

Bruksela, 18 września 2026 r.
(OR. en)

13422/26

Międzyinstytucjonalny numer
referencyjny:
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

PISMO PRZEWODNIE

Od:	Sekretarz generalna Komisji Europejskiej (podpisała dyrektor Martine DEPREZ)
Data otrzymania:	17 września 2026 r.
Do:	Thérèse BLANCHET, sekretarz generalna Rady Unii Europejskiej
Nr dok. Kom.:	COM(2026) 680 final
Dotyczy:	KOMUNIKAT KOMISJI DO PARLAMENTU EUROPEJSKIEGO I RADY Podejście UE do bezpieczeństwa dzieci w internecie

Delegacje otrzymują w załączeniu dokument COM(2026) 680 final.

Załącznik: COM(2026) 680 final



KOMISJA
EUROPEJSKA

Bruksela, dnia 17.9.2026 r.
COM(2026) 680 final

KOMUNIKAT KOMISJI DO PARLAMENTU EUROPEJSKIEGO I RADY

Podejście UE do bezpieczeństwa dzieci w internecie

1. Wprowadzenie

Świat cyfrowy to droga do wiedzy, szansa na połączenie i kreatywność. Modele biznesowe platform, zaprojektowane w taki sposób, aby zmaksymalizować czas spędzany w internecie, skutkują jednak masowym korzystaniem z internetu i mogą wykorzystywać podatności dzieci. Według badania Eurobarometr z 2026 r. nastolatki spędzają w internecie średnio 4,5 godziny dziennie w dni szkolne, a w weekendy – 6,1 godziny dziennie¹.

Z dostępnych dowodów wynika, że im wcześniej dzieci zaczynają korzystać z internetu, tym więcej czasu będą potem prawdopodobnie spędzać przed ekranem. Osoby, które zaczęły korzystać z mediów społecznościowych przed ukończeniem 10. roku życia, podają, że przebywają przed ekranami urządzeń 7,5 godziny dziennie w trakcie weekendów, natomiast w przypadku osób, które rozpoczęły korzystanie po ukończeniu 14. roku życia, wskaźnik ten wynosi 5,7 godziny. **Zwiększa to presję na zdrowie psychiczne młodzieży, które jest dziś zagrożone jak nigdy dotąd.** Co trzeci nastolatek czuje się zestresowany lub wykluczony społecznie i ma problemy z koncentracją. Co czwarte dziecko ma obecnie do czynienia ze szkodliwymi i stresującymi treściami w internecie, od przemocy i mowy nienawiści przez presję dotyczącą wyglądu po informacje wprowadzające w błąd. Co czwarte doświadcza też w jakimś momencie przed ukończeniem 18. roku życia nagabywania seksualnego w internecie, w tym odbywających się pod presją niechcianych interakcji seksualnych i nagabywania w celach seksualnych². Chociaż może to dotyczyć każdego dziecka, to dzieci znajdujące się w trudnej sytuacji są znacznie bardziej zagrożone, a ponadto dziewczęta i chłopcy są narażeni na różne rodzaje ryzyka.

Ponadto, jak potwierdzają wyniki Programu międzynarodowej oceny umiejętności uczniów (PISA) OECD na 2025 r., **za podstawową przyczynę spadku wyników edukacyjnych naszych dzieci uznaje się rozproszenie uwagi przez urządzenia cyfrowe.** Rozproszenie uwagi przez urządzenia cyfrowe odbija się na uczeniu się młodych ludzi i jest kluczowym czynnikiem spadku umiejętności podstawowych w UE. Nadmierne korzystanie z mediów społecznościowych i zbyt długi czas spędzany przed ekranem prowadzą w szczególności do niedostatków w ocenie informacji, tworzeniu powiązań między różnymi źródłami i krytycznym myśleniu.

Problem ten jeszcze bardziej zaostrza się przez umieszczanie problematycznych treści generowanych przez AI, takich jak deepfake lub niebezpieczne porady udzielane przez chatboty AI czy towarzyszy AI. Presja, aby udostępniać intymne zdjęcia, dotyka jednego nastolatka na dziesięciu, czyli w skali Europy są to miliony młodych ludzi. Nie jest to jedynie ekspozycja bierna i nie ogranicza się ona tylko do ekranu. Takie treści kształtują ryzykowne zachowania, zachęcają do nich i nagradzają je; chodzi tu o takie zachowanie jak np. szkoderstwo innym czy samookaleczenie, w tym polegające na zaburzeniu odżywiania albo lekkomyślne zachowanie wykonywane i filmowane w celu zwrócenia uwagi i zdobycia uznania, co w niektórych przypadkach ma śmiertelne konsekwencje.

