

V Bruseli 18. septembra 2026
(OR. en)

13422/26

**Medziinštitucionálny spis:
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

SPRIEVODNÁ POZNÁMKA

Od:	Martine DEPREZOVÁ, riaditeľka, v zastúpení generálnej tajomníčky Európskej komisie
Dátum doručenia:	17. septembra 2026
Komu:	Thérèse BLANCHETOVÁ, generálna tajomníčka Rady Európskej únie
Č. dok. Kom.:	COM(2026) 680 final
Predmet:	OZNÁMENIE KOMISIE EURÓPSKEMU PARLAMENTU A RADE Prístup EÚ k bezpečnosti detí online

Delegáciám v prílohe zasielame dokument COM(2026) 680 final.

Príloha: COM(2026) 680 final



EURÓPSKA
KOMISIA

V Bruseli 17. 9. 2026
COM(2026) 680 final

OZNÁMENIE KOMISIE EURÓPSKEMU PARLAMENTU A RADE

Prístup EÚ k bezpečnosti detí online

1. Úvod

Digitálny svet je vstupnou bránou k vedomostiam, príležitosťou na prepojenie a tvorivosť. Obchodné modely platforiem, ktoré sú navrhnuté tak, aby maximalizovali čas strávený online, však vedú k masívnemu online zapájaniu a môžu využívať zraniteľnosť detí. Podľa prieskumu Eurobarometra z roku 2026 strávia tínedžeri v školských dňoch v priemere 4,5 hodiny online a počas víkendových dní sa ich počet zvyšuje na 6,1 hodiny¹.

Z dostupných dôkazov vyplýva, že čím skôr sa deti dostanú na internet, tým viac času pravdepodobne strávia na obrazovkách. Respondenti, ktorí začali používať sociálne médiá pred 10. rokom života, uvádzali, že cez víkend trávajú pred obrazovkou denne 7,5 hodín. Naproti tomu mladí ľudia, ktorí sociálne médiá začali používať po 14. roku života, uvádzali 5,7 hodín. **Tým sa zvyšuje tlak na duševné zdravie mladých ľudí, ktoré nikdy nebolo viac ohrozené.** Každý tretí tínedžer sa cíti byť stresovaný alebo sociálne vylúčený a trpí problémami so sústredením. Jedno zo štyroch detí sa v súčasnosti stretáva so škodlivým a znepokojujúcim obsahom na internete, ktorý zahŕňa násilie, nenávistné prejavy, tlak na telesný vzhľad a mylné informácie. Každé štvrté sa niekedy pred dovŕšením veku 18 rokov stretne online aj so sexuálne zameranými návrhmi vrátane nechcených/nútených sexuálnych interakcií a foriem groomingu². Hoci sa to môže týkať každého dieťaťa, neúmerne ohrozené sú zraniteľné deti a dievčatá a chlapci sú vystavení rôznym druhom rizík.

Okrem toho, ako potvrdzujú výsledky Programu OECD pre medzinárodné hodnotenie žiakov (PISA) na rok 2025, **digitálne rozptyľovanie sa považuje za hlavnú príčinu poklesu vzdelávacích výsledkov našich detí.** Digitálne rozptyľovanie ovplyvňuje učenie sa mladých ľudí a je kľúčovým faktorom zhoršujúcich sa základných zručností v EÚ. Nadmerná spotreba sociálnych médií a nadmerný čas strávený pred obrazovkou vedú najmä k nedostatkom pri hodnotení informácií, prepájaní viacerých zdrojov a kritickom myslení.

Vyvíjanie problematického obsahu vytvoreného umelou inteligenciou, ako sú deepfakes alebo nebezpečné rady poskytované AI chatbotmi alebo AI spoločníkmi, tento problém ešte viac zhoršuje. Tlak na zdieľanie intímnych fotiek zažije jeden z desiatich tínedžerov, čo predstavuje v celej Európe milióny mladých ľudí. Nejde len o pasívnu expozíciu a neobmedzuje sa len na obrazovku. Takýto obsah formuje, podporuje a odmeňuje rizikové správanie, od poškodzovania druhých až po sebapoškodzovanie vrátane porúch príjmu potravy až po bezohľadné správanie vykonávané a natočené s cieľom získať pozornosť a validáciu, pričom v niektorých prípadoch to má smrteľné dôsledky.

