

**Bryssel den 18 september 2026
(OR. en)**

13422/26

**Interinstitutionellt ärende:
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**

FÖLJENOT

från:	Europeiska kommissionens generalsekreterare, undertecknat av Martine DEPREZ, direktör
inkom den:	17 september 2026
till:	Thérèse BLANCHET, generalsekreterare för Europeiska unionens råd
Komm. dok. nr:	COM(2026) 680 final
Ärende:	MEDDELANDE FRÅN KOMMISSIONEN TILL EUROPAPARLAMENTET OCH RÅDET En EU-strategi för barns säkerhet på nätet

För delegationerna bifogas dokument – COM(2026) 680 final.

Bilaga: COM(2026) 680 final



EUROPEISKA
KOMMISSIONEN

Bryssel den 17.9.2026
COM(2026) 680 final

**MEDDELANDE FRÅN KOMMISSIONEN TILL EUROPAPARLAMENTET OCH
RÅDET**

En EU-strategi för barns säkerhet på nätet

1. Inledning

Onlinevärlden är en källa till kunskap, kontakt och kreativitet. Samtidigt är onlineplattformarnas affärsmodeller ofta utformade för att maximera skärmtiden. Detta skapar en intensiv digital interaktion som riskerar att utnyttja minderårigas sårbarhet. Enligt en Eurobarometerundersökning från 2026 tillbringar minderåriga i genomsnitt 4,5 timmar på nätet under skoldagar, vilket ökar till 6,1 timmar om dagen under helgerna¹.

Forskning visar att ju tidigare barn börjar använda internet, desto mer tenderar deras skärmtid att öka. De som började använda sociala medier före 10 års ålder rapporterar 7,5 timmars skärmtid per dag under helgerna, jämfört med 5,7 timmar bland dem som började efter 14 års ålder. **Detta sätter ytterligare press på ungas psykiska hälsa, som i dag är mer utsatt än någonsin.** Var tredje tonåring upplever stress eller social utestängning, samtidigt som de drabbas av koncentrationsproblem. Vart fjärde barn möter i dag skadligt och obehagligt innehåll på nätet – allt från våld och hatpropaganda till kroppshets och desinformation. Ett av fyra barn utsätts också för sexuella propåer på nätet någon gång före 18 års ålder, vilket inbegriper oönskade framtvingade sexuella interaktioner och olika former av grooming². Även om alla barn kan drabbas, löper sårbara grupper en oproportionerligt hög risk. Samtidigt utsätts pojkar och flickor för olika sorters risker.

Dessutom bekräftar resultaten från OECD:s PISA-undersökning för 2025 att **digital distraktion är en av de grundläggande orsakerna till barnens försämrade skolprestationer.** Detta påverkar de ungas lärande negativt och är en avgörande orsak till att grundläggande färdigheter försämras. För mycket skärmtid och sociala medier gör det svårare att tänka själv, jämföra källor och vara källkritisk.

Utvecklingen av problematiskt AI-genererat innehåll – som deepfakes eller farliga råd från AI-chatbottar och AI-följeslagare – förvärrar problemet ytterligare. Pressen att dela intima bilder drabbar en av tio tonåringar, vilket motsvarar miljontals unga människor i hela EU. Det handlar inte bara om passiv påverkan och är inte begränsat till skärmen. Innehållet kan forma och belöna riskbeteenden, däribland skadande av andra, självskadebeteende, ätstörningar samt våghalsiga handlingar som filmas för att få uppmärksamhet och bekräftelse. Denna typ av exponering har i vissa fall lett till dödsolyckor.

EU har redan omfattande lagstiftning på plats för att skydda minderåriga på nätet. I förordningen om digitala tjänster ställs krav på att onlineplattformar skyddar minderåriga när de utformar sina tjänster. EU:s regelverk innehåller också omfattande skyddsåtgärder för minderåriga på nätet när de använder strömningstjänster, onlinespel, e-handel och AI-produkter. Dataskyddsförordningen innehåller specifika regler och skyddsåtgärder gällande användningen av personuppgifter, inbegripet minderårigas uppgifter. EU:s konsumentlagstiftning, inbegripet direktivet om otillbörliga affärsmetoder, skyddar minderåriga som sårbara konsumenter.