Unia posiada już solidne podstawy do ochrony małoletnich w internecie. Akt o usługach cyfrowych (DSA) zobowiązuje platformy internetowe do tego, by przy opracowywaniu podstawowych wyborów projektowych swoich usług dbały bezpieczeństwo małoletnich. Ramy regulacyjne UE obejmują również kompleksowe zabezpieczenia w przypadku dzieci korzystających z usług streamingowych, gier internetowych, internetowych sprzedawców detalicznych i produktów opartych na AI. Ogólne rozporządzenie o ochronie danych (RODO)

¹ Wpływ spędzania zbyt dużej ilości czasu przed ekranem i na korzystaniu z mediów społecznościowych na zdrowie psychiczne młodych ludzi – czerwiec 2026 r. – badanie Eurobarometr.

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

przewiduje szczegółowe zasady i zabezpieczenia dotyczące wykorzystywania danych osobowych, w tym także danych dzieci. Unijne przepisy dotyczące ochrony konsumentów, w tym dyrektywa o nieuczciwych praktykach handlowych, chronią małoletnich jako konsumentów podatnych na zagrożenia.

Egzekwowanie tych przepisów jest jednym z kluczowych priorytetów Komisji. Na podstawie DSA Komisja podjęła na przykład działania w zakresie egzekwowania prawa przeciwko ByteDance i Meta w związku z uzależniającymi cechami projektowymi ich sztandarowych platform internetowych Tik Tok, Facebook i Instagram oraz w związku z nieodpowiednim potwierdzaniem wieku na Facebooku i Instagramie. Komisja podjęła również działania w zakresie egzekwowania prawa przeciwko X w związku z wytwarzaniem i rozpowszechnianiem przez narzędzie Grok materiałów przedstawiających niegodziwe traktowanie dzieci w celach seksualnych. Za pośrednictwem sieci współpracy w dziedzinie ochrony konsumentów Komisja i organy krajowe przeciwdziałają szkodliwym praktykom występującym m.in. w grach internetowych i handlu elektronicznym³. Również organy ochrony danych podjęły działania przeciwko Meta, Tik Tok, X i innym podmiotom w związku z niewłaściwym wykorzystaniem danych osobowych dzieci.

Obowiązujące przepisy nie są jednak wystarczające. Obecne ramy prawne UE nie określają minimalnego wieku dostępu do platform i usług, których cechy i treści są nieodpowiednie do wieku lub ryzykowne. Nie ma również całkowitego zakazu stosowania ogólnych problematycznych funkcji, takich jak przewijanie w nieskończoność, nadmierna liczba powiadomień czy szkodliwe systemy rekomendacji. Aktualne ramy unijne nie zapewniają ponadto wystarczająco silnej harmonizacji i szczegółowości w odniesieniu do uzależniających cech projektowych produktów i usług cyfrowych, do których małoletni mają dostęp. Brakuje również pewności prawa w odniesieniu do systemów weryfikacji wieku i odpowiedzialności prawnej przedsiębiorstw technologicznych za projektowanie swoich usług.

Jak zapowiedziano w orędziu o stanie Unii w 2025 r. **specjalny panel** otrzymał zadanie doradzania przewodniczącej Komisji w sprawie opracowania europejskiego podejścia do zadbania o bezpieczeństwo dzieci w internecie. W specjalnym panelu wzięły udział różne grupy zainteresowanych stron, wysłuchano w nim opinii ekspertów z różnych środowisk, zarówno z Unii, jak i z krajów partnerskich. W wyniku obrad powstało sprawozdanie współprzewodniczących tego specjalnego panelu, w którym przedstawili oni swoje ustalenia i kluczowe zalecenia⁴.

Jednocześnie bezpieczeństwo dzieci w internecie uznano za globalne wyzwanie wymagające ścisłej współpracy między partnerami. W Stanach Zjednoczonych niedawna ugoda z Meta pokazuje, że dostawcy usług zdają sobie obecnie sprawę, że są coraz częściej postrzegani, zarówno pod względem prawnym, jak i społecznym, jako odpowiedzialni za bezpieczeństwo dzieci, na rzecz których świadczą usługi⁵. W Unii wiele państw członkowskich rozważa różne

³ Sieć współpracy w dziedzinie ochrony konsumentów zbadała na przykład w sprawie Star Stable Online kwestię nakłaniania dzieci do bezpośredniego zakupu, taktykę sprzedaży pod naciskiem i niejasne informacje na temat walut w grze i zwróciła się do tego przedsiębiorstwa o przedstawienie zobowiązań do poprawy jego praktyk. Sieć współpracy w dziedzinie ochrony konsumentów prowadzi ponadto skoordynowane działania przeciwko przedsiębiorstwom Temu i Shein w związku z naruszeniami prawa ochrony konsumentów dotyczącymi zwodniczych interfejsów, fałszywych zniżek i innych nieuczciwych praktyk handlowych.

