verfolgt wird, der auf einer Selbstregulierung durch die Unternehmen beruht. Auch die Stores für Software-Anwendungen sollen Anforderungen unterliegen, die auf den aktuellen bewährten Verfahren der Selbstregulierung aufbauen. Sie sollen einheitliche Alterseinstufungen verwenden und Apps, wie beispielsweise Online-Spiele, für Minderjährige unter der jeweiligen Altersgrenze unzugänglich machen.

2.3 Altersüberprüfung

In dem Vorschlag werden auch **datenschutzfreundliche zugängliche Altersüberprüfungssysteme** sowie deren Funktionsweise geregelt.

Mit dem EU KIDS Act sollen die Anbieter von Social-Media-Diensten und Video-Sharing-Plattformen verpflichtet werden, **eine Altersüberprüfung vorzunehmen, wenn eine Nutzerin oder ein Nutzer ein neues Konto anlegt**. Dafür soll das Altersüberprüfungstool der EU oder eine andere, von den Behörden bereitgestellte Lösung eingesetzt werden, die ein gleich hohes Maß an Genauigkeit, Zuverlässigkeit, Robustheit, Wahrung der Privatsphäre, Sicherheit, Diskriminierungsfreiheit und Nicht-Intrusivität bietet. Die bestehenden Konten sollen verhältnismäßigen Kontrollen, nicht aber einer rückwirkenden pauschalen Altersüberprüfung unterzogen werden. Das würde beispielsweise Benutzerkonten betreffen, die schon vor Jahren eingerichtet wurden oder mit einer Kreditkarte verknüpft sind, die dem Inhaber bzw. der Inhaberin des Kontos direkt zuzuordnen ist. Speziell für Online-Spiele wird eine **obligatorische Altersempfehlung** vorgeschrieben, die strikt durchzusetzen ist, indem in den Stores für Software-Anwendungen Spiele erst nach einer Altersüberprüfung heruntergeladen werden können.

2.4 Durchsetzung

Um Kinder wirksam zu schützen, müssen die Vorschriften strikt durchgesetzt werden. Der EU KIDS Act baut auf der bestehenden **Durchsetzungsarchitektur** des Gesetzes über digitale Dienste und der KI-Verordnung auf. Die Beweislast dafür, dass die neuen Vorschriften befolgt werden, liegt bei den Betreibern. Aus diesem Grund werden sehr große Online-Plattformen verpflichtet, einer unabhängigen Prüfungsstelle einen Compliance-Plan vorzulegen, und diese muss den neuen Dienst, das neue Merkmal oder die neue Funktionalität gründlich bewerten. Die Kommission kann den Anbieter auffordern, Korrekturen vorzuschlagen, wenn sie aufgrund des Prüfungsberichts zu der Auffassung gelangt, dass der Compliance-Plan unzulänglich ist. Mit der Verordnung wird auch eine Aufsichtsgebühr eingeführt, damit die Maßnahmen der Kommission zur EU-weiten Rechtsdurchsetzung und Aufsicht effektiv finanziert und unterstützt werden können. Innerhalb der Durchsetzungsstruktur **wird Beschwerden, die Minderjährige betreffen, Vorrang eingeräumt**.

Da sich die Technologie rasch weiterentwickelt, sieht der Vorschlag eine **Überprüfungsklausel** vor, damit der Rechtsrahmen erforderlichenfalls aktualisiert werden kann.

3. Ergänzende Maßnahmen

3.1. Ergänzende Regulierungsmaßnahmen der EU

Der EU KIDS Act wird spezielle Vorschriften für jene digitalen Dienste enthalten, deren Nutzung mit einem besonders großen Risiko für die Sicherheit und die Entwicklung von Minderjährigen verbunden ist. Dabei wird es hauptsächlich um einen gestaffelten Zugang und die Gewährleistung der inhärenten Sicherheit bestimmter Gestaltungsmerkmale gehen. Zugleich muss sichergestellt werden, dass bei allen Diensten und Produkten, denen Kinder online begegnen können, die Sicherheit der Minderjährigen gewährleistet ist und dass ihre Gesundheit oder Sicherheit durch die Geschäftspraktiken, die sie betreffen, nicht gefährdet wird.