Únia už má pevné základy na ochranu maloletých na internete. Podľa aktu o digitálnych službách sú online platformy povinné chrániť maloleté osoby, keď prijímajú základné rozhodnutia o dizajne svojich služieb. Regulačný rámec EÚ obsahuje aj komplexné bezpečnostné záruky pre deti online pri používaní strímingových služieb, online hier, online maloobchodníkov a produktov umelej inteligencie. Všeobecné nariadenie o ochrane údajov (GDPR) poskytuje špecifické pravidlá a bezpečnostné záruky, pokiaľ ide o používanie osobných údajov vrátane údajov detí. Právo EÚ na ochranu spotrebiteľa vrátane smernice o nekalých obchodných praktikách chráni maloletých ako zraniteľných spotrebiteľov.

Presadzovanie týchto právnych predpisov je kľúčovou prioritou Komisie. Podľa aktu o digitálnych službách Komisia napríklad prijala opatrenia na presadzovanie práva proti spoločnostiam ByteDance a Meta v súvislosti s návykovým dizajnom ich hlavných online platforiem TikTok, Facebook a Instagram a v súvislosti s neprimeraným uistením sa o veku na

¹ Vplyv nadmerného času stráveného pred obrazovkou a sociálnych médií na duševné zdravie mladých ľudí – jún 2026 – prieskum Eurobarometra.

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

Facebooku a Instagrame. Komisia prijala aj opatrenia na presadzovanie práva proti spoločnosti X v súvislosti s materiálom obsahujúcim sexuálne zneužívanie detí, ktorý generoval a šíril AI asistent Grok. Prostredníctvom siete spolupráce v oblasti ochrany spotrebiteľa (CPC) sa Komisia a vnútroštátne orgány zaoberajú škodlivými praktikami, a to aj v online hrách a elektronickom obchode³. Orgány pre ochranu osobných údajov takisto prijali opatrenia proti spoločnostiam Meta, TikTok, X a ďalším v súvislosti so zneužívaním osobných údajov detí.

Existujúce pravidlá však nestačia. V súčasnom legislatívnom rámci EÚ sa nestanovuje minimálny vek na prístup k platformám a službám s nevhodnými alebo rizikovými prvkami a obsahom z hľadiska veku. Neexistuje ani úplný zákaz bežných problematických prvkov, ako sú nekonečné skrolovanie, nadmerný počet notifikácií alebo škodlivé odporúčacie systémy. Okrem toho existujúci rámec Únie neposkytuje dostatočne silnú harmonizáciu a neupravuje podrobnosti, pokiaľ ide o riešenie prvkov návykového dizajnu pri digitálnych produktoch a službách prístupných maloletým osobám. Neposkytuje ani právnu istotu, pokiaľ ide o systémy overovania veku a právnu zodpovednosť technologických spoločností za dizajn ich služieb.

V nadväznosti na oznámenie v správe o stave Únie 2025 bol poverený **osobitný panel** poskytovaním poradenstva predsedníčke Komisie v súvislosti s rozvojom európskeho prístupu k zaisteniu bezpečnosti detí online. V osobitnom paneli boli zastúpené rôzne skupiny zainteresovaných strán a vypočul odborníkov z rôznych oblastí, a to tak z Únie, ako aj z partnerských krajín. Výsledkom rokovaní bola správa spolupredsedov osobitného panelu, v ktorej sa uvádzajú ich zistenia a kľúčové odporúčania⁴.

Okrem toho sa bezpečnosť detí na internete považuje za globálnu výzvu, ktorá si vyžaduje úzku spoluprácu medzi partnermi. Z nedávneho zmieru uzavretého so spoločnosťou Meta v Spojených štátoch vyplýva, že poskytovatelia služieb si teraz uvedomujú, že z právneho aj spoločenského hľadiska sú čoraz viac považovaní za zodpovedných za bezpečnosť detí, ktorým poskytujú služby⁵. V rámci EÚ mnohé členské štáty zvažujú rôzne legislatívne iniciatívy na ochranu maloletých online, najmä stanovením minimálneho veku na prístup k určitým službám⁶. **Nedávny vývoj však jasne ukázal právnu zložitost' tejto otázky** spolu s potrebou cieleného a proporcionálneho prístupu a ochrany základných práv⁷.

V tejto súvislosti sú **najvhodnejším spôsobom**, ako účinne a rýchlo riešiť rozsah a závažnosť rizík, ktorým čelia deti online, **rozhodné, komplexné a naliehavé opatrenia na úrovni Únie**. Predstavujú účinnú reakciu na jednoznačné výzvy Európskej rady, spoluzákondarcov a kľúčových zainteresovaných strán, ktorí sa zasadzujú za potrebu spoločného európskeho prístupu k rovnakej ochrane všetkých detí v celej Únii pri ich online aktivitách. Európe umožnia raz a navždy obmedziť rozsiahly a škodlivý prístup technologických spoločností k európskym deťom, aby mohli žiť bez algoritmov. Pretože „Európa verí, že deti by mali vychovávať ich rodičia, a nie algoritmy“.