⁴ Child safety online protecting and empowering minors in a digital world [Bezpieczeństwo dzieci w internecie – ochrona i wzmocnienie pozycji małoletnich w świecie cyfrowym], dostępne pod adresem: 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>

inicjatywy ustawodawcze mające na celu ochronę małoletnich w internecie, w szczególności przez określenie minimalnego wieku dostępu do niektórych usług⁶. **Ostatnie wydarzenia wyraźnie pokazały jednak złożoność prawną tej kwestii**, a także potrzebę ukierunkowanego i proporcjonalnego podejścia oraz ochrony praw podstawowych⁷

W tym kontekście **najwłaściwszą drogą** prowadzącą do skutecznego i szybkiego przeciwdziałania zagrożeniom tej skali i powagi, na jakie narażone są dzieci w internecie, **są zdecydowane, kompleksowe i pilne działania na szczeblu Unii**. Stanowią one skuteczną odpowiedź na jednoznaczne apele Rady Europejskiej, współprawodawców i kluczowych zainteresowanych stron opowiadających się za potrzebą wspólnego europejskiego podejścia do ochrony wszystkich dzieci w równym stopniu w całej Unii, gdy poruszają się one w internecie. Pozwoli to Europie ostatecznie ograniczyć szeroki i szkodliwy dostęp przedsiębiorstw technologicznych do dzieci w Europie, tak by ich życie nie było dyktowane przez algorytmy. Ponieważ „Europa uważa, że to rodzice, a nie algorytmy, mają wychowywać dzieci”.

2. W kierunku kompleksowego i ambitnego podejścia europejskiego: Akt prawny UE KIDS

Podejście Unii powinno umożliwiać małoletnim korzystanie z ogromnego potencjału usług cyfrowych, ale jednocześnie chronić ich przed nadużyciami i wykorzystywaniem. **Musi ono ograniczać dostęp przedsiębiorstw technologicznych do naszych dzieci, a nie odwrotnie**. Należy w nim podkreślić, że główną odpowiedzialność za projektowanie bezpiecznych przestrzeni internetowych ponoszą dostawcy usług cyfrowych. Musi ono szanować zmieniającą się dojrzałość dzieci, w miarę jak dorastają, i rolę ich opiekunów, nie przenosząc na nich nadmiernej odpowiedzialności. Podejście Unii powinno być zatem kompleksowe, zbiorowe, dostosowane do wieku i oparte na rzeczywistych zagrożeniach, na jakie narażone są dzieci w internecie. Powinno ono, zgodnie z Kartą praw podstawowych Unii Europejskiej, opierać się na prawach dziecka jako prawach podstawowych, z uwzględnieniem przede wszystkim najlepszego interesu dziecka.

W przyjętym wraz z niniejszym komunikatem akcie prawnym UE KIDS **przedstawiono jednolity, ogólnounijny zestaw przepisów zapewniających równy poziom ochrony wszystkich dzieci** w całej Unii, **wraz z zestawem narzędzi dla rodziców i opiekunów**⁸. Wniosek dotyczący tego aktu zmniejszy ryzyko fragmentacji przepisów w państwach członkowskich i zapewni przedsiębiorstwom z UE wyraźną pewność prawa oferowaną przez jednolity rynek.

Wniosek będzie miał zastosowanie do „mediów społecznościowych plus” – grupy usług, które stanowią największe zagrożenie dla małoletnich. Są to media społecznościowe, platformy udostępniania wideo i gry internetowe, których cechy projektowe stwarzają szczególne ryzyko dla małoletnich, a także chatboty oparte na AI i towarzysze AI – jako wirtualne narzędzia, które mogą udzielać małoletnim porad dotyczących zdrowia psychicznego i rozwoju osobistego. Wniosek nie będzie ukierunkowany na usługi, które są projektowane i obsługiwane na potrzeby edukacji lub przez organy publiczne, nie będzie miał też zastosowania do produktów opartych na AI w przemyśle ani do produktów przemysłowych

⁶ W 17 państwach członkowskich przygotowywane lub negocjowane są projekty aktów prawnych.

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

⁸ Definicja rodzicielstwa będzie zgodna z przepisami krajowymi w każdym państwie członkowskim UE.

ani biurowych opartych na AI. Będzie on obejmował **połączone podejście** obejmujące (i) **ogólnounijny minimalny wiek** oraz (ii) **wymogi dotyczące bezpiecznego projektowania**.

2.1 Ogólnounijny minimalny wiek w mediach społecznościowych

Dostęp dzieci do platform jest kwestią zasadniczą, a to, czy dzieci mogą mieć własne konto, ma ogromne znaczenie pod względem ryzyka. Mając to na uwadze, we wniosku **zakazuje się platformom mediów społecznościowych dostępu do dzieci poniżej 13. roku życia i ustanawia się ogólnounijny minimalny wiek 15 lat, w którym małoletni mogą otworzyć własne konto**, ale podejście to obejmuje stopniowe rozszerzanie możliwości dostępu wraz z wiekiem. W szczególności:

Dzieci w wieku od 0 do 3 lat nie powinny w ogóle mieć dostępu do ekranu. W tym wieku dzieci, jako bierni użytkownicy mediów cyfrowych, są głównie narażone na zagrożenia relacyjne. Zagrożenia te często pojawiają się, gdy rodzice i opiekunowie, aby uspokoić małe dzieci lub rozproszyć ich uwagę, zastępują bezpośrednią interakcję z nimi podaniem im ekranu, co może mieć wpływ na umiejętność skupienia się dzieci, naukę mówienia, rozwój wzroku, a także rozwój socjalno-emocjonalny. Rodzice i opiekunowie powinni zatem priorytetowo traktować interakcje bezpośrednie, ograniczać własny czas spędzany w mediach społecznościowych podczas opieki nad dziećmi i unikać pozostawiania dziecka przed ekranem.

