

Brussel, 27 mei 2025
(OR. en)

9069/25

LIMITE

SAN 237
SOC 295
JEUN 87
EDUC 168
CULT 55
DIGIT 91
TELECOM 143
DISINFO 43
CYBER 136
JAI 621
RECH 230

NOTA

van:	het secretariaat-generaal van de Raad
aan:	het Comité van permanente vertegenwoordigers/de Raad
Betreft:	Conclusies van de Raad over het bevorderen en beschermen van de geestelijke gezondheid van kinderen en adolescenten in het digitale tijdperk - <i>Goedkeuring</i>

1. Op 28 februari 2025 heeft het voorzitterschap bij de Groep volksgezondheid een reeks ontwerpconclusies van de Raad ingediend over het bevorderen en beschermen van de geestelijke gezondheid van kinderen en adolescenten in het digitale tijdperk¹.
2. De informele bijeenkomst van de ministers van Volksgezondheid van 24 en 25 maart 2025 en de conferentie op hoog niveau over het bevorderen van de geestelijke gezondheid van kinderen en adolescenten in de context van de digitalisering van 7 en 8 april 2025 zijn twee van de evenementen over dit onderwerp die input hebben geleverd voor de ontwerpconclusies van de Raad.

¹ Doc. ST 6348/25.

3. Op 10