³ Napríklad vo veci *Star Stable Online* sieť CPC skúmala priame nabádanie detí na nákup, taktiku nátlakového predaja a nejasné informácie o menách v rámci hry a požiadala spoločnosť, aby predložila záväzky na zlepšenie svojich praktík. Okrem toho sieť CPC podniká koordinované opatrenia proti spoločnostiam Temu a Shein za porušenie spotrebiteľského práva v súvislosti s temnými vzorcami, falošnými zľavami a inými nekalými obchodnými praktikami.

⁴ *Child safety online protecting and empowering minors in a digital world* (Bezpečnosť detí online, ochrana a posilnenie postavenia maloletých v digitálnom svete), k dispozícii na adrese https://commission.europa.eu/document/download/d833504d-5ec3-4fac-945f-38e7d0bd5326_en?filename=Special-panel-report.pdf.

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

⁶ Návrhy právnych predpisov sa pripravujú alebo sa o nich rokuje v 17 členských štátoch.

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

2. Na ceste ku komplexnému a ambicióznemu európskemu prístupu: akt EÚ KIDS

Prístup Únie by mal maloletým umožniť využívať obrovský potenciál digitálnych služieb a zároveň ich chrániť pred zneužívaním a vykorisťovaním. Musí **obmedziť prístup technologických spoločností k našim deťom, a nie naopak**. Musí zdôrazniť, že kľúčovú zodpovednosť za koncipovanie bezpečných online priestorov nesú poskytovatelia digitálnych služieb. Musí rešpektovať, že vyspelosť detí sa počas ich rastu vyvíja, ako aj úlohu ich opatrovníkov bez toho, aby na nich neprimerane presúval zodpovednosť. Prístup Únie by preto mal byť komplexný, kolektívny, primeraný veku a založený na skutočných rizikách, ktorým deti čelia online. Mal by byť založený na právach detí ako základných právach v súlade s Chartou základných práv EÚ, pričom v prvom rade by mal mať na pamäti najlepší záujem dieťaťa.

V akte EÚ KIDS prijatom týmto oznámením sa **stanovuje jednotný súbor pravidiel pre celú EÚ, ktorý poskytuje rovnakú úroveň ochrany všetkým deťom** v celej Únii, ako aj **súbor nástrojov pre rodičov a opatrovníkov**⁸. Návrhom sa zníži riziko fragmentácie medzi členskými štátmi a poskytne sa jasná právna istota podnikom EÚ pri ich pôsobení na jednotnom trhu.

Návrh sa bude týkať „sociálnych médií“ – skupiny služieb, ktoré predstavujú najväčšie riziko pre maloleté osoby. Ide o služby sociálnych médií, platformy na zdieľanie videí a online hry, ktoré predstavujú špecifické riziká z hľadiska dizajnu pre maloleté osoby, ako aj AI chatboty a AI sprievodcov – ako virtuálne nástroje, ktoré môžu maloletým osobám poskytovať rady v oblasti duševného zdravia a osobného rozvoja. Nebude sa zameriavať na služby, ktoré sú koncipované a prevádzkované na účely vzdelávania alebo verejnými orgánmi, ani sa nebude vzťahovať na priemyselnú umelú inteligenciu alebo kancelárske produkty umelej inteligencie. Návrh bude používať kombinovaný prístup založený na i) **minimálnom veku v celej EÚ** a ii) **požiadavkách na bezpečný dizajn**.

2.1. Minimálny vek pre sociálne médiá v celej EÚ

Prístup detí k platformám zostáva kľúčovou otázkou a to, či môžu mať svoj vlastný osobný účet alebo nie, predstavuje obrovský rozdiel z hľadiska rizík. V tejto súvislosti sa v návrhu **zakazuje platformám sociálnych médií prístup k deťom mladším ako 13 rokov a stanovuje sa v ňom celoeurópsky minimálny vek maloletých osôb na otvorenie vlastného účtu na 15 rokov**, pričom sa zabezpečuje postupný prístup. Konkrétne:

Deti vo veku od 0 do 3 rokov by nemali mať prístup k žiadnym obrazovkám. V tomto veku sú deti ako pasívni používatelia digitálnych médií vystavené najmä vzťahovým rizikám. Tieto riziká často vznikajú, keď rodičia a opatrovníci nahrádzajú priamu interakciu používaním obrazovky s cieľom upokojiť alebo rozptýliť malé deti, čo môže mať vplyv na rozsah pozornosti detí, vývoj jazyka a zraku, ako aj na ich sociálno-emocionálny rast. Rodičia a opatrovníci by preto mali uprednostňovať osobné interakcie, obmedzovať svoj vlastný čas na sociálnych médiách a zároveň sa starať o deti a nevystavovať svoje deti obrazovkám.