Dzieci w wieku od 3 do 13 lat nie powinny mieć dostępu do mediów społecznościowych. Dostawcy platform udostępniania wideo mogą jednak oferować usługi przyjazne dziecku, np. materiały edukacyjne lub dostosowaną do wieku rozrywkę, które dzieci mogłyby oglądać za zgodą osoby dorosłej i pod jej nadzorem. W tym celu platformy muszą oferować rodzicom lub opiekunom łatwe w użyciu narzędzie służące ograniczeniu korzystania z konta osoby dorosłej do takich przyjaznych dziecku usług, gdy narzędzie jest przekazywane dzieciom, oraz ograniczeniu pozostawiania dziecka przed ekranem do jednej godziny dziennie. Podejście to jest zgodne z zaleceniami współprzewodniczących specjalnego panelu i umożliwia dzieciom powolne zaznajamianie się z technologią w miarę dorastania. Nadal chroni je przed wszelką nieupoważnioną ingerencją i uzależniającymi cechami projektowymi, na które w przeciwnym razie mogłyby być narażone.

W przypadku dzieci w wieku od 13 do 15 lat rodzice lub opiekunowie mogą zakładać minimalne konta w mediach społecznościowych i na platformach udostępniania wideo, które podlegałyby wymogom dotyczącym minimalnej granicy wieku 13 lat. Konta te miałyby ściśle ograniczoną liczbę funkcji i byłyby pod kontrolą rodzicielską. Funkcje mediów społecznościowych byłyby ograniczone do pewnej maksymalnej liczby kontaktów i to wyłącznie z rówieśnikami, a czas spędzany przed ekranem byłby ograniczony do jednej godziny dziennie. Rodzice i opiekunowie mogliby ponadto wykonywać odpowiedzialność rodzicielską poprzez monitorowanie i kontrolowanie tego, jak dziecko korzysta z konta, przy pomocy specjalnej aplikacji dla opiekunów.

Jeśli chodzi o nastolatków, **między 15. a 18. rokiem życia**, mogliby oni zakładać własne niezależne konto w mediach społecznościowych i na platformach udostępniania wideo bez konieczności uzyskania zgody rodziców, ale jednocześnie należałoby zapewnić, by dawało to im nadal tylko dostęp do środowiska, które jest bezpieczne już na etapie projektowania. W tym okresie rodzice i opiekunowie nadal odgrywaliby zasadniczą rolę.

2.2 Bezpieczne projektowanie

Oprócz środków przedstawionych powyżej akt prawny UE KIDS zobowiązuje do bezpiecznego projektowania wszystkich usług objętych jego zakresem zgodnie z rygorystycznymi przepisami i zasadami. Zapewni to bezpieczne korzystanie z ekranu dostosowane do wieku. Do tych przepisów i zasad należą w szczególności:

- **Brak uzależniających cech projektowych**, takich jak przewijanie w nieskończoność, sztuczne powiadomienia lub niektóre cechy polegające na nagradzaniu.
- **Regulowane systemy rekomendacji**, takie jak wybór opcji, treści, w przypadku których zalecane jest dostrajanie i kontrolowanie, unikanie efektów „króliczej nory” i wychodzenie poza sygnały oparte na zaangażowaniu.
- **Bezpieczne ustawienia konta** w celu zachowania prywatności treści, domyślnego wyłączenia ryzykownych ustawień i jednoznacznego informowania małoletnich.
- **Blokowanie niepożądanych kontaktów ze strony innych użytkowników**. Nieznani użytkownicy nie mogą nawiązywać bezpośredniego kontaktu poza zatwierdzonymi połączeniami, konieczne będzie uzyskanie wyraźnej zgody na dodawanie do grup, łatwe i anonimowe blokowanie.
- Umożliwienie dzieciom **łatwego zgłaszania szkodliwych treści i szybkiego dostępu do narzędzi wsparcia**.
- Oferowanie skutecznych i dostosowanych do wieku **narzędzi kontroli rodzicielskiej**.

Powyższe przepisy i zasady zostaną uzupełnione dostosowanymi do potrzeb zobowiązaniami dotyczącymi gier internetowych, chatbotów opartych na AI i towarzyszy AI, oferując podejście współregulacyjne oparte na prowadzonej przez przemysł samoregulacji. Sklepy z aplikacjami również musiałyby spełniać wymogi skonstruowane w oparciu o obecne najlepsze praktyki samoregulacyjne. Miałyby one stosować spójne klasyfikacje wiekowe i sprawiać, że aplikacje, takie jak gry internetowe, byłyby niedostępne dla małoletnich poniżej wieku określonego w klasyfikacji.

