

Bruxelles, 18 settembre 2026
(OR. en)

13422/26

**Fascicolo interistituzionale:
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**

NOTA DI TRASMISSIONE

Origine:	Segretaria generale della Commissione europea, firmato da Martine DEPREZ, direttrice
Data:	17 settembre 2026
Destinatario:	Thérèse BLANCHET, segretaria generale del Consiglio dell'Unione europea
n. doc. Comm.:	COM(2026) 680 final
Oggetto:	COMUNICAZIONE DELLA COMMISSIONE AL PARLAMENTO EUROPEO E AL CONSIGLIO Approccio dell'UE alla sicurezza online dei minori

Si trasmette in allegato, per le delegazioni, il documento COM(2026) 680 final.

All.: COM(2026) 680 final



COMMISSIONE
EUROPEA

Bruxelles, 17.9.2026
COM(2026) 680 final

**COMUNICAZIONE DELLA COMMISSIONE AL PARLAMENTO EUROPEO E AL
CONSIGLIO**

Approccio dell'UE alla sicurezza online dei minori

1. Introduzione

Il mondo digitale è una porta aperta sulla conoscenza, un'occasione di connessione e di creatività. Tuttavia i modelli di business delle piattaforme, concepiti per massimizzare la permanenza davanti allo schermo, determinano una massiccia attività online e possono sfruttare le vulnerabilità dei minori. Secondo un Eurobarometro del 2026, gli adolescenti trascorrono in media 4,5 ore online nei giorni di scuola, che salgono a 6,1 ore al giorno nei fine settimana¹.

I dati disponibili indicano una correlazione fra la precocità con cui i minori si accostano al mondo online e il tempo che trascorreranno davanti allo schermo: coloro che hanno iniziato a usare i social media prima dei 10 anni riferiscono di trascorrere 7,5 ore al giorno davanti a uno schermo nei fine settimana, rispetto alle 5,7 ore di chi ha iniziato dopo i 14 anni. **Ne consegue un'amplificazione della pressione sulla salute mentale dei giovani, che non è mai stata così a rischio:** un adolescente su tre si sente stressato o escluso socialmente e sente di soffrire di problemi di concentrazione. Nel mondo online un minore su quattro incappa oggi in contenuti nocivi e scioccanti, da violenza e incitamento all'odio a pressioni estetiche e disinformazione; uno su quattro subisce, prima dei 18 anni, sollecitazioni sessuali online, fra cui interazioni sessuali indesiderate carpite sotto pressione e forme di adescamento². Qualsiasi minore può cadere vittima di questi fenomeni, ma i minori vulnerabili sono esposti in modo sproporzionato ai rischi e le ragazze corrono rischi diversi dai ragazzi.

Come confermano i risultati del programma dell'OCSE per la valutazione internazionale degli studenti (PISA) del 2025, **nella distrazione digitale si ravvisa una delle cause profonde del decadimento dei risultati scolastici fra i bambini e ragazzi europei.** La distrazione digitale incide sull'apprendimento dei giovani ed è uno dei fattori fondamentali all'origine del declino delle competenze di base nell'UE. Il sovracconsumo di social media e l'eccessiva permanenza davanti allo schermo determinano in particolare carenze in termini di valutazione delle informazioni, instaurazione di collegamenti tra una pluralità di fonti e capacità di pensiero critico.

Il problema si acuisce a causa dello sviluppo di contenuti problematici generati dall'intelligenza artificiale (IA), come i deepfake o i consigli pericolosi dati dai chatbot di IA o dagli assistenti IA. Subisce pressione a condividere immagini intime un adolescente su dieci ossia milioni di giovani in tutta Europa. Non si tratta di un'esposizione puramente passiva né di un'esperienza limitata allo schermo: quei contenuti plasmano, incoraggiano e premiano comportamenti rischiosi, dal recar danno ad altri all'autolesionismo, anche sotto forma di disturbi alimentari, fino a comportamenti temerari tenuti e filmati per cercare attenzione e approvazione, con conseguenze in alcuni casi fatali.