Deti vo veku od 3 do 13 rokov by nemali byť vystavené sociálnym médiám. Poskytovatelia platforiem na zdieľanie videí však môžu ponúkať služby zohľadňujúce potreby detí, napr. vzdelávací materiál alebo zábavu primeranú veku, ktoré môžu opatrovníci umožniť svojim deťom sledovať v prostredí pod dohľadom. Na tento účel musia platformy ponúknuť rodičom alebo opatrovníkom ľahko použiteľný nástroj na obmedzenie používania účtu dospelého na takéto služby zohľadňujúce potreby detí, keď sa dá do rúk deťom, a na obmedzenie expozície

⁸ Definícia rodičovstva sa bude v každom členskom štáte EÚ riadiť vnútroštátnymi právnymi predpismi.

diet'at'a na jednu hodinu denne. Tento prístup je v súlade s odporúčaniami spolupredsedom osobitného panelu a umožňuje deťom pomaly sa zoznámiť s technológiami, keď vyrastajú. Chráni ich však pred všetkým neprimeraným rušením a prvkami návykového dizajnu, ktorým by inak mohli byť vystavené.

Deťom od 13 do 15 rokov môžu rodičia alebo opatrovníci vytvoriť mini účty v sociálnych médiách a na platformách na zdieľanie videí, na ktoré by sa vzťahoval minimálny vek 13 rokov. Tieto účty by mali prísne obmedzené funkcie a podliehali by rodičovskej kontrole. Funkcie sociálnych médií by boli obmedzené na maximálny počet kontaktov iba s rovesníkmi a čas strávený pred obrazovkou by bol obmedzený na hodinu denne. Rodičia a opatrovníci by okrem toho mohli uplatňovať svoju rodičovskú autoritu monitorovaním a kontrolou používania účtu diet'at'a prostredníctvom osobitnej aplikácie pre opatrovníkov.

Vo veku 15 až 18 rokov by tínedžeri mali právo vytvoriť si vlastný samostatný účet v sociálnych médiách a na platformách na zdieľanie videí bez toho, aby potrebovali súhlas rodičov, pričom sa zabezpečí, aby mali naďalej prístup len k prostrediu, ktoré je bezpečné už v štádiu návrhu. Počas tohto obdobia zostáva úloha rodičov a opatrovníkov naďalej zásadná.

2.2. Bezpečný dizajn

Okrem uvedených opatrení sa v akte EÚ KIDS stanovuje povinnosť, aby boli všetky služby v rozsahu pôsobnosti koncipované bezpečne podľa prísnych pravidiel a zásad. Tým sa zabezpečí bezpečná skúsenosť primeraná veku. Ide najmä o tieto kľúčové parametre:

- **Zákaz prvkov návykového dizajnu**, ako je nekonečné skrolovanie, umelé notifikácie alebo určité prvky odmeny.
- **Regulované odporúčacie systémy**, ako sú možnosti výberu, doladenia a kontroly odporúčaného obsahu, predchádzanie efektu kráľickej nory a prístup nad rámec signálov založených na zapojení.
- **Bezpečné nastavenia účtu** s cieľom zachovať súkromie obsahu, štandardne znemožniť rizikové nastavenia a jednoznačne informovať maloleté osoby.
- **Žiadne neželané kontakty od iných používateľov**. Neznámi používatelia nemôžu iniciovať priamy kontakt mimo schválených pripojení, na pridanie do skupín bude potrebné výslovné povolenie, jednoduché a anonymné blokovanie.
- Umožniť deťom **ľahko nahlasovať škodlivý obsah** a rýchlo získať prístup k **podporným nástrojom**.
- Ponúkať účinné **nástroje rodičovskej kontroly** primerané veku.

Tieto pravidlá a zásady budú doplnené prispôbenými záväzkami pre online hry, AI chatboty a AI spoločníkov, ktoré ponúknu koregulačný prístup založený na samoregulácii pod vedením priemyslu. Požiadavky by sa vzťahovali aj na obchody so softvérovými aplikáciami, pričom by sa vychádzalo zo súčasných najlepších samoregulačných postupov. Používali by konzistentnú klasifikáciu podľa veku a aplikácie, ako sú online hry, by boli neprístupné maloletým osobám, ktoré nedosiahli stanovený vek.