Kommissionen har gett högsta prioritet åt att övervaka att denna lagstiftning efterlevs. Med stöd av förordningen om digitala tjänster har kommissionen till exempel inlett formella förfaranden mot ByteDance och Meta gällande den beroendeframkallande designen på deras flaggskeppsplattformar TikTok, Facebook respektive Instagram, samt för bristande åldersverifiering på Facebook och Instagram. Kommissionen har även agerat mot X sedan det framkommit att plattformens AI-tjänst Grok genererat och spridit material som visar sexuella övergrepp mot minderåriga. Genom nätverket för konsumentskyddssamarbete (CPC) har

¹ *Impact of excessive screen time and social media on young people's mental health - June 2026* (Eurobarometerundersökning).

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

kommissionen och de nationella myndigheterna ingripit mot otillbörliga affärsmetoder, bland annat inom onlinespel och e-handel³. Dataskyddsmyndigheterna har också vidtagit åtgärder mot Meta, TikTok och X och andra onlineplattformar gällande bristfällig hantering av minderårigas personuppgifter.

Men dagens lagstiftning är otillräcklig. EU:s nuvarande lagstiftning fastställer inte någon lägsta åldersgräns för tillgång till onlineplattformar och digitala tjänster med funktioner och innehåll som är riskfyllda eller olämpliga för minderåriga. Det finns inte heller något uttryckligt förbud mot problematiska funktioner såsom oändligt skrollande, pushnotiser eller skadliga rekommendationssystem. Dagens EU-lagstiftning är inte tillräckligt harmoniserad. Den saknar dessutom detaljerade bestämmelser för hur beroendeframkallande design ska regleras i digitala produkter och tjänster som är tillgängliga för minderåriga. Det finns också stora brister i systemen för åldersverifiering, och leverantörernas rättsliga ansvar för hur de utformar sina tjänster är alltför otydligt.

Som tillkännagavs i 2025 års tal om tillståndet i unionen har kommissionens ordförande Ursula von der Leyen tillsatt en särskild **expertpanel** om barns säkerhet på nätet, med uppdraget att ta fram en EU-strategi på området. Expertpanelen omfattade en bred grupp intressenter och har inhämtat synpunkter från experter med varierande bakgrund, både från EU och från partnerländer. Panelens slutsatser och viktigaste rekommendationer läggs fram i de båda ordförandenas rapport⁴.

Parallellt med detta har barns säkerhet på nätet erkänts som en global utmaning som kräver ett nära samarbete med internationella partner. Den senaste förlikningen med Meta i USA visar att leverantörer av onlineplattformar får ett ökat rättsligt och socialt ansvar för de minderåriga användare som de tillhandahåller sina tjänster till⁵. Inom EU överväger många medlemsstater olika lagstiftningsförslag för att skydda minderåriga på nätet, särskilt genom att fastställa en lägsta åldersgräns för tillgång till vissa onlineplattformar⁶. **Den senaste utvecklingen har dock tydligt visat hur juridiskt komplex frågan är.** Den understryker också behovet av en riktad och proportionerlig ansats, samt vikten av att värna de grundläggande rättigheterna⁷.

Mot denna bakgrund **behövs kraftfulla, omfattande och omedelbara åtgärder på EU-nivå** för att snabbt och effektivt motverka de allvarliga risker som minderåriga möter på nätet. Åtgärderna är en direkt reaktion på de tydliga uppmaningarna från Europeiska rådet, Europaparlamentet och rådet samt andra centrala aktörer, vilka efterfrågat en gemensam strategi för att ge alla minderåriga i EU samma höga skyddsnivå på nätet. Åtgärderna gör det möjligt att, en gång för alla, begränsa teknikjättarnas omfattande och skadliga tillgång till europeiska barn, så att de kan växa upp utan att styras av algoritmer. Detta eftersom ”Europa anser att barn ska fostras av sina föräldrar, inte av algoritmer”.