Der bevorstehende **Rechtsakt über digitale Fairness** und die Überarbeitung der **Verordnung über die Zusammenarbeit im Verbraucherschutz** sind eine gute Gelegenheit, den Schutz von Kindern und Jugendlichen in den Mittelpunkt des EU-Verbraucherrechts zu stellen. Mit dem Rechtsakt über digitale Fairness werden die horizontalen Verbraucherschutzvorschriften aktualisiert, die sich gegen schädliche Online-Geschäftspraktiken wenden, von denen auch Kinder als junge Verbraucherinnen und Verbraucher betroffen sind, etwa manipulative digitale Geschäftspraktiken der Unternehmen gegenüber Verbraucherinnen und Verbrauchern, unfaire Preisbildungsmethoden, problematisches Influencer-Marketing und Probleme mit digitalen Verträgen und Abonnements. Die Kommission wird auch die Verordnung über die Zusammenarbeit im Verbraucherschutz überarbeiten, um eine bessere Rechtsdurchsetzung sicherzustellen, die allen, aber ganz besonders den Minderjährigen zugutekommen soll. Als Grundlage werden die Durchsetzungsbestimmungen des EU KIDS Act dienen, die weiter ergänzt werden. Im Zuge der Überarbeitung wird die Kommission prüfen, wie die Koordinierung der Rechtsdurchsetzung zwischen den nationalen Verbraucherschutzbehörden in grenzüberschreitenden Fällen verbessert und die Ermittlungs- und Durchsetzungsbefugnisse in bestimmten Fällen auf EU-Ebene zentralisiert werden können.

Darüber hinaus wird die Kommission eine Überarbeitung der **Richtlinie über audiovisuelle Mediendienste** vorschlagen. Dabei wird festgelegt, vor welchen Kategorien schädlicher Inhalte die Video-Sharing-Plattformen Minderjährige schützen müssen, und geregelt, inwieweit die EU-Vorschriften für den audiovisuellen Bereich auf Influencer als Anbieter von Inhalten Anwendung finden.

Neben der Gestaltung eines geeigneten Rechtsrahmens und der wirksamen Rechtsdurchsetzung muss die Union mit verschiedenen Maßnahmen unterstützend tätig werden. Davon sind einige nachstehend beschrieben.

3.2 Befähigung der Kinder und Jugendlichen zur Selbstbestimmung durch Bildung

Zunächst einmal ist **Bildung ein entscheidender Faktor dafür, dass sich jedes Kind entwickeln kann** und Minderjährigen die notwendigen Kenntnisse vermittelt werden, um die Online-Welt besser verstehen und auch online zwischen adäquatem und riskantem Verhalten unterscheiden zu können. Vor diesem Hintergrund ist es von entscheidender Bedeutung, dass die jungen Menschen mit den Kompetenzen ausgestattet werden, die sie benötigen, um – auch

im Zusammenhang mit der rasant fortschreitenden Nutzung von KI – zu einem sicheren und verantwortungsvollen Umgang mit „sozialen Medien+“ zu finden.

Vor diesem Hintergrund wird die Kommission ein **Bildungspaket** annehmen, um Schulen bei ihren Bemühungen zu unterstützen, Digital- und KI-Kompetenzen zu fördern, die Minderjährigen zu sensibilisieren und ihre Resilienz zu stärken, **indem unter anderem Lehrkräfte und Schulleitungen darauf vorbereitet werden**, welche Auswirkungen „soziale Medien+“ auf die psychische Gesundheit und die kognitive Entwicklung haben können. Wichtig in diesem Zusammenhang sind psychologische Unterstützung und eine umfassende altersgerechte Bildung.

Das bevorstehende Bildungspaket wird dafür sorgen, dass **der Aufbau von KI-Kompetenz noch systematischer betrieben wird**, unter anderem mithilfe des **KI-Kompetenzrahmens der EU und der OECD für die Primar- und Sekundarschulbildung**, und dass die Schulen bei der Entwicklung von Strategien zur Förderung des Wohlergehens von Kindern in der digitalen Welt – mit dem Schwerpunkt auf deren Sicherheit und Selbstbestimmung – unterstützt werden. Das Paket wird sich auch mit der Bereitstellung einer sicheren, interoperablen europäischen Infrastruktur für digitale Bildung und pädagogisch fundierter Bildungsinhalte befassen und dazu beitragen, die strategischen Abhängigkeiten Europas im Bereich der Bildungstechnologie zu verringern.