2.3. Overovanie veku

Návrhom sa regulujú aj **súkromie zachovávané a dostupné systémy overovania veku** a spôsob ich fungovania.

V akte EÚ KIDS sa poskytovateľom služieb sociálnych médií a platforiem na zdieľanie videí uloží **povinnosť overovať vek, keď si používateľ otvorí nový účet**. To by sa dosiahlo využitím nástroja EÚ na overovanie veku alebo iných riešení zabezpečovaných subjektmi verejného sektora, ktoré ponúkajú rovnocennú úroveň presnosti, spoľahlivosti, odolnosti, súkromia, bezpečnosti, nediskriminácie a neinvazívnosti. Existujúce účty by podliehali skôr primeraným kontrolám než plošnému spätnému overovaniu veku. To by platilo napríklad vtedy, keď bol účet vytvorený už o mnoho rokov skôr alebo spolu s kreditnou kartou spojenou s majiteľom účtu. Konkrétne v prípade online hier sa bude vyžadovať **povinné odporúčanie veku** pre každú hru, ktoré sa bude prísne presadzovať overovaním veku v obchode so softvérovými aplikáciami predtým, než sa hra bude môcť stiahnuť.

2.4. Presadzovanie

Na zabezpečenie účinnej ochrany detí je nevyhnutné prísne vymáhanie predpisov. Akt EÚ KIDS vychádza z existujúcej **štruktúry presadzovania** podľa aktu o digitálnych službách a aktu o umelej inteligencii. Dôkazné bremeno na preukázanie súladu s novými pravidlami nesú hospodárske subjekty. Preto budú veľmi veľké online platformy povinné predložiť plán súladu nezávislému audítorovi, ktorý musí dôkladne posúdiť novú službu, prvok alebo funkciu. Komisia môže požiadať poskytovateľa, aby navrhol nápravné opatrenia, ak sa na základe správy audítora domnieva, že plán súladu obsahuje akékoľvek nedostatky. Aktom sa zavádza aj poplatok za dohľad s cieľom účinne financovať a podporovať prácu Komisie v oblasti presadzovania a dohľadu v celej EÚ. V rámci štruktúry presadzovania sa **uprednostnia sťažnosti týkajúce sa maloletých osôb**.

Keďže technológie sa rýchlo vyvíjajú, v návrhu sa počíta s **doložkou o preskúmaní** s cieľom zohľadniť prípadnú potrebu aktualizácie regulačného rámca.

3. Doplnkové opatrenia

3.1. Doplnkové regulačné opatrenia EÚ

V akte EÚ KIDS sa stanovujú osobitné pravidlá pre tie digitálne služby, ktorých používanie predstavuje najvyššie riziko pre bezpečnosť a rozvoj maloletých osôb. Zameriava sa na postupný prístup a na zabezpečenie toho, aby určité prvky dizajnu boli bezpečné už v štádiu návrhu. Zároveň musíme zabezpečiť, aby bola zaistená bezpečnosť maloletých, pokiaľ ide o všetky služby a produkty, s ktorými sa deti môžu stretnúť online, a aby obchodné praktiky, ktoré sa k nim dostanú, nepredstavovali riziko pre ich zdravie a bezpečnosť.

Pripravovaný **akt o digitálnej spravodlivosti (DFA)** a revízia **nariadenia o spolupráci v oblasti ochrany spotrebiteľa** predstavujú kľúčovú príležitosť na to, aby sa ochrana detí a tínedžerov stala ústredným prvkom spotrebiteľského práva EÚ. Akt o digitálnej spravodlivosti zaktualizuje horizontálne pravidlá ochrany spotrebiteľa pred škodlivými obchodnými praktikami online, ktoré ovplyvňujú aj deti ako mladých spotrebiteľov, ako sú manipulatívne digitálne praktiky podnikateľov voči spotrebiteľom, nekalé cenové techniky, problematické marketing influencerov a problémy s digitálnymi zmluvami a predplatným. Komisia takisto zreviduje nariadenie o spolupráci v oblasti ochrany spotrebiteľa v snahe zabezpečiť prísnejšie presadzovanie v prospech všetkých so zameraním na maloleté osoby, pričom nadviaže na presadzovanie podľa aktu EÚ KIDS a doplní ho. Pri príprave revidovaného nariadenia Komisia zváži spôsoby, ako zlepšiť koordináciu presadzovania práva medzi vnútroštátnymi orgánmi na ochranu spotrebiteľa v cezhraničných situáciách a centralizovať vyšetrovacie právomoci a právomoci v oblasti presadzovania práva na úrovni EÚ v konkrétnych prípadoch.