³ I till exempel *Star Stable Online* granskade CPC-nätverket köpuppmaningar riktade direkt till barn, aggressiva försäljningsmetoder samt otydlig information om spelvalutor, och uppmanade företaget att lägga fram åtaganden för att förbättra sina metoder. Dessutom pågår samordnade CPC-åtgärder mot Temu och Shein för överträdelse av konsumentlagstiftningen som rör manipulerande design (dark patterns), falska rabatter och andra otillbörliga affärsmetoder.

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

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

⁶ Nationell lagstiftning håller på att införas eller övervägs i 17 medlemsstater.

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

2. Mot en omfattande och ambitiös EU-strategi: EU KIDS Act

EU:s strategi bör ge minderåriga möjlighet att dra nytta av de digitala tjänsternas enorma potential, samtidigt som de skyddas mot övergrepp och utnyttjande. **Strategin måste begränsa leverantörernas tillgång till våra barn, och inte tvärtom.** Den måste framhålla att huvudansvaret för att utforma säkra onlinemiljöer vilar på leverantörerna av förmedlingstjänster. Den kommer att ta hänsyn till minderårigas gradvisa mognad under uppväxten samt vårdnadshavarnas roll, utan att lägga över hela ansvaret på de vuxna. Därför krävs en omfattande, gemensam och åldersanpassad EU-strategi som helt utgår från de faktiska risker barn möter online. Den bör utgå från barns rättigheter som grundläggande rättigheter, i linje med EU:s stadga om de grundläggande rättigheterna, där barnets bästa ska komma i första hand.

EU KIDS Act som antas tillsammans med detta meddelande **lägger fram ett enhetligt regelverk för hela EU. Detta säkerställer en likvärdig skyddsnivå för alla barn i EU,** samtidigt som **föräldrar och vårdnadshavare får tillgång till en uppsättning verktyg⁸.** Förslaget minskar risken för fragmentering av den inre marknaden och säkerställer rättssäkerhet för företagen i EU.

Förslaget omfattar så kallade ”sociala medier plus”, vilket definieras som digitala tjänster med funktioner som innebär störst risker för minderåriga. Dit hör sociala medier, videodelningstjänster och onlinespel med riskfylld utformning. Dessutom ingår AI-chattbotar och AI-följeslagare, som i egenskap av digitala verktyg kan ge råd till minderåriga om mental hälsa och personlig utveckling. Förslaget omfattar inte tjänster som utvecklas och används i utbildningssyfte eller av myndigheter, och är inte heller tillämpligt på industriell AI eller AI-produkter för kontorsändamål. Förslaget innehåller en **tvådelad strategi** med i) **en EU-omfattande lägsta åldersgräns** och ii) **krav på säker design.**

2.1 Den EU-omfattande åldersgränsen för sociala medier

Barns tillgång till onlineplattformar är fortfarande en central fråga, och huruvida ett barn kan ha ett eget konto eller inte har en avgörande betydelse för risknivån. Mot denna bakgrund **innebär förslaget ett förbud för sociala medieplattformar att vända sig till barn under 13 år. Det införs även en lägsta åldersgräns på 15 år i hela EU** för att underåriga ska få öppna ett eget konto, genom en modell som säkerställer en gradvis övergång. Här gäller särskilt följande principer:

Barn under 3 år bör inte ha någon tillgång till skärmar. I denna ålder utsätts barn, som passiva användare av digitala medier, främst för relationsrelaterade risker. Dessa risker uppstår ofta när föräldrar och vårdnadshavare ersätter direkt interaktion med skärmtid för att lugna eller avleda små barn. Detta riskerar att hämma barnens syn- och språkutveckling samt deras socioemotionella utveckling. Föräldrar och vårdnadshavare bör därför prioritera fysisk interaktion, begränsa sin egen tid på sociala medier när de tar hand om barn och undvika att exponera barnen för skärmar.