L'Unione dispone già di basi solide per la protezione dei minori online: il regolamento sui servizi digitali impone alle piattaforme online di operare le scelte di fondo della progettazione dei servizi tenendo presente la necessità di garantire la sicurezza dei minori; il quadro normativo dell'UE prevede ampie garanzie per i minori che, online, usano servizi di streaming, giochi, rivenditori e prodotti dell'IA; il regolamento generale sulla protezione dei dati (GDPR) prevede norme e garanzie specifiche per quanto riguarda l'uso dei dati personali, compresi quelli dei minori, e il diritto dell'Unione in materia di protezione dei consumatori, fra cui la direttiva sulle pratiche commerciali sleali, tutela i minori in quanto consumatori vulnerabili.

¹ "Impact of excessive screen time and social media on young people's mental health", giugno 2026, Indagine Eurobarometro.

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

Assicurare il rispetto di questa normativa è stata ed è una delle priorità fondamentali della Commissione. A norma del regolamento sui servizi digitali, ad esempio, la Commissione ha adottato misure di esecuzione nei confronti di ByteDance e di Meta per la progettazione che crea dipendenza delle rispettive piattaforme online di punta TikTok e Facebook e Instagram e per l'inadeguatezza del metodo di accertamento dell'età su Facebook e Instagram. La Commissione è intervenuta con provvedimenti analoghi nei confronti di X per la generazione e la diffusione di materiale di abuso sessuale su minori su Grok. Attraverso la rete di cooperazione per la tutela dei consumatori (CPC) la Commissione e le autorità nazionali affrontano il problema delle pratiche dannose, fra l'altro nell'ambito dei giochi online e del commercio elettronico³. Anche le autorità di protezione dei dati sono intervenute nei confronti di Meta, TikTok, X e altri per l'uso improprio dei dati personali dei minori.

Le norme vigenti tuttavia non bastano. L'attuale quadro normativo dell'UE non fissa un'età minima per l'accesso a piattaforme e servizi con caratteristiche e contenuti rischiosi o inadatti all'età né impone il divieto assoluto di caratteristiche problematiche frequenti, quali scorrimento infinito, eccesso di notifiche o sistemi di raccomandazione dannosi. Non prevede un'armonizzazione e un livello di dettaglio di forza sufficiente a parare le caratteristiche di progettazione che creano dipendenza nei prodotti e servizi digitali accessibili ai minori. Manca di certezza giuridica quanto ai sistemi di verifica dell'età e alla responsabilità giuridica delle imprese tecnologiche nella progettazione dei servizi che offrono.

Come annunciato nel discorso sullo stato dell'Unione del 2025, un **panel speciale** è stato incaricato di consigliare la presidente della Commissione sulla definizione di un approccio europeo per garantire la sicurezza dei minori online. Il panel speciale ha coinvolto gruppi diversificati di portatori di interessi e ha ascoltato esperti di diversa estrazione, sia dell'Unione sia dei paesi partner. Le sue deliberazioni sono sfociate nella relazione dei copresidenti del panel speciale, che ne espone le conclusioni e le raccomandazioni fondamentali⁴.

Parallelamente la sicurezza dei minori online è ormai annoverata fra le sfide mondiali che richiedono una cooperazione stretta tra i partner. Negli Stati Uniti d'America la recente transazione che ha coinvolto Meta dimostra che i fornitori di servizi si rendono ormai conto di essere sempre più considerati, sia di fronte alla legge sia nei confronti della società in genere, responsabili della sicurezza dei minori a cui prestano servizi⁵. Nell'ambito dell'UE molti Stati membri stanno esaminando varie iniziative normative finalizzate alla protezione dei minori online, in particolare tramite la fissazione di un'età minima per l'accesso a determinati servizi⁶.

I recenti sviluppi hanno tuttavia dimostrato chiaramente la complessità giuridica della questione così come la necessità di un approccio mirato e proporzionato e della tutela dei diritti fondamentali⁷.

Data la situazione, un'azione risoluta, complessiva e urgente a livello di Unione è il miglior modo di procedere per parare con efficacia e rapidamente i rischi di considerevoli entità e

³ Nell'indagine su *Star Stable Online*, ad esempio, la rete CPC ha esaminato le esortazioni dirette all'acquisto rivolte ai minori, le tattiche di vendita basate sulla pressione e le informazioni poco chiare sulle valute all'interno del gioco, e ha chiesto all'impresa di assumere impegni di miglioramento delle sue pratiche. Sono inoltre in corso azioni coordinate della CPC nei confronti di Temu e Shein per aver violato il diritto dei consumatori con percorsi oscuri, sconti fasulli e altre pratiche commerciali sleali.