Komisia okrem toho navrhne revíziu **smernice o audiovizuálnych mediálnych službách**. Stanovia sa v nej kategórie škodlivého obsahu, pred ktorými musia platformy na zdieľanie videí chrániť maloleté osoby, a objasní sa uplatniteľnosť audiovizuálnych pravidiel EÚ na influencerov ako poskytovateľov obsahu.

Okrem vypracovania vhodného regulačného rámca a jeho účinného presadzovania sa reakcia Únie musí opierať o celý rad podporných opatrení, ako sú napríklad ďalej uvedené opatrenia.

3.2. Posilnenie postavenia detí a mladých ľudí prostredníctvom vzdelávania

Po prvé, **vzdelávanie je kľúčom k podpore rozvoja každého dieťaťa**, poskytuje maloletým primerané vedomosti, aby lepšie chápali online prostredie, a umožňuje im rozlišovať medzi vhodným a rizikovým správaním, a to aj online. V tejto súvislosti je nevyhnutné, aby boli mladí ľudia vybavení zručnosťami, ktoré potrebujú na bezpečnú a zodpovednú interakciu v „sociálnych médiách“, a to aj v kontexte zrýchleného využívania umelej inteligencie.

V tejto súvislosti Komisia prijme balík **vzdelávacích opatrení** na podporu škôl v ich úsilí o šírenie digitálnych zručností a zručností v oblasti umelej inteligencie, zvyšovanie informovanosti a budovanie odolnosti maloletých, **a to aj prípravou učiteľov a vedúcich pracovníkov škôl**, pokiaľ ide o vplyv „sociálnych médií“ na duševné zdravie a kognitívny vývoj. V tejto súvislosti je kľúčová psychologická podpora, ako aj komplexné vzdelávanie primerané veku.

Pripravovaný balík vzdelávacích opatrení bude ďalej **začleňovať vzdelávanie v oblasti gramotnosti v oblasti umelej inteligencie do bežného vzdelávania**, a to aj prostredníctvom **rámca gramotnosti EÚ a OECD v oblasti umelej inteligencie pre základné a stredné školy**, a podporovať školy pri vypracúvaní stratégií na podporu digitálnej pohody detí so zameraním na ich bezpečnosť a posilnenie ich postavenia. Bude sa zaoberať aj ponukou bezpečnej, interoperabilnej európskej infraštruktúry digitálneho vzdelávania a pedagogicky spoľahlivého vzdelávacieho obsahu a pomôže znížiť strategické závislosti Európy v oblasti vzdelávacích technológií.

Centrá pre bezpečnejší internet spolufinancované EÚ už poskytujú účinnú a dôveryhodnú pomoc na zaistenie bezpečnosti detí na internete. Vďaka svojej prítomnosti v členských štátoch, širokému dosahu a špecializovaným odborným znalostiam je sieť cenným partnerom členských štátov pri vypracúvaní a zavádzaní účinných národných stratégií pre bezpečnejšie a lepšie digitálne prostredie pre deti. Na základe tejto práce Komisia plánuje poskytnúť **usmernenia k novým pravidlám** prispôbené rôznym skupinám vrátane detí, opatrovníkov, pedagógov, škôl a regulačných orgánov. Ich súčasťou budú webináre, včasné odhaľovanie ujmy, riadenie prístupu primeraného veku a bezpečné používanie AI chatbotov a AI spoločníkov. Členské štáty by mali stavať na tejto práci a posilňovať ju v celoštátnom, regionálnom a miestnom kontexte.

Pokiaľ ide o financovanie, Komisia už financuje výskum v oblasti bezpečnosti detí online v rámci programu **Horizont Európa**. Pracovný program na rok 2026 obsahuje vplyv používania digitálnych nástrojov mimo školy a na komunikáciu na vzdelávacie výsledky a duševné zdravie, pričom príslušné projekty sa začnú v roku 2027. Komisia môže okrem toho identifikovať **vznikajúce priority financovania výskumu**, ako aj príležitosti na podporu bezpečných služieb a inovácií zameraných na deti priamymi investíciami súkromného a verejného sektora.