2.3 Weryfikacja wieku

Wniosek reguluje również **chroniące prywatność i dostępne systemy weryfikacji wieku** oraz sposób ich funkcjonowania.

Akt prawny UE KIDS zobowiąże dostawców usług mediów społecznościowych i platform udostępniania wideo do **weryfikacji wieku przy otwieraniu przez użytkownika nowego konta**. Można to osiągnąć, opierając się na unijnym narzędziu weryfikacji wieku lub innych rozwiązaniach stosowanych przez organy publiczne, które zapewniają równoważny poziom dokładności, wiarygodności, odporności, prywatności, bezpieczeństwa, niedyskryminacji i nieinwazyjności. Istniejące konta podlegałyby proporcjonalnym kontrolom, a nie zwykłej wstecznej weryfikacji wieku. Miałyby to miejsce na przykład w przypadku, gdy konto zostało już utworzone wiele lat wcześniej lub w połączeniu z kartą kredytową powiązaną z posiadaczem konta. W szczególności w przypadku gier internetowych konieczne będzie wprowadzenie w odniesieniu do każdej gry **obowiązkowej rekomendacji z uwagi na wiek** oraz ścisłego egzekwowania poprzez weryfikację wieku w sklepie z aplikacjami przed pobraniem gry.

2.4 Egzekwowanie przepisów

Dla zapewnienia skutecznej ochrony dzieci kluczowe znaczenie ma ściśle egzekwowanie przepisów. Akt prawny UE KIDS opiera się na **istniejącej strukturze egzekwowania przepisów** wynikającej z DSA i aktu w sprawie AI. Ciężar dowodu dla wykazania zgodności z nowymi przepisami spoczywa na podmiotach gospodarczych. W związku z tym bardzo duże platformy internetowe będą musiały przedkładać plan zapewnienia zgodności z przepisami niezależnemu audytorowi, który dokładnie oceni nową usługę, funkcję lub funkcjonalność. Jeżeli na podstawie sprawozdania audytora Komisja uzna, że plan zapewnienia zgodności zawiera jakiekolwiek niedociągnięcia, może zwrócić się do dostawcy usług o zaproponowanie środków naprawczych. Wspomnianym aktem prawnym zostanie także wprowadzona opłata nadzorcza, która umożliwi skuteczne finansowanie i wspieranie prac Komisji związanych z egzekwowaniem przepisów i nadzorem w całej Unii. W ramach tej struktury egzekwowania przepisów **priorytetowo traktowane będą skargi dotyczące małoletnich**.

W związku z szybkim postępem technologicznym wniosek przewiduje **klauzulę przeglądowną** w celu uwzględnienia ewentualnej potrzeby aktualizacji ram regulacyjnych.

3. Środki uzupełniające

3.1. Uzupełniające środki regulacyjne UE

W akcie prawnym UE KIDS zostaną określone szczegółowe przepisy dotyczące tych usług cyfrowych, z których korzystanie stanowi największe zagrożenie dla bezpieczeństwa i rozwoju małoletnich. Centralnym elementem tego aktu jest podejście polegające na stopniowym umożliwianiu coraz szerszego dostępu oraz zapewnienie, by niektóre funkcje były bezpieczne już na etapie projektowania. Jednocześnie musimy zapewnić bezpieczeństwo małoletnich w odniesieniu do wszystkich usług i produktów, z którymi dzieci mogą zetknąć się w internecie, oraz zadbać o to, by praktyki handlowe, które do nich docierają, nie stanowiły zagrożenia dla ich zdrowia lub bezpieczeństwa.

Planowany **Akt w sprawie sprawiedliwości cyfrowej** i przegląd rozporządzenia w sprawie **współpracy w dziedzinie ochrony konsumentów** stanowią istotną okazję do umieszczenia ochrony dzieci i nastolatków w centrum unijnego prawa ochrony konsumentów. Aktem tym zaktualizowane zostaną horyzontalne przepisy dotyczące ochrony konsumentów przed szkodliwymi praktykami handlowymi w internecie, mającymi również wpływ na dzieci jako młodych konsumentów, takimi jak manipulacyjne praktyki cyfrowe stosowane przez przedsiębiorstwa wobec konsumentów, nieuczciwe techniki ustalania cen, problematyczny marketing influencerów oraz kwestie związane z umowami i abonamentami cyfrowymi. Komisja dokona również przeglądu rozporządzenia w sprawie współpracy w dziedzinie ochrony konsumentów, aby zapewnić skuteczniejsze egzekwowanie prawa z korzyścią dla wszystkich, ze szczególnym uwzględnieniem małoletnich, opierając się na akcie prawnym UE KIDS i uzupełniając egzekwowanie prawa na podstawie tego aktu. Przygotowując zmianę tego rozporządzenia, Komisja rozważy sposoby poprawy koordynacji egzekwowania prawa między krajowymi organami ochrony konsumentów w sytuacjach transgranicznych oraz scentralizowania uprawnień dochodzeniowych i wykonawczych na szczeblu UE w konkretnych przypadkach.