⁴ Sicurezza dei minori online - Proteggere e responsabilizzare i minori nel mondo digitale, disponibile all'indirizzo https://commission.europa.eu/document/download/d833504d-5ec3-4fac-945f-38e7d0bd5326_it?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 Stati membri stanno elaborando o negoziando progetti normativi al riguardo.

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

gravità cui sono esposti i minori online. Costituisce la risposta efficace alle esortazioni chiare del Consiglio europeo, dei colegislatori e dei portatori di interessi fondamentali a delineare quel necessario approccio europeo comune che permetterà di proteggere nello stesso modo, in tutta l'Unione, tutti i minori che si muovono online. Consentirà all'Europa di limitare, una volta per tutte, l'accesso ampio e dannoso delle imprese tecnologiche ai minori europei, così che questi possano godere di una vita libera dagli algoritmi: perché "l'Europa crede che debbano essere i genitori a crescere i figli, non gli algoritmi".

2. Verso un approccio europeo globale e ambizioso: l'atto legislativo dell'UE sui minori online EU KIDS ACT

L'**approccio dell'Unione** dovrebbe consentire ai minori di fruire delle enormi potenzialità dei servizi digitali proteggendoli nel contempo dagli abusi e dallo sfruttamento. **Deve limitare l'accesso delle imprese tecnologiche ai ragazzi, non viceversa.** Deve rilevare che la responsabilità fondamentale di progettare spazi online sicuri incombe ai fornitori di servizi digitali. Deve rispettare la maturità evolutiva dei minori nelle diverse fasi della crescita e il ruolo dei genitori e tutori, senza trasferire indebitamente la responsabilità su di essi. L'approccio dell'Unione dovrebbe pertanto essere globale, collettivo, adatto all'età e basato sui rischi effettivi con cui i minori si trovano confrontati online. Dovrebbe basarsi sui diritti dei minori in quanto diritti fondamentali secondo il dettato della Carta dei diritti fondamentali dell'UE, e considerare preminente l'interesse superiore del minore.

La proposta di **EU KIDS ACT** adottata contestualmente alla presente comunicazione **presenta un corpus unico di norme a livello di UE che prevede uno stesso livello di protezione per tutti i minori** in tutta l'Unione, accompagnato da una **serie di strumenti per genitori e tutori**⁸. La proposta ridurrà il rischio di frammentazione tra i diversi Stati membri e darà certezza del diritto alle imprese dell'UE che si muovono nel mercato unico.

La proposta si applicherà ai "social media+" ossia al gruppo di servizi che presentano i maggiori rischi per i minori: social media, piattaforme di condivisione di video e giochi online che comportano rischi di progettazione specifici per i minori, ma anche chatbot di IA e assistenti IA in quanto strumenti virtuali in grado di dare ai minori consigli in materia di salute mentale e di sviluppo personale. Non riguarderà i servizi progettati e gestiti a fini d'istruzione o da autorità pubbliche né si applicherà all'IA industriale o ai prodotti per ufficio a base di IA. La proposta presenta un **approccio combinato** articolato in i) **età minima a livello di UE** e ii) **prescrizioni di progettazione sicura.**

2.1 Età minima a livello di UE per l'uso dei social media

L'accesso dei minori alle piattaforme è una questione fondamentale e il fatto che il bambino possa avere un account personale proprio fa un'enorme differenza in termini di rischi. In quest'ottica la proposta **vieta alle piattaforme di social media di accedere ai minori di età inferiore ai 13 anni e fissa a 15 anni l'età minima a livello di UE per l'apertura di un account proprio**, mantenendo nel contempo una gradualità d'approccio nelle linee che seguono.

Ai bambini da 0 a 3 anni dovrebbe essere precluso qualsiasi tipo di accesso allo schermo. A quell'età i bambini sono esposti principalmente a rischi relazionali in quanto utenti passivi dei

⁸ La definizione di "genitorialità" rimanda a quella prevista dalla normativa nazionale di ciascuno Stato membro dell'UE.

media digitali, rischi che spesso insorgono quando i genitori e i tutori sostituiscono l'interazione diretta con l'uso dello schermo per calmare o distrarre i bambini piccoli, con potenziali ripercussioni sulla loro capacità di attenzione, sul linguaggio, sullo sviluppo della visione e sulla crescita socioemotiva. Genitori e tutori dovrebbero pertanto privilegiare le interazioni faccia a faccia, limitare la propria permanenza sui social media mentre accudiscono i bambini ed evitare l'esposizione dei bambini allo schermo.