Zároveň by sa mali prijať opatrenia na **zabezpečenie toho, aby deti trávili čas v offline svete**. Prostredníctvom programu Erasmus+ Komisia podporuje offline priestory a činnosti, keďže

majú zásadný význam pre rozvoj detí, pretože pomáhajú podporovať zdravú interakciu a ponúkajú alternatívy k používaniu obrazovky. Nabáda preto členské štáty, aby rozšírili prístup k cenovo dostupným športom, umeniu, klubom mládeže, knižniciam a komunitným priestorom. Členské štáty a regióny EÚ by mali v plnej miere využívať dostupné vnútroštátne finančné prostriedky a finančné prostriedky EÚ v snahe poskytnúť vhodnú infraštruktúru učiteľom, rodičom a deťom.

Toto úsilie by malo byť súčasťou širšieho, silného kolektívneho záväzku na úrovni Únie aj na vnútroštátnej úrovni **mobilizovať všetky dostupné zdroje na vzdelávanie, zvyšovanie informovanosti a výmenu najlepších postupov** v snahe posilniť mechanizmy prevencie, podpory a ochrany detí v digitálnom prostredí v rámci integrovaného prístupu k ochrane detí. V tejto súvislosti umožní rýchla transpozícia a vykonávanie smernice o zodpovednosti za výrobky obetiam vadných výrobkov vrátane digitálnych produktov požadovať náhradu škody za jednotných podmienok v celej EÚ.

3.3 Širšie podporné opatrenia EÚ

Okrem vzdelávania a mediálnej gramotnosti má pre riešenie ochrany detí online kľúčový význam niekoľko ďalších doplnkových opatrení EÚ. Patrí medzi ne komplexný prístup k zdraviu, najmä duševnému zdraviu, a lepšia spolupráca a koordinácia subjektov zapojených do riešenia online rizík a trestných činov páchaných na deťoch.

Komisia už v roku 2023 prijala oznámenie o komplexnom prístupe k duševnému zdraviu vrátane 20 hlavných iniciatív a možností financovania vo výške takmer 1,3 miliardy EUR. Iniciatíva kladie väčší dôraz na inkluzívnosť a podporu zraniteľných skupín, ako sú deti a mladí ľudia. Komisia v súčasnosti spolu s organizáciou UNICEF pripravuje **súbor preventívnych nástrojov**, ktorý pomôže tvorcom politik lepšie podporovať duševné a fyzické zdravie detí. Súbor nástrojov bude uvedený do prevádzky pri príležitosti Svetového dňa duševného zdravia v októbri 2026. Bude riešiť aj výzvy súvisiace s vplyvom digitalizácie na duševné zdravie detí. Komisia okrem toho spolupracuje so Svetovou zdravotníckou organizáciou na **budovaní kapacít v systémoch duševného zdravia**, ktoré sa zaoberajú aj digitálnymi determinantmi duševného zdravia mladých ľudí.

Deti môžu byť zároveň obeťami trestných činov. Ak sa trestné činy online dotýkajú detí ako obetí, páchateľov alebo oboje, uplatňuje sa *acquis* EÚ v oblasti trestného práva procesného, najmä smernica o právach obetí a smernica o procesných zárukách z roku 2016. Pokiaľ ide o predchádzanie trestnej činnosti, uplatniteľným rámcom je *acquis* EÚ v oblasti trestného práva hmotného, a to najmä smernica o boji proti sexuálnemu zneužívaniu detí.

Trestné činy, ktoré zasahujú deti na internete, siahajú od trestných činov z nenávisti, obchodovania s ľuďmi, zneužívania a sexuálneho vykorisťovania až po nábor do organizovanej trestnej činnosti a násilný extrémizmus alebo terorizmus. Orgány EÚ a vnútroštátne orgány presadzujúce rôzne právne predpisy budú naďalej rýchlo spolupracovať a vymieňať si informácie a údaje s cieľom umožniť najvyššiu úroveň ochrany maloletých. Pripravovaný **akčný plán na ochranu detí pred trestnou činnosťou** sa bude snažiť poskytnúť súdržnú a komplexnú reakciu na rôzne riziká, ktorým deti čelia v súvislosti s trestnou činnosťou, a to online aj offline. Zameria sa na minimalizáciu vystavenia detí trestnej činnosti a na posilnenie kapacity orgánov presadzovania práva a iných príslušných orgánov vyšetrovať a stíhať trestné činy, ktoré postihujú deti. Zameria sa na podporu detí pri ich ceste vnútroštátnymi systémami trestného súdnictva. **Jadrom všetkých iniciatív budú v rámci prístupu zameraného na deti práva a najlepší záujem dieťaťa.**

3.4. Medzinárodná spolupráca

V súlade s medzinárodnou digitálnou stratégiou EÚ Európska únia zatiaľ spolupracovala na ochrane detí online s Austráliou, Brazíliou, Kanadou, Singapurom, Spojeným kráľovstvom a Japonskom a vytvorila Spoločný súbor zásad skupiny G7 týkajúcich sa maloletých online⁹. Ďalej prispela k diskusiám na multilaterálnej úrovni vrátane diskusií v rámci Organizácie Spojených národov¹⁰. Prioritou zostáva posilnenie spolupráce s našimi medzinárodnými partnermi s cieľom účinne chrániť maloleté osoby na internete. Zavedením prístupu, ktorého cieľom je vďaka aktu EÚ KIDS zmierňovať vplyv umelej inteligencie na deti prostredníctvom chatbotov a spoločníkov, sa **posilňuje prístup EÚ k umelej inteligencii založený na právach a riziku**, ktorý je zaujímavý pre mnohých partnerov na celom svete. Jednotný prístup k ochrane detí online v celej EÚ vo všeobecnosti zefektívni túto medzinárodnú spoluprácu tým, že poskytne silnú referenčnú hodnotu na spoluprácu s partnermi v snahe dosiahnuť ciele tejto iniciatívy.

3.5. Monitorovanie

Je dôležité neustále analyzovať vývoj digitálnych služieb pre maloleté osoby, ich vplyv na maloleté osoby a účinky iniciatív prijatých v rámci Únie. **Komisia bude pravidelne hodnotiť pokrok** s podporou zainteresovaných strán vrátane organizácií pre práva mládeže a detí, detí a združení rodičov. Bude monitorovať vplyv a účinnosť balíka opatrení súvisiacich s týmto oznámením.

Týmto monitorovaním sa budú sledovať **účinky a možná potreba upraviť rámec minimálneho veku** s cieľom vytvoriť štruktúrovaný a pravidelný systém zberu údajov na pochopenie online skúseností maloletých osôb v celej EÚ. Tento rámec bude založený na účasti detí, najmä prostredníctvom platformy EÚ pre účasť detí v rámci Stratégie EÚ v oblasti práv dieťaťa a BIK+ (lepší internet pre deti+). Bude vychádzať z výskumu, práce v rámci aktu o digitálnych službách a práce Centra EÚ pre algoritmickú transparentnosť, ktoré sleduje vývoj bezpečnosti detí online, vznikajúcich technológií a modelov používania.

Monitorovanie sa zameria najmä na vplyv na duševné zdravie mládeže. Zachytí aj pozitívne rozmery online zážitkov detí vrátane toho, či a do akej miery sa maloleté osoby cítia v online prostredí posilnené a bezpečné, a ako je ich čas strávený pred obrazovkou rozdelený medzi rôzne činnosti.

4. Závěry a ďalšie kroky

V tomto oznámení sa stanovuje rámec založený na jasnom presvedčení: technologické spoločnosti nesú hlavnú zodpovednosť za zaistenie bezpečnosti svojich produktov. **Deti v Európe by mali vychovávať rodičia, a nie algoritmy.**

Musíme vybudovať digitálny svet, v ktorom môžu naše **deti vyrastať slobodne a bezpečne** a ktorý je chránený hodnotami, ktoré Európa zastáva. Európa by mala byť miestom, kde sa najlepšie vyrastá a najlepšie starne. To je norma, na základe ktorej by sa táto reakcia mala posudzovať.

⁹ Následne ho schválili vedúci predstavitelia Brazílie, Egypta, Kene, Indie a Južnej Kórey.

¹⁰ Spoločný súbor zásad skupiny G7, v ktorom sa vymedzuje bezpečnejší digitálny priestor pre maloleté osoby.

Osobitný panel predložil dôkazy. Teraz je na inštitúciách Únie, aby spolu s členskými štátmi, priemyslom, občianskou spoločnosťou, školami a rodinami **priniesli zmenu, ktorú deti a rodičia v celej Európe požadujú** – svet navrhnutý so zreteľom na ich blaho.

Komisia:

- navrhne **akt o digitálnej spravodlivosti**,
- navrhne **revíziu nariadenia o spolupráci v oblasti ochrany spotrebiteľa (CPC)**,
- navrhne revíziu **smernice o audiovizuálnych mediálnych službách**,
- predloží **akčný plán na ochranu detí pred trestnou činnosťou**,
- predloží **balík vzdelávacích opatrení**.