Ponadto Komisja przedstawi wniosek dotyczący przeglądu **dyrektywy o audiowizualnych usługach medialnych**. Zostaną w nim określone kategorie szkodliwych treści, przed którymi platformy udostępniania plików wideo muszą chronić małoletnich, oraz doprecyzowane możliwości stosowania unijnych przepisów audiowizualnych do influencerów jako dostawców treści.

Oprócz opracowania odpowiednich ram regulacyjnych i ich skutecznego egzekwowania reakcja Unii musi opierać się na szeregu środków wspierających, takich jak te przedstawione poniżej.

3.2 Wzmocnienie pozycji dzieci i młodzieży poprzez edukację

Po pierwsze, **edukacja ma kluczowe znaczenie dla wspierania rozwoju każdego dziecka**, gdyż wyposaża małoletnich w odpowiednią wiedzę pozwalającą im lepiej zrozumieć środowisko internetowe i umożliwia im dostrzeganie różnic między zachowaniami prawidłowymi a ryzykownymi, w tym takimi zachowaniami w internecie. W związku z tym konieczne jest, by młodzi ludzie nabywali umiejętności potrzebne do bezpiecznego i odpowiedzialnego korzystania z „mediów społecznościowych plus”, w tym w kontekście przyspieszonego używania sztucznej inteligencji.

Mając to na uwadze, Komisja przyjmie **pakiet edukacyjny**, aby wesprzeć szkoły w ich wysiłkach na rzecz rozpowszechniania umiejętności cyfrowych i umiejętności w zakresie AI, podnoszenia świadomości i budowania odporności wśród małoletnich w zakresie wpływu „mediów społecznościowych plus” na zdrowie psychiczne i rozwój poznawczy, **w tym poprzez przygotowanie nauczycieli i kadry kierowniczej szkół**. W tym kontekście kluczowe znaczenie mają wsparcie psychologiczne oraz kompleksowa edukacja dostosowana do wieku.

Przyszły pakiet edukacyjny przyczyni się do jeszcze większego **upowszechnienia edukacji dotyczącej kompetencji w zakresie AI**, w tym **za pośrednictwem ram UE-OECD dotyczących umiejętności korzystania ze sztucznej inteligencji dla szkół podstawowych i średnich**, oraz będzie stanowił wsparcie dla szkół w opracowywaniu strategii na rzecz dobrostanu cyfrowego dzieci, ze szczególnym uwzględnieniem ich bezpieczeństwa i wzmocnienia ich pozycji. Umożliwi on również zapewnienie bezpiecznej, interoperacyjnej europejskiej infrastruktury edukacji cyfrowej i treści edukacyjnych opartych na solidnych podstawach pedagogicznych oraz pomoże zmniejszyć strategiczne zależności Europy od technologii edukacyjnych.

Współfinansowane przez UE **centra bezpieczniejszego internetu** już teraz zapewniają skuteczną i godną zaufania pomoc w zapewnieniu dzieciom bezpieczeństwa w internecie. Obecność takich centrów na szczeblu krajowym, ich szeroki zasięg i specjalistyczna wiedza sprawiają, że sieć ta jest cennym partnerem państw członkowskich w opracowywaniu i wdrażaniu skutecznych strategii krajowych na rzecz bezpieczniejszego i lepszego środowiska cyfrowego dla dzieci. W oparciu o te prace Komisja planuje zapewnić **dostosowane do potrzeb wytyczne dotyczące nowych przepisów** dla różnych grup, w tym dzieci, opiekunów, wychowawców, szkół i organów regulacyjnych. Będą one obejmować seminaria internetowe, wczesne wykrywanie szkód, zarządzanie dostępem dostosowanym do wieku oraz bezpieczne korzystanie z chatbotów i towarzyszy AI. Państwa członkowskie powinny wykorzystać te prace i wzmocnić je w kontekście krajowym, regionalnym i lokalnym.

Jeśli chodzi o finansowanie, Komisja finansuje już badania nad bezpieczeństwem dzieci w internecie w ramach **programu „Horyzont Europa”**. Program prac na 2026 r. obejmuje wpływ korzystania z narzędzi cyfrowych poza szkołą oraz komunikat dotyczący wyników kształcenia i zdrowia psychicznego, a odpowiednie projekty rozpoczną się w 2027 r. Ponadto Komisja może określić **pojawiające się priorytety w zakresie finansowania badań**, a także możliwości wspierania bezpiecznych usług i ukierunkowanych na dzieci innowacji za pomocą bezpośrednich inwestycji w sektorze prywatnym i publicznym.