Die von der EU kofinanzierten **Safer-Internet-Zentren** leisten bereits wirksam und bewährt Hilfestellung dabei, Kinder in der Online-Welt zu schützen. Aufgrund ihrer nationalen Präsenz, ihrer großen Reichweite und ihres Fachwissens sind sie wertvolle Partner der Mitgliedstaaten bei der Entwicklung und Umsetzung wirksamer nationaler Strategien für ein sichereres und besseres digitales Umfeld für Kinder. Auf dieser Grundlage plant die Kommission, **Leitlinien zu den neuen Vorschriften** bereitzustellen, die auf verschiedene Gruppen, darunter Kinder, Erziehungsberechtigte, Erzieherinnen und Erzieher, Schulen und Regulierungsbehörden, **zugeschnitten sind**. Dazu sollen Webinare, die frühzeitige Erkennung von Gefährdungen, ein altersabhängiges Zugangsmanagement und die sichere Nutzung von KI-Chatbots und KI-Gefährten gehören. Die Mitgliedstaaten sollten sich auf diese Arbeit stützen und sie im nationalen, regionalen und lokalen Kontext ausbauen.

Was die Finanzierung betrifft, so fördert die Kommission im Rahmen von **Horizont Europa** bereits Forschungsarbeiten zur Online-Sicherheit von Kindern. Das Arbeitsprogramm für 2026 umfasst die Auswirkungen der Nutzung digitaler Tools außerhalb der Schule und für die Kommunikation auf Bildungsergebnisse und die psychische Gesundheit; die entsprechenden Projekte laufen 2027 an. Darüber hinaus kann die Kommission **neue Prioritäten für die Forschungsfinanzierung** sowie Möglichkeiten zur Unterstützung sicherer Dienste und kindgerechter Innovationen durch direkte private und öffentliche Investitionen ermitteln.

Parallel dazu sollten Maßnahmen ergriffen werden, um **sicherzustellen, dass Kinder Zeit in der Offline-Welt verbringen**. Im Rahmen von Erasmus+ fördert die Kommission Offline-Räume und -Aktivitäten, die für die Entwicklung von Kindern immens wichtig sind, da sie zu gesunden Beschäftigungen anregen und bildschirmfreie Alternativen bieten. Die Kommission legt den Mitgliedstaaten deshalb nahe, mehr Menschen den Zugang zu bezahlbaren Sportangeboten, Kulturzentren, Jugendclubs, Bibliotheken und Gemeinschaftsräumen zu ermöglichen. Die Mitgliedstaaten und Regionen der EU sollten die auf nationaler und EU-Ebene verfügbaren Mittel ausschöpfen, um eine geeignete Infrastruktur für Lehrkräfte, Eltern und Kinder bereitzustellen.

Diese Bemühungen sollten Teil eines umfassenderen, entschlossenen gemeinsamen Bekenntnisses auf Unionsebene und auf nationaler Ebene **zur Mobilisierung aller**

verfügbaren Ressourcen für Bildung, Sensibilisierung und den Austausch bewährter Verfahren sein, die darauf abzielt, die Präventions-, Unterstützungs- und Schutzmechanismen für Kinder in der digitalen Welt im Rahmen eines integrierten Ansatzes für den Schutz von Kindern zu stärken. In diesem Zusammenhang wird eine rasche Umsetzung und Durchführung der Produkthaftungsrichtlinie dafür sorgen, dass in der gesamten EU im Falle von fehlerhaften Produkten einschließlich digitaler Produkte einheitliche Voraussetzungen für Schadensersatzforderungen gelten.

3.3 Weitergehende Unterstützungsmaßnahmen der EU

Neben Bildung und Medienkompetenz sind eine Reihe weiterer ergänzender Maßnahmen der EU für den Online-Schutz von Kindern von Bedeutung. Dazu gehören ein umfassendes Konzept für die Gesundheit, insbesondere die psychische Gesundheit, und eine engere Zusammenarbeit und Abstimmung derjenigen, die sich mit Online-Risiken und Online-Straftaten gegen Kinder befassen.