Ai **bambini da 3 a 13 anni** dovrebbe essere preclusa l'esposizione ai social media. È tuttavia anche possibile che fornitori di piattaforme di condivisione di video offrano servizi a misura di minore, ad esempio materiale didattico o forme d'intrattenimento adatte all'età, che i genitori o tutori possono permettere ai bambini o ragazzi di guardare in un contesto supervisionato. A tal fine le piattaforme devono mettere a disposizione dei genitori o tutori uno strumento agevole che circoscriva rigorosamente l'accesso del bambino o ragazzo che usa l'account dell'adulto a siffatti servizi a misura di minore e ne limiti l'esposizione a un'ora al giorno. Quest'approccio, che è conforme alle raccomandazioni dei copresidenti del panel speciale, consente ai minori di acquisire gradualmente dimestichezza con la tecnologia via via che crescono, e nel contempo li tutela da qualsiasi ingerenza indebita e dalle caratteristiche di progettazione che creano dipendenza a cui altrimenti potrebbero essere esposti.

Per i **ragazzi di età compresa fra 13 e 15 anni** i genitori o tutori possono creare un "miniaccount" che dia accesso ai social media e alle piattaforme di condivisione di video per i quali è imposta un'età minima di 13 anni. L'account sarebbe rigorosamente limitato nelle funzionalità e subordinato al controllo parentale. Le funzionalità dei social media sarebbero limitate a un numero massimo di contatti esclusivamente tra coetanei e al massimo di un'ora di permanenza giornaliera davanti allo schermo. I genitori e i tutori potrebbero esercitare le responsabilità genitoriali che incombono loro monitorando e controllando l'uso dell'account tramite un'apposita app loro riservata.

Agli **adolescenti dai 15 anni al compimento dei 18** sarebbe permesso di creare un proprio account autonomo sui social media e sulle piattaforme di condivisione di video senza bisogno dell'approvazione dei genitori, fermo restando che abbiano comunque accesso soltanto a un ambiente sicuro fin dalla progettazione. In questa fascia di età il ruolo dei genitori e dei tutori rimane comunque essenziale.

2.2 Progettazione sicura

Oltre alle misure delineate *supra*, il proposto EU KIDS ACT impone che tutti i servizi che rientrano nel suo ambito di applicazione siano progettati in modo sicuro nel rispetto di norme e principi rigorosi, così da garantire un'esperienza adatta all'età e all'insegna della sicurezza. Fra tali norme e principi si annoverano in particolare i seguenti:

- **assenza di caratteristiche di progettazione che creano dipendenza** quali scorrimento infinito, notifiche fasulle o determinati elementi di ricompensa;
- **regolamentazione dei sistemi di raccomandazione**, con possibilità di scegliere, adattare e controllare i contenuti raccomandati, evitare i cosiddetti "vortici di contenuti" e superare i tracciamenti comportamentali;
- **sicurezza delle impostazioni dell'account**, così da mantenere privati i contenuti, disabilitare le impostazioni rischiose predefinite e informare i minori in modo chiaro;

- **impossibilità di contatto indesiderato da parte di altri utenti:** gli utenti sconosciuti non potranno entrare in contatto diretto al di fuori delle connessioni approvate, l'inserimento in gruppi sarà subordinato all'autorizzazione esplicita, il blocco sarà facile e anonimo;
- possibilità per i minori di **segnalare facilmente i contenuti nocivi** e di accedere **rapidamente agli strumenti di assistenza**;
- offerta di **strumenti di controllo parentale** efficaci e adatti all'età.

Le norme e i principi menzionati saranno integrati da impegni specifici per i giochi online, i chatbot e gli assistenti IA, in un approccio di conormazione basato sull'autoregolamentazione del settore. Anche i servizi di vendita di applicazioni software (i cosiddetti app store) saranno assoggettati ad obblighi ispirati alle attuali migliori pratiche di autoregolamentazione: dovranno applicare classificazioni sistematiche in funzione dell'età e rendere le applicazioni, quali i giochi online, inaccessibili ai minori al di sotto dell'età per cui sono classificate.

2.3 Verifica dell'età

Il proposto atto legislativo EU KIDS prevede **sistemi di verifica dell'età accessibili e rispettosi della vita privata** e ne disciplina il funzionamento.

Obbligherà i fornitori di servizi di social media e le piattaforme di condivisione di video a **verificare l'età dell'utente all'apertura di un nuovo account**, attivando lo strumento di verifica dell'età dell'UE o altra soluzione messa a disposizione dalle autorità pubbliche che offra un livello equivalente di precisione, attendibilità, robustezza, tutela della vita privata, sicurezza, non discriminazione e non invasività. Gli account preesistenti saranno soggetti a controlli proporzionati piuttosto che a una verifica retroattiva generalizzata dell'età; sarà, ad esempio, considerato se l'apertura risale a molti anni prima o se l'account è associato a una carta di credito del titolare stesso. Per ogni gioco online sarà in particolare imposta una **raccomandazione obbligatoria relativa all'età**, che dovrà essere rispettata rigorosamente tramite la verifica dell'età in un app store prima che il gioco possa essere scaricato.

2.4 Controllo dell'applicazione

Per garantire una protezione efficace dei minori è fondamentale un'applicazione rigorosa. Il proposto EU KIDS ACT si basa sull'**architettura di controllo dell'applicazione** attualmente prevista dal regolamento sui servizi digitali e dal regolamento sull'IA: l'onere di dimostrare la conformità alle nuove norme incombe agli operatori. Le piattaforme online di dimensioni molto grandi saranno infatti obbligate a presentare un piano di conformità a un verificatore indipendente chiamato a valutare attentamente il nuovo servizio, caratteristica o funzionalità. Qualora, in base alla relazione del verificatore, reputi carente il piano di conformità, la Commissione può chiedere al fornitore di proporre misure correttive. L'atto legislativo proposto introduce inoltre un contributo di vigilanza atto a finanziare e sostenere efficacemente la Commissione nell'attività di controllo dell'applicazione e di vigilanza a livello di UE. Nel sistema di controllo dell'applicazione instaurato **sarà attribuita priorità alle denunce che riguardano minori**.

Poiché la tecnologia evolve rapidamente, la proposta prevede una **clausola di riesame** che permetta di rispondere all'eventuale necessità di aggiornare il quadro normativo.

3. Misure complementari

3.1. Misure normative complementari dell'UE

Il proposto EU KIDS ACT prevede norme specifiche per i servizi digitali il cui uso mette maggiormente a rischio la sicurezza e lo sviluppo dei minori, imperniandosi su un approccio di accesso graduale e sulla garanzia della sicurezza fin dalla fase di concezione per quanto riguarda determinate caratteristiche di progettazione. Occorre tuttavia garantire la sicurezza dei minori anche per quanto riguarda tutti i servizi e prodotti in cui possono imbattersi online e fare sì che le pratiche commerciali che li coinvolgono non ne mettano a rischio la salute o la sicurezza.

L'imminente **atto legislativo sull'equità digitale** e la revisione del regolamento sulla **cooperazione per la tutela dei consumatori** rappresentano un'occasione fondamentale per porre la tutela dei bambini e degli adolescenti al centro del diritto dei consumatori dell'UE. L'atto legislativo sull'equità digitale aggiornerà le norme orizzontali in materia di protezione dei consumatori dalle pratiche commerciali dannose online, che colpiscono anche i minori in quanto giovani consumatori, quali le pratiche digitali manipolative messe in atto dalle imprese nei confronti dei consumatori, le tecniche tariffarie sleali, il marketing problematico da parte degli influencer e i problemi collegati ai contratti e agli abbonamenti digitali. La Commissione rivedrà il regolamento sulla cooperazione per la tutela dei consumatori per determinarne un'applicazione più rigorosa a beneficio di tutti, con particolare attenzione ai minori, muovendo dal controllo dell'applicazione previsto dall'EU KIDS ACT e integrandolo. Nella preparazione del regolamento riveduto la Commissione vaglierà le modalità che permetteranno di coordinare meglio il lavoro di controllo dell'applicazione effettuato dalle varie autorità nazionali di tutela dei consumatori nelle situazioni transfrontaliere e di accentrare a livello di UE i poteri di indagine e di esecuzione in casi specifici.

La Commissione proporrà una revisione della **direttiva sui servizi di media audiovisivi**, in cui indicherà le categorie di contenuti nocivi da cui le piattaforme di condivisione di video devono proteggere i minori e preciserà che le norme dell'UE in materia di audiovisivi si applicano agli influencer in quanto fornitori di contenuti.

Oltre che nell'elaborazione di un quadro normativo adeguato e nella relativa applicazione effettiva, la risposta dell'Unione deve concretarsi in una serie di misure di sostegno quali quelle indicate di seguito.

3.2 Responsabilizzare i bambini e i giovani mediante l'istruzione

L'istruzione è un elemento fondamentale per favorire lo sviluppo del minore, che lo dota delle conoscenze adeguate per comprendere meglio l'ambiente online e gli consente di distinguere tra comportamenti appropriati e comportamenti rischiosi, anche online. In quest'ottica è essenziale che i giovani abbiano le competenze necessarie per interagire in modo sicuro e responsabile con i "social media+", anche nel contesto dell'accelerazione nell'uso dell'IA.

La Commissione adotterà pertanto un **pacchetto sull'istruzione** come sostegno alle scuole nell'impegno di promuovere, **anche tramite la preparazione degli insegnanti e dei dirigenti scolastici**, le competenze digitali e in materia di IA, sensibilizzare e rafforzare la resilienza dei minori nei confronti degli effetti dei "social media+" sulla salute mentale e sullo sviluppo cognitivo. In questo contesto sono fondamentali il sostegno psicologico e una vasta educazione consona all'età.

L'imminente pacchetto sull'istruzione **integrerà** ulteriormente **l'alfabetizzazione in IA**, anche **tramite il quadro UE-OCSE per l'alfabetizzazione in materia di IA per l'istruzione primaria e secondaria**, e sosterrà le scuole nell'elaborazione di strategie di promozione del benessere digitale dei minori, concentrandosi sulle loro sicurezza e responsabilizzazione. Affronterà la questione della disponibilità di infrastrutture europee d'istruzione digitale sicure e interoperabili e di contenuti didattici validi dal punto di vista pedagogico, e contribuirà a ridurre le dipendenze strategiche dell'Europa per quanto riguarda la tecnologia educativa.

I centri per un'internet più sicura cofinanziati dall'UE apportano già un aiuto efficace e affidabile ai fini della sicurezza dei minori online. Grazie alla loro presenza sul piano nazionale, all'ampiezza del bacino che servono e alle competenze specialistiche che contano, tali centri formano una rete che per gli Stati membri costituisce un partner prezioso nell'elaborazione e nell'attuazione di strategie nazionali efficaci per un ambiente digitale migliore e più sicuro per i minori. Muovendo da questo lavoro, la Commissione intende emanare **orientamenti sulle nuove norme personalizzati** per i diversi gruppi, tra cui minori, genitori e tutori, educatori, scuole e autorità di regolamentazione. Rientreranno in quest'ambito webinar, l'individuazione precoce dei pericoli, la gestione dell'accesso adatto all'età e l'uso sicuro di chatbot e assistenti IA. Gli Stati membri dovrebbero muovere da queste attività per rafforzarle nel contesto nazionale, regionale e locale.

Per quanto riguarda i finanziamenti, la Commissione destina già risorse alla ricerca sulla sicurezza dei minori online nell'ambito di **Orizzonte Europa**. Nel programma di lavoro per il 2026 è compreso lo studio dell'effetto che l'uso di strumenti digitali in ambiente extrascolastico e a fini di comunicazione produce sui risultati scolastici e sulla salute mentale; i progetti al riguardo partiranno dal 2027. La Commissione è inoltre in grado d'individuare le **priorità emergenti di finanziamento della ricerca** e le possibilità di sostenere servizi sicuri e l'innovazione incentrata sui minori con investimenti diretti del settore pubblico e privato.

Alle attività sopra illustrate dovrebbero affiancarsi azioni per **assicurare che i minori trascorrono tempo nel mondo offline**. Con Erasmus+ la Commissione sostiene gli spazi e le attività offline, che sono fondamentali per lo sviluppo dei minori in quanto contribuiscono a promuovere un'interazione sana e offrono alternative allo schermo. Esorta pertanto gli Stati membri ad ampliare l'accesso, a prezzi accessibili, ad attività sportive e artistiche, a circoli giovanili, a biblioteche e a spazi comunitari. Gli Stati membri e le regioni dell'UE dovrebbero sfruttare tutti i finanziamenti nazionali e dell'UE disponibili per mettere infrastrutture adeguate a disposizione di insegnanti, genitori e bambini e ragazzi.

Le iniziative in questo senso dovrebbero rientrare in un forte e più ampio impegno collettivo, a livello sia di Unione sia nazionale, a favore della **mobilitazione di tutte le risorse disponibili per l'istruzione, la sensibilizzazione e lo scambio delle migliori pratiche**, al fine di rafforzare i meccanismi di prevenzione, sostegno e protezione dei minori nell'ambiente digitale in un approccio integrato alla protezione dei minori. In questo contesto il recepimento e l'attuazione in tempi rapidi della direttiva sulla responsabilità per danno da prodotti difettosi consentiranno alle vittime di prodotti difettosi, anche digitali, di chiedere un risarcimento a condizioni uniformi in tutta l'UE.

3.3 Misure dell'UE di più ampio sostegno

Oltre all'istruzione e all'alfabetizzazione mediatica, per affrontare la questione della protezione dei minori online sono indispensabili varie altre misure complementari dell'UE, fra cui un approccio globale alla salute, soprattutto alla salute mentale, e una cooperazione e un

coordinamento migliori tra tutti i soggetti che intervengono per parare i rischi e i reati di cui i minori sono vittime nell'ambiente online.

Nel 2023 la Commissione aveva già adottato la comunicazione su un approccio globale alla salute mentale, nella quale prevedeva 20 iniziative faro e possibilità di finanziamento per quasi 1,3 miliardi di EUR. L'iniziativa insisteva particolarmente sull'inclusività e sul sostegno ai gruppi vulnerabili quali i bambini e i giovani. La Commissione sta mettendo a punto, insieme all'UNICEF, uno **strumentario di prevenzione** che aiuterà i responsabili politici a sostenere meglio la salute mentale e fisica dei minori. Lo strumento, che sarà varato a ottobre 2026 in occasione della Giornata mondiale della salute mentale, affronterà tra l'altro i problemi collegati all'effetto della digitalizzazione sulla salute mentale dei minori. La Commissione collabora inoltre con l'Organizzazione mondiale della sanità per lo **sviluppo di capacità nei sistemi di salute mentale**, affrontando anche la questione dei determinanti digitali della salute mentale nei giovani.

I minori possono cadere nelle maglie della criminalità. Quando i minori sono coinvolti in reati online, da vittima, da autore o in entrambi i ruoli, si applica l'*acquis* dell'Unione in materia di diritto processuale penale, segnatamente la direttiva sui diritti delle vittime e la direttiva sulle garanzie procedurali del 2016. Per quanto riguarda la prevenzione della criminalità, il quadro applicabile è costituito dall'*acquis* sostanziale dell'UE in materia di diritto penale, compresa in particolare la direttiva sugli abusi sessuali su minori.

I reati che colpiscono i minori online spaziano dai reati generati dall'odio alla tratta di esseri umani, dall'abuso e lo sfruttamento sessuale al reclutamento nelle fila della criminalità organizzata, fino all'estremismo violento o al terrorismo. L'Unione e le autorità nazionali che applicano normative diverse continueranno a cooperare e a condividere prontamente informazioni e dati per conseguire il massimo livello di protezione dei minori. L'imminente **piano d'azione per la protezione dei minori dalla criminalità** cercherà di fornire una risposta coerente e completa ai vari rischi che i minori corrono in relazione alla criminalità, sia online che offline. Punterà a ridurre al minimo l'esposizione dei minori alla criminalità e a rafforzare i servizi di contrasto e le altre autorità competenti nella capacità d'investigare e perseguire i reati che colpiscono i minori. Si concentrerà sul sostegno ai minori nel percorso attraverso i sistemi nazionali di giustizia penale. **L'approccio incentrato sui minori porrà i diritti e l'interesse superiore del minore al centro di tutte le iniziative.**

3.4 Cooperazione internazionale

In conformità della propria strategia digitale internazionale, l'UE ha ad oggi lavorato sulla protezione dei minori online con Australia, Brasile, Canada, Singapore, Regno Unito e Giappone e ha concorso alla messa a punto del complesso comune di principi del G7 sui minori online⁹. Ha altresì contribuito alle discussioni a livello multilaterale, compreso nell'ambito delle Nazioni Unite¹⁰. L'intensificazione della cooperazione con i partner internazionali mantiene una funzione prioritaria per proteggere efficacemente i minori online. Il fatto che il proposto EU KIDS ACT introduca un approccio volto ad attutire l'impatto che l'intelligenza artificiale esercita sui minori, attraverso i chatbot e gli assistenti, **consolida l'approccio basato sui diritti e sul rischio cui l'UE si attiene per l'IA**, approccio che desta l'interesse di molti partner nel mondo. In generale, un approccio unico alla protezione dei minori online in tutta l'UE migliorerà l'efficacia della cooperazione internazionale, perché apporterà un solido punto

⁹ Successivamente avallato dai leader di Brasile, Egitto, Kenya, India e Corea del Sud.

¹⁰ Complesso comune di principi del G7 che definisce uno spazio digitale più sicuro e più protetto per i minori.

di riferimento su cui basare l'interazione coi partner al fine di conseguire gli obiettivi dell'iniziativa.

3.5 Monitoraggio

È importante monitorare costantemente lo sviluppo dei servizi digitali per i minori, il loro impatto sui minori e gli effetti delle iniziative adottate nell'Unione. **La Commissione farà periodicamente il punto della situazione** con il sostegno dei portatori di interessi, compresi le organizzazioni giovanili e per i diritti dei minori, i minori e le associazioni dei genitori. Monitorerà l'effetto e l'efficacia del pacchetto di misure collegato alla presente comunicazione.

Il monitoraggio sarà incentrato sugli **effetti** e sull'**eventuale necessità di adeguare il regime dell'età minima**, così da istituire un sistema strutturato di raccolta periodica dei dati per comprendere l'esperienza online che vivono i minori dell'UE. L'esame del regime si baserà sulla partecipazione dei minori, in particolare tramite la piattaforma dell'UE per la partecipazione dei minori nell'ambito della strategia dell'UE sui diritti dei minori e BIK+ (Internet migliore per i ragazzi+). Attingerà ai risultati della ricerca e ai lavori svolti nell'ambito del regolamento sui servizi digitali e dal Centro dell'UE per la trasparenza algoritmica, che monitora l'evoluzione della sicurezza, delle tecnologie emergenti e dei modelli di uso per quanto riguarda i minori online.

Il monitoraggio si concentrerà in particolare sugli effetti sulla salute mentale dei giovani, ma coglierà anche le dimensioni positive delle esperienze online dei minori, vagliando se e in che misura si sentano responsabilizzati e sicuri in tale ambiente e come ripartiscano fra le diverse attività il tempo trascorso davanti allo schermo.

4. Conclusioni e prossime tappe

La presente comunicazione traccia un quadro fondato su una convinzione netta: la responsabilità primaria di garantire la sicurezza dei prodotti che forniscono incombe alle imprese tecnologiche. **In Europa, dovrebbero essere i genitori a crescere i figli, non gli algoritmi.**

È nostro dovere costruire un mondo digitale in cui **i bambini e ragazzi possano crescere liberi e sicuri**, protetti dai valori che l'Europa difende. L'Europa dev'essere il luogo migliore in cui crescere e il luogo migliore in cui invecchiare: è questo il criterio in base al quale dovremo misurare questa nostra risposta.

Il panel speciale ha fornito le prove, spetta ora alle istituzioni dell'Unione, insieme agli Stati membri, agli operatori del settore, alla società civile, alle scuole e alle famiglie, **realizzare il cambiamento che bambini, ragazzi e genitori di tutta Europa chiedono**: un mondo concepito in considerazione del loro benessere.

La Commissione:

- proporrà un **atto legislativo sull'equità digitale**;
- proporrà la **revisione del regolamento sulla cooperazione per la tutela dei consumatori**;
- proporrà la **revisione della direttiva sui servizi di media audiovisivi**;
- presenterà un **piano d'azione per la protezione dei minori dalla criminalità**;
- presenterà un **pacchetto sull'istruzione**.