Barn mellan 3 och 13 år bör inte exponeras för sociala medier. Videodelningsplattformar kan dock erbjuda barnvänliga tjänster, såsom utbildningsmaterial eller åldersanpassad underhållning, vilka vårdnadshavare kan låta sina barn titta på under uppsikt på den vuxnes enhet. För detta ändamål måste plattformarna förse föräldrar eller vårdnadshavare med ett lättanvänt verktyg. Med detta ska enhetens användning kunna begränsas till enbart dessa

⁸ Definitionen av föräldraskap kommer att följa den nationella lagstiftningen i varje enskild EU-medlemsstat.

barnvänliga tjänster när den lämnas över till barnet, samtidigt som barnets skärmtid begränsas till en timme om dagen. Denna metod ligger i linje med den särskilda panelens rekommendationer och låter barn långsamt bekanta sig med teknik under uppväxten. På så sätt skyddas de fortfarande mot all otillbörlig påverkan och beroendeframkallande design som de annars riskerar att utsättas för.

För barn mellan 13 och 14 år får föräldrar eller vårdnadshavare upprätta så kallade mini-konton på sociala medier och videodelningsplattformar, under förutsättning att den lägsta åldersgränsen på 13 år respekteras. Dessa konton ska ha strikt begränsade funktioner och omfattas av föräldrakontroll. Funktionerna på sociala medier ska begränsas till ett maximalt antal kontakter med enbart andra unga, samt en skärmtid som är begränsad till en timme om dagen. Föräldrar och vårdnadshavare kommer också att kunna övervaka och styra barnets konto via en särskild app.

Ungdomar mellan 15 och 18 år ska ha rätt att upprätta egna, oberoende konton på sociala medier och videodelningsplattformar utan föräldrarnas godkännande. Samtidigt krävs garantier för att detta fortfarande bara ger tillgång till en miljö med inbyggd säkerhet. Under denna period är föräldrarnas och vårdnadshavarnas roll fortfarande central.

2.2 Säker design

Utöver de åtgärder som beskrivs ovan ålägger EU KIDS Act alla tjänster som omfattas att utformas på ett säkert sätt genom att följa strikta regler och principer. Detta säkerställer en trygg och åldersanpassad onlinemiljö. Dessa krav omfattar särskilt följande:

- **Förbud mot beroendeframkallande design:** Detta innefattar funktioner såsom oändligt skrollande, pushnotiser eller vissa belöningsfunktioner.
- **Reglerade algoritmer för innehållsval:** Dessa funktioner ska göra det möjligt för användaren att själv välja, finjustera och kontrollera det rekommenderade innehållet. Syftet är att motverka den så kallade kaninhålseffekten och säkerställa att systemen styrs av andra faktorer än enbart klick och skärmtid.
- **Säkra kontoinställningar:** Inställningarna ska skydda innehållet, erbjuda högsta möjliga nivå av integritetsskydd som standard samt ge minderåriga tydlig och begriplig information om tillämpliga villkor.
- **Skydd mot oönskade kontakter.** Okända användare ska inte kunna ta direktkontakt utanför godkända kontakter. Det kommer att krävas uttryckligt tillstånd för att läggas till i grupper. Funktioner för anonym blockering ska vara lätta att använda.
- Barn ska **enkelt kunna rapportera skadligt innehåll** och snabbt använda **stödverktyg**.
- Föräldrar och vårdnadshavare bör erbjudas effektiva och åldersanpassade **verktyg för föräldrakontroll**.

Dessa regler och principer kommer att kompletteras med skräddarsydda åtaganden för onlinespel, AI-chattbotar och AI-följeslagare. På så sätt skapas en samregleringsmodell som bygger på branschens självreglering. Kraven kommer att även gälla för appbutiker och bygga vidare på befintlig bästa praxis för självreglering. Dessa kommer att tillämpa enhetliga åldersgränser och göra applikationer, såsom onlinespel, otillgängliga för minderåriga under den fastställda åldersgränsen.