2023 hat die Kommission bereits eine Mitteilung über eine umfassende Herangehensweise im Bereich der psychischen Gesundheit mit 20 Leitinitiativen und Finanzierungsmöglichkeiten von fast 1,3 Mrd. EUR angenommen. Der Schwerpunkt der Initiative lag auf Inklusion und der Unterstützung von schutzbedürftigen Gruppen wie Kindern und jungen Menschen. Die Kommission arbeitet derzeit gemeinsam mit UNICEF an einem **Präventions-Instrumentarium**, das die Politik dabei unterstützen wird, sich besser um die psychische und körperliche Gesundheit von Kindern zu kümmern. Das Instrumentarium wird anlässlich des Welttags für psychische Gesundheit im Oktober 2026 vorgestellt. Es soll auch dazu beitragen, Herausforderungen im Zusammenhang mit den Auswirkungen der Digitalisierung auf die psychische Gesundheit von Kindern zu bewältigen. Darüber hinaus arbeitet die Kommission mit der Weltgesundheitsorganisation beim **Kapazitätsaufbau in den Systemen der psychischen Gesundheit** zusammen; dabei geht es auch um die Auswirkungen digitaler Faktoren auf die psychische Gesundheit junger Menschen.

Auch Kinder können Straftaten zum Opfer fallen. Wenn Kinder von Online-Straftaten betroffen sind, sei es als Opfer, Täter oder beides, gilt der EU-Besitzstand im Bereich des Strafprozessrechts, insbesondere die Opferschutzrichtlinie und die Richtlinie über Verfahrensgarantien von 2016. Für die Kriminalprävention bildet der EU-Besitzstand im Bereich des materiellen Strafrechts den anwendbaren Rahmen, in erster Linie die Richtlinie zur Bekämpfung des sexuellen Missbrauchs von Kindern.

Die Straftaten, denen Kinder online zum Opfer fallen können, reichen von Hassdelikten über Menschenhandel, Missbrauch und sexuelle Ausbeutung bis hin zur Anwerbung für das organisierte Verbrechen und den gewaltorientierten Extremismus oder Terrorismus. Die Behörden der EU und der Mitgliedstaaten, die unterschiedliche Rechtsvorschriften durchsetzen, werden kontinuierlich zusammenarbeiten und Informationen und Daten schnell austauschen, um Minderjährige so gut wie möglich zu schützen. Mit dem neuen **Aktionsplan für den Schutz von Kindern vor Kriminalität** soll kohärent und umfassend auf die verschiedenen Risiken eingegangen werden, denen Kinder im Zusammenhang mit Straftaten sowohl online als auch offline ausgesetzt sind. Es wird darum gehen, die Gefährdung von Kindern durch Straftaten so gering wie möglich zu halten und die Kapazitäten der Strafverfolgungsbehörden und sonstigen zuständigen Behörden für die Ermittlung und Verfolgung von Straftaten, die Kinder betreffen, aufzustocken. Dabei wird die Unterstützung von Kindern bei den in der jeweiligen nationalen Strafrechtsordnung vorgesehenen Schritten

im Vordergrund stehen. **Mit dem kindzentrierten Ansatz werden die Rechte und das Wohl des Kindes in den Mittelpunkt aller Initiativen gerückt.**

3.4 Internationale Zusammenarbeit

Die EU hat im Rahmen ihrer internationalen Digitalstrategie im Bereich des Online-Schutzes von Kindern bisher mit Australien, Brasilien, Kanada, Singapur, dem Vereinigten Königreich und Japan zusammengearbeitet und die gemeinsamen Grundsätze für den Online-Jugendschutz der G7⁹ mitgestaltet. Sie hat ferner zu multilateralen Gesprächen, auch auf der Ebene der Vereinten Nationen¹⁰, beigetragen. Die Stärkung der Zusammenarbeit mit unseren internationalen Partnern bleibt eine Priorität, wenn es um den wirksamen Online-Jugendschutz geht. Mit dem im EU KIDS Act vorgesehenen Ansatz zur Abmilderung der Auswirkungen künstlicher Intelligenz auf Kinder durch Chatbots und Gefährten wird **der rechte- und risikobasierte Ansatz der EU für den Einsatz von KI**, der für viele Partner in der ganzen Welt von Interesse ist, **gestärkt**. Allgemein wird die Wirksamkeit dieser internationalen Zusammenarbeit durch ein einheitliches Vorgehen zum Online-Schutz von Kindern in der gesamten EU erhöht, da ein wichtiger Bezugspunkt für die Verwirklichung der Ziele dieser Initiative gemeinsam mit Partnern geschaffen wird.