Jednocześnie należy podjąć działania w celu **zapewnienia, aby dzieci spędzały czas w świecie offline**. Za pośrednictwem programu Erasmus+ Komisja wspiera środowisko i działania

offline, mając na uwadze, że mają one kluczowe znaczenie dla rozwoju dzieci, ponieważ pomagają promować zdrową aktywność i oferują alternatywy dla korzystania z ekranów. Komisja zachęca zatem państwa członkowskie do rozszerzenia dostępu do przystępnych cenowo możliwości uprawiania sportu, sztuki, uczęszczania do klubów młodzieżowych, korzystania z bibliotek i przestrzeni społecznościowych. Państwa członkowskie i regiony UE powinny w pełni wykorzystywać dostępne finansowanie krajowe i unijne w celu zapewnienia odpowiedniej infrastruktury nauczycielom, rodzicom i dzieciom.

Wysiłki te powinny być częścią szerszego, zdecydowanego zbiorowego zobowiązania zarówno na szczeblu unijnym, jak i krajowym do **mobilizacji wszystkich dostępnych zasobów na rzecz edukacji, podnoszenia świadomości i wymiany najlepszych praktyk**, tak by wzmocnić mechanizmy profilaktyki, wsparcia i ochrony dzieci w środowisku cyfrowym w ramach zintegrowanego podejścia do ochrony dzieci. W tym kontekście szybka transpozycja i wdrożenie dyrektywy w sprawie odpowiedzialności za produkty umożliwią ofiarom wadliwych produktów, w tym produktów cyfrowych, dochodzenie odszkodowania na jednolitych warunkach w całej UE.

3.3 Szerzej zakrojone unijne środki wsparcia

Oprócz edukacji i umiejętności korzystania z mediów kluczowe znaczenie dla zapewnienia ochrony dzieci w internecie ma szereg dalszych unijnych środków uzupełniających. Środki te obejmują kompleksowe podejście do zdrowia, zwłaszcza zdrowia psychicznego, oraz lepszą współpracę i koordynację między podmiotami zaangażowanymi w przeciwdziałanie zagrożeniom w internecie i przestępstwom przeciwko dzieciom.

W 2023 r. Komisja przyjęła już komunikat w sprawie kompleksowego podejścia do zdrowia psychicznego, obejmujący 20 inicjatyw przewodnich i możliwości finansowania na kwotę prawie 1,3 mld EUR. W ramach tej inicjatywy kładzie się większy nacisk na włączenie społeczne i wspieranie słabszych grup społecznych, takich jak dzieci i młodzież. Komisja opracowuje obecnie, wspólnie z UNICEF-em, **zestaw narzędzi profilaktycznych**, który pomoże decydentom politycznym lepiej angażować się we wspieranie zdrowia psychicznego i fizycznego dzieci. Ten zestaw narzędzi zostanie uruchomiony z okazji Światowego Dnia Zdrowia Psychicznego w październiku 2026 r. Zostaną w nim uwzględnione również wyzwania związane z wpływem cyfryzacji na zdrowie psychiczne dzieci. Ponadto Komisja współpracuje ze Światową Organizacją Zdrowia w zakresie **budowania zdolności w systemach zdrowia psychicznego**, które dotyczą również cyfrowych uwarunkowań zdrowia psychicznego młodzieży.

Dzieci mogą być również ofiarami przestępstw. W przypadku gdy dzieci padają ofiarą przestępstw w internecie, czy to w charakterze poszkodowanych, czy sprawców, czy w obu tych przypadkach, zastosowanie ma dorobek prawny UE w zakresie prawa karnego procesowego, w szczególności dyrektywa o prawach ofiar i dyrektywa w sprawie gwarancji procesowych z 2016 r. Jeśli chodzi o zapobieganie przestępczości, mającymi zastosowanie ramami są unijne przepisy prawa karnego materialnego, w tym w szczególności dyrektywa w sprawie niegodziwego traktowania dzieci w celach seksualnych.

Przestępstwa w internecie, których ofiarami padają dzieci, obejmują zarówno przestępstwa z nienawiści, handel ludźmi, niegodziwe traktowanie w celach seksualnych i wykorzystywanie seksualne, jak i werbowanie do przestępczości zorganizowanej i brutalnego ekstremizmu lub terroryzmu. Organy unijne i krajowe egzekwujące różne przepisy będą nadal sprawnie współpracować i wymieniać się informacjami i danymi, aby zapewnić najwyższy poziom ochrony małoletnich. Przyszły **plan działania na rzecz ochrony dzieci przed**

przestępstwami posłuży do zapewnienia spójnej i kompleksowej reakcji na różne zagrożenia, z jakimi mierzą się dzieci w związku z przestępczością, zarówno w internecie, jak i poza nim. Jego celem będzie ograniczenie do minimum narażenia dzieci na przestępstwa oraz wzmocnienie zdolności organów ścigania i innych właściwych organów do prowadzenia śledztw i ścigania przestępstw dotyczących dzieci. Centralnym elementem tego planu będzie udzielanie wsparcia dzieciom w styczności z krajowymi systemami wymiaru sprawiedliwości w sprawach karnych. **Bazując na podejściu skupiającym się na potrzebach dzieci, prawa dzieci i najlepszy interes dziecka będą centralnym elementem wszystkich inicjatyw.**

3.4 Współpraca międzynarodowa

Zgodnie z unijną międzynarodową strategią cyfrową Unia współpracowała do tej pory z Australią, Brazylią, Kanadą, Singapurem, Zjednoczonym Królestwem i Japonią w celu ochrony dzieci w internecie, kształtując wspólny zbiór zasad G-7 dotyczących małoletnich w internecie⁹. Unia wniosła ponadto wkład w debaty na szczeblu wielostronnym, w tym na forum Organizacji Narodów Zjednoczonych¹⁰. Wzmocnienie współpracy z naszymi partnerami międzynarodowymi pozostaje priorytetem, by móc skutecznie chronić małoletnich w internecie. Wprowadzenie, za pośrednictwem aktu prawnego UE KIDS, podejścia polegającego na przeciwdziałaniu wpływowi sztucznej inteligencji na dzieci przez chatboty i towarzyszy AI **wzmacnia unijne podejście do AI oparte na prawach i na ryzyku**, co leży w interesie wielu partnerów na całym świecie. Ogólnie rzecz biorąc, jednolite podejście do ochrony dzieci w internecie w całej UE zwiększy skuteczność tej współpracy międzynarodowej, gdyż będzie stanowiło silny punkt odniesienia dla nawiązywania kontaktów z partnerami w celu osiągnięcia celów niniejszej inicjatywy.

3.5 Monitorowanie

Ważne jest, aby stale analizować rozwój usług cyfrowych dla małoletnich, ich wpływ na małoletnich oraz skutki inicjatyw podejmowanych w Unii. **Komisja będzie regularnie podsumowywać postępy** przy wsparciu zainteresowanych stron, w tym organizacji zajmujących się prawami młodzieży i dzieci oraz samych dzieci i stowarzyszeń rodziców. Będzie monitorować wpływ i skuteczność pakietu środków związanych z niniejszym komunikatem.

Monitorowanie to pozwoli śledzić **skutki i ewentualną potrzebę dostosowania ram dotyczących minimalnego wieku** w celu ustanowienia ustrukturyzowanego systemu regularnego gromadzenia danych, aby zrozumieć doświadczenia małoletnich w internecie w całej UE. Ramy te będą opierać się na uczestnictwie dzieci, w szczególności za pośrednictwem unijnej platformy uczestnictwa dzieci w ramach strategii UE na rzecz praw dziecka oraz BIK+ (Lepszy internet dla dzieci+). Ich podstawą będą badania, prace prowadzone na podstawie DSA i przez Europejskie Centrum Przejrzystości Algorytmicznej, które śledzi zmiany w zakresie bezpieczeństwa dzieci w internecie, powstających technologii i wzorców korzystania z sieci.

Monitorowanie będzie w szczególności skupione na wpływie na zdrowie psychiczne młodzieży. Uwzględnione zostaną również pozytywne aspekty doświadczeń dzieci w internecie, w tym to, czy i w jakim stopniu małoletni czują się upodmiotowieni i bezpieczni w internecie oraz jak czas spędzany przez nich przed ekranem rozkłada na różne aktywności.

⁹Poparty następnie przez przywódców Brazylii, Egiptu, Kenii, Indii i Korei Południowej.

¹⁰Wspólny zbiór zasad G-7 definiujący bezpieczniejszą i lepiej chronioną przestrzeń cyfrową dla małoletnich.

4. Wnioski i dalsze działania

W niniejszym komunikacie określono ramy oparte na jasnym przekonaniu: to przedsiębiorstwa technologiczne ponoszą główną odpowiedzialność za zapewnienie bezpieczeństwa swoich produktów. **W Europie wychowaniem dzieci powinni zajmować się rodzice, a nie algorytmy.**

Musimy zbudować cyfrowy świat, w którym nasze **dzieci będą mogły dorastać swobodnie i bezpiecznie**, i będą chronione przez wartości, za którymi opowiada się Europa. Europa musi być najlepszym miejscem do dorastania i najlepszym miejscem do dożywania starości. I to jest standard, w kontekście którego należy oceniać niniejszą reakcję.

Specjalny zespół przedstawił dowody. Obecnie to instytucje Unii, wraz z państwami członkowskimi, przedsiębiorstwami, społeczeństwem obywatelskim, szkołami i rodzinami, muszą **zrealizować zmiany, których domagają się dzieci i rodzice w całej Europie** – tj. świat zaprojektowany z myślą o ich dobrostanie.

Komisja:

- przedłoży wniosek dotyczący **Aktu w sprawie sprawiedliwości cyfrowej**
- przedłoży wniosek dotyczący **przeglądu rozporządzenia w sprawie współpracy w dziedzinie ochrony konsumentów**
- przedłoży wniosek dotyczący **przeglądu dyrektywy o audiowizualnych usługach medialnych**
- przedstawi **plan działania na rzecz ochrony dzieci przed przestępczością**
- przedstawi **pakiet edukacyjny**