2.3 Åldersverifiering

Förslaget reglerar även kraven på och utformningen av **integritetsbevarande och tillgängliga system för åldersverifiering**.

EU KIDS Act ålägger leverantörer av onlineplattformar och videodelningstjänster en skyldighet att **genomföra en åldersverifiering när en användare skapar ett nytt konto**. Detta görs via EU:s verktyg för åldersverifiering eller motsvarande statligt godkända lösningar. Dessa måste vara säkra och träffsäkra, men samtidigt utformas så att de är integritetsbevarande, icke-diskriminerande och så diskreta som möjligt. För befintliga konton ersätter proportionerliga kontroller generell åldersverifiering i efterhand. Det kan exempelvis gälla om ett konto har varit aktivt under många år eller om kontoinnehavaren har kopplat ett kreditkort till kontot. Specifikt för onlinespel ska det krävas en **obligatorisk åldersrekommendation** för varje spel. Efterlevnaden ska säkerställas genom åldersverifiering i appbutiken innan spelet kan laddas ner.

2.4 Efterlevnad

För att minderåriga ska skyddas effektivt på nätet är det viktigt att regelverket efterlevs. Den nya EU KIDS Act bygger på de befintliga **tillsynssystemen** i förordningen om digitala tjänster och AI-förordningen. Bevisbördan för att reglerna efterlevs ligger hos leverantörerna av förmedlingstjänster. Därför måste mycket stora onlineplattformar lämna in en efterlevnadsplan till en oberoende granskare som noggrant ska bedöma den nya tjänsten eller funktionen. Kommissionen har möjlighet att kräva att leverantören föreslår rättelser om granskarens rapport tyder på brister i efterlevnaden. EU KIDS Act inför också en tillsynsavgift för att finansiera och stödja kommissionens arbete med kontroll av efterlevnaden i hela EU. Inom detta tillsynssystem kommer **klagomål som rör minderåriga eller som ges in av minderåriga att prioriteras**.

Med tanke på den snabba tekniska utvecklingen innehåller förslaget en **översynsklausul** som möjliggör framtida uppdateringar av regelverket.

3. Kompletterande åtgärder

3.1. Kompletterande lagstiftningsåtgärder på EU-nivå

EU KIDS Act kommer att fastställa specifika regler för de digitala tjänster som innebär de största riskerna för minderårigas säkerhet och utveckling. Den fokuserar på en modell för åldersanpassad tillgång och inbyggd säkerhet. Samtidigt måste det säkerställas att minderåriga är skyddade i alla digitala tjänster och produkter som de har tillgång till. Dessutom får affärsmetoder som riktar sig till minderåriga inte utgöra en risk för deras hälsa eller säkerhet.

Den kommande **rättsakten om digital rättvisa** och översynen av **förordningen om konsumentskyddssamarbete** innebär en möjlighet placera skyddet av minderåriga i fokus för EU:s konsumentskyddslagstiftning. Genom rättsakten om digital rättvisa uppdateras det generella konsumentskyddet mot skadliga kommersiella metoder online som drabbar minderåriga konsumenter. Det handlar bland annat om manipulativ digital design, oskälig prissättning, problematisk influerar-marknadsföring samt dolda fällor i digitala avtal och prenumerationer. Kommissionen kommer även att revidera förordningen om konsumentskyddssamarbete. Syftet är att stärka tillsynen för alla, särskilt för minderåriga. Detta arbete kompletterar de befintliga kontrollerna i EU KIDS Act. I arbetet med den reviderade förordningen ska kommissionen titta på hur samordningen mellan nationella

konsumentmyndigheter kan förbättras vid gränsöverskridande ärenden. Man vill även centralisera utrednings- och tillsynsbefogenheter till EU-nivå i vissa specifika fall.

Dessutom kommer kommissionen att föreslå en revidering av **direktivet om audiovisuella medietjänster**. Där ska det preciseras vilka typer av skadligt innehåll som videodelningsplattformar måste skydda minderåriga från. Det ska också klargöras hur EU:s audiovisuella regler tillämpas på influerare som innehållsskapare.