3.5 Überwachung

Es ist wichtig, die Entwicklung digitaler Dienste für Minderjährige, die Auswirkungen dieser Dienste auf Minderjährige und die Auswirkungen der in der Union ergriffenen Initiativen kontinuierlich zu analysieren. **Die Kommission wird** mit Unterstützung von Interessenträgern, darunter Jugend- und Kinderrechtsorganisationen, Kinder und Elternvereinigungen, **regelmäßig eine Bestandsaufnahme der Fortschritte vornehmen**. Sie wird die Auswirkungen und die Wirksamkeit des mit dieser Mitteilung verbundenen Maßnahmenpakets überwachen.

Bei dieser Überwachung werden die **Auswirkungen verfolgt und geprüft, ob der Rahmen für das Mindestalter möglicherweise angepasst werden muss**; zudem wird ein System für die strukturierte, regelmäßige Datenerhebung eingerichtet, um besser zu verstehen, welche Erfahrungen Minderjährige in der gesamten EU online machen. An diesem Rahmen sollen Kindern mitwirken, insbesondere über die EU-Plattform für die Beteiligung von Kindern im Rahmen der EU-Kinderrechtsstrategie und der Strategie BIK+ (Besseres Internet für Kinder+). Er wird sich auf Forschungsergebnisse, das Gesetz über digitale Dienste und die Arbeit des Europäischen Zentrums für die Transparenz der Algorithmen, das verfolgt, wie sich die Online-Sicherheit von Kindern, neue Technologien und Nutzungsmuster entwickeln, stützen.

Bei der Überwachung werden insbesondere die Auswirkungen auf die psychische Gesundheit der jungen Menschen im Vordergrund stehen. Sie wird sich auch mit den positiven Seiten der Online-Erfahrungen von Kindern befassen, einschließlich der Fragen, ob und in welchem Umfang sich Minderjährige online selbstbestimmt und sicher fühlen und wie sich ihre Bildschirmzeit auf verschiedene Aktivitäten verteilt.

4. Ergebnisse und nächste Schritte

⁹ Anschließend von den politisch Verantwortlichen Brasiliens, Ägyptens, Kenias, Indiens und Südkoreas gebilligt.

¹⁰ G7 Common Set of Principles defining a safer and more secure digital space for minors.

In dieser Mitteilung wird ein Rahmen abgesteckt, der auf einer klaren Überzeugung aufbaut: Die Technologieunternehmen tragen die Hauptverantwortung dafür, ihre Produkte sicher zu gestalten. **Eltern, nicht Algorithmen, sollten die Kinder in Europa großziehen.**

Wir müssen eine digitale Welt gestalten, in der unsere **Kinder frei und sicher aufwachsen können** und von den Werten, für die Europa steht, geschützt werden. Europa muss der beste Ort sein, um aufzuwachsen – und der beste Ort, um alt zu werden. Das ist der Standard, an dem sich die beschriebenen Maßnahmen messen lassen müssen.

Der Sonderausschuss hat die Fakten vorgelegt. Es ist nun Aufgabe der Organe der Union, gemeinsam mit den Mitgliedstaaten, der Industrie, der Zivilgesellschaft, den Schulen und den Familien **den Wandel herbeizuführen, den Kinder und Eltern in ganz Europa fordern** – eine Welt, die auf ihr Wohlergehen ausgerichtet ist.

Die Kommission wird

- einen **Rechtsakt über digitale Fairness** vorschlagen
- die **Überarbeitung der Verordnung über die Zusammenarbeit im Verbraucherschutz** vorschlagen
- die **Überarbeitung der Richtlinie über audiovisuelle Mediendienste** vorschlagen
- einen **Aktionsplan zum Schutz von Kindern vor Kriminalität** vorlegen
- ein **Bildungspaket** vorlegen