Förutom att ta fram ett ändamålsenligt regelverk och se till att det efterlevs effektivt, behöver unionens insatser stödjas av en rad åtgärder, likt de som anges nedan.

3.2 Ge barn och ungdomar egenmakt genom utbildning

Först och främst är **utbildning avgörande för att främja varje barns utveckling**. Utbildning ger minderåriga de kunskaper som krävs för att bättre förstå onlinemiljön, och lär dem att skilja mellan lämpligt och riskfyllt beteende också på nätet. Mot denna bakgrund är det av avgörande betydelse att minderåriga utrustas med de färdigheter som krävs för att använda sociala medier plus på ett säkert och ansvarsfullt sätt, inte minst i en tid med snabb AI-utveckling.

Därför kommer kommissionen att anta ett **utbildningspaket** för att stötta skolor i deras arbete med att främja digital kompetens och kunskaper om AI. Paketet ska öka medvetenheten och stärka motståndskraften hos minderåriga, **bland annat genom att rusta lärare och skolledare** för hur nästa generations sociala medier påverkar den psykiska hälsan och den kognitiva utvecklingen. I detta sammanhang är både psykologiska stödinsatser och omfattande, åldersanpassade utbildningsinsatser av avgörande betydelse.

Det kommande utbildningspaketet kommer att ytterligare **integrera undervisning om AI, bland annat genom EU:s och OECD:s gemensamma ram för AI-kompetens i grund- och gymnasieskolan**. Initiativet kommer att hjälpa skolor att utarbeta strategier för att främja barns digitala välbefinnande, med särskilt fokus på deras säkerhet och egenmakt. Paketet kommer att även främja tillgången till en säker och interoperabel europeisk digital utbildningsinfrastruktur och ett pedagogiskt välgrundat innehåll, vilket bidrar till att minska EU:s strategiska beroende inom utbildningsteknik.

Centrumen för ett säkrare internet som medfinansieras av EU erbjuder redan ett effektivt stöd för att stärka skyddet av minderåriga på nätet. Nätverkets nationella närvaro, breda räckvidd och specialistkompetens gör det till en värdefull partner för medlemsstaterna i arbetet med att utveckla och genomföra effektiva nationella strategier för en bättre onlinemiljö för minderåriga. Baserat på detta arbete planerar kommissionen att utarbeta **skraddarsydda riktlinjer om de nya reglerna** för olika målgrupper, däribland barn, föräldrar och andra vårdnadshavare, pedagoger, skolor och tillsynsmyndigheter. Detta kommer att bland annat omfatta webinarier, metoder för att tidigt upptäcka risker, hantering av åldersanpassad tillgång samt säker användning av AI-chattbotar och AI-följeslagare. Medlemsstaterna bör bygga vidare på detta arbete och stärka det på nationell, regional och lokal nivå.

Kommissionen finansierar redan forskning om barns säkerhet på nätet inom ramen för **Horisont Europa**. Arbetsprogrammet för 2026 omfattar effekterna av digitala verktyg utanför skolan och för kommunikation. Forskningen kommer att undersöka hur denna användning påverkar studieresultat och psykisk hälsa, med planerade projektstarter under 2027. Dessutom kan kommissionen identifiera **nya prioriteringar för forskningsfinansiering** samt möjligheter att stödja säkra tjänster och barncentrerad innovation genom offentliga och privata investeringar.

Parallellt med detta bör åtgärder vidtas för att främja en **sund balans mellan minderårigas skärmtid och aktiviteter i den analoga världen**. Inom ramen för Erasmus+ stödjer kommissionen fysiska miljöer och aktiviteter offline. Dessa är avgörande för minderårigas utveckling eftersom de främjar hälsosamma vanor och erbjuder alternativ till skärmtid. Kommissionen uppmanar därför medlemsstaterna att öka tillgången till idrott, kultur, fritidsgårdar, bibliotek och allmänna samlingslokaler till rimliga priser. EU:s medlemsstater och regioner bör fullt ut utnyttja tillgänglig nationell finansiering och EU-finansiering i syfte att tillhandahålla ändamålsenliga stödstrukturer för lärare, föräldrar och andra vårdnadshavare samt minderåriga.

Dessa åtgärder kommer att ingå i ett omfattande samarbete på EU-nivå och nationell nivå. Genom att **samla alla tillgängliga resurser för utbildning, medvetenhet och erfarenhetsutbyte** stärks det förebyggande arbetet och skyddet för minderåriga på nätet, som en del av en integrerad strategi för barnets rättigheter och skydd av barn. I detta sammanhang gör ett snabbt införande av produktansvarsdirektivet det lättare för alla i EU att kräva skadestånd på samma villkor, om de skadats av en produkt med säkerhetsbrister – även om det gäller en digital produkt.

3.3 Mer omfattande stödåtgärder på EU-nivå

Utöver utbildning och mediekompetens är en rad kompletterande insatser från EU avgörande för att stärka skyddet av minderåriga på nätet. Här ingår en helhetssyn på hälsa, med särskilt fokus på psykiskt välbefinnande. Dessutom stärks samarbetet mellan de aktörer som motverkar onlinerisker och bekämpar brott mot barn.

Kommissionen antog redan 2023 ett meddelande om en övergripande strategi för psykisk hälsa, vilket omfattar 20 flaggskeppsinitiativ och finansieringsmöjligheter på nästan 1,3 miljarder euro. Strategin lägger stort fokus på inkludering och stöd till sårbara grupper, såsom barn och ungdomar. Tillsammans med Unicef utarbetar kommissionen nu en **verktygslåda för förebyggande åtgärder** som ska hjälpa beslutsfattare att bättre stödja minderårigas psykiska och fysiska välbefinnande. Verktygslådan lanseras i samband med världsdagen för psykisk hälsa i oktober 2026. Den omfattar också de utmaningar som är kopplade till digitaliseringens effekter på minderårigas psykiska hälsa. Dessutom samarbetar kommissionen med WHO för att **stärka kapaciteten inom psykiatri och den psykiska hälso- och sjukvården**, med särskilt fokus på hur digitala bestämningsfaktorer påverkar minderårigas psykiska hälsa.

Barn kan även drabbas som brottsoffer. I de fall barn berörs av brottsliga gärningar på nätet, antingen som offer, gärningspersoner eller bådadera, är EU:s regelverk för straffprocessrätt tillämpligt, särskilt brottsofferdirektivet och direktivet om rättssäkerhetsgarantier för barn från 2016. När det gäller brottsförebyggande åtgärder är EU:s straffrättsliga regelverk tillämpligt och inbegriper särskilt direktivet om bekämpande av sexuella övergrepp mot barn.

Brottslighet som drabbar minderåriga online sträcker sig från hatbrott, människohandel, sexuella övergrepp och sexuell exploatering till rekrytering till organiserad brottslighet, våldsbejakande extremism eller terrorism. EU:s och medlemsstaternas tillsyns- och efterlevnadsmyndigheter kommer att fortsätta att samarbeta och skyndsamt dela information och uppgifter, i syfte att säkerställa högsta möjliga skyddsnivå för minderåriga. Den kommande **handlingsplanen för att skydda barn mot brottslighet** kommer att utgöra en enhetlig och omfattande ram för att hantera de olika risker som barn utsätts för i samband med brott, både på och utanför nätet. Den kommer att syfta till att minimera barnens exponering för brott och till att stärka kapaciteten hos brottsbekämpande och andra behöriga myndigheter att utreda och lagföra brott som drabbar barn. Den kommer att fokusera på att stödja barn under

rättsprocessen, från utredning till rättegång i de nationella systemen. **Genom detta barnrättsbaserade förhållningssätt kommer barnets bästa att komma i första hand i alla initiativ.**

3.4 Internationellt samarbete

I överensstämmelse med EU:s internationella digitala strategi har EU hittills samverkat med Australien, Brasilien, Kanada, Singapore, Storbritannien och Japan för att skydda barn online, och varit med och utformat G7-gruppens gemensamma uppsättning principer för minderåriga i onlinemiljön⁹. EU har också deltagit i diskussionerna på multilateral nivå, däribland inom Förenta nationerna¹⁰. Att stärka samarbetet med internationella partner förblir en prioritering för att effektivt skydda minderåriga på nätet. Genom EU KIDS Act införs en metod för att begränsa de risker som minderåriga utsätts för via AI-chattbotar och AI-följeslagare. Detta **förstärker EU:s rättighets- och riskbaserade AI-strategi**, vilket väcker stort intresse bland internationella partner. En enhetlig EU-strategi för att skydda minderåriga på nätet underlättar det internationella samarbetet. Den ger EU en stark och tydlig röst i dialogen med globala partner för att uppnå strategins mål.

3.5 Övervakning

Det är viktigt att kontinuerligt analysera utvecklingen av digitala tjänster för minderåriga, deras inverkan på minderåriga samt EU-initiativs inverkan. Kommissionen kommer regelbundet att utvärdera framstegen i samråd med berörda parter, däribland organisationer för barnets rättigheter, minderåriga själva samt föräldraorganisationer. Kommissionen kommer att utvärdera effekterna av och ändamålsenligheten hos det åtgärds paket som är kopplat till detta meddelande.

Denna uppföljning kommer att omfatta **effekterna och det eventuella behovet av att justera regelverket för minimiålder**. Syftet är att upprätta en strukturerad och regelbunden datainsamling för att kartlägga minderårigas faktiska upplevelser på nätet i hela EU. Denna ram ska baseras på minderårigas delaktighet, särskilt genom EU-plattformen för barns delaktighet och initiativ inom ramen för strategin för ett bättre internet för barn (BIK+). Arbetet bygger på forskning, insatser inom ramen för förordningen om digitala tjänster samt verksamheten vid det europeiska centrumet för algoritmers transparens, som fortlöpande följer utvecklingen kring barns säkerhet på nätet, ny teknik och nya användningsmönster.

Uppföljningen kommer särskilt att fokusera på effekterna på ungas psykiska välbefinnande. Den kommer även att fånga upp de positiva aspekterna av minderårigas upplevelser på nätet, däribland huruvida och i vilken utsträckning de känner sig stärkta och säkra på nätet, samt hur deras skärmtid fördelas mellan olika aktiviteter.

4. Slutsatser och nästa steg

Detta meddelande fastställer en ram som bygger på en tydlig övertygelse: leverantörerna av förmedlingstjänster bär huvudansvaret för att deras tjänster och produkter är säkra. **Föräldrar – inte algoritmer – ska uppföstra Europas barn.**

⁹ Dessa godkändes därefter av ledare från Brasilien, Egypten, Kenya, Indien och Sydkorea.

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

Vi måste bygga en onlinemiljö där minderåriga kan växa upp fria och trygga, skyddade av unionens värden. Europa ska vara den bästa platsen att växa upp på, och den bästa platsen att bli gammal på. Detta är måttstocken som dessa insatser kommer att bedömas efter.

Expertpanelen har lagt fram sitt underlag. Det är nu upp till unionens institutioner att tillsammans med medlemsstaterna, näringslivet, det civila samhället, skolorna och familjerna **åstadkomma den förändring som barn och föräldrar i hela EU kräver** – en onlinemiljö utformad med minderårigas välbefinnande i åtanke.

Kommissionen avser att vidta följande åtgärder:

- Lägga fram ett förslag till **rättsakt om digital rättvisa**.
- Föreslå en **översyn av förordningen om konsumentskyddssamarbete**.
- Föreslå en **översyn av direktivet om audiovisuella medietjänster**.
- Lägga fram en **handlingsplan för att skydda minderåriga mot brottslighet**.
- Anta ett **utbildningspaket för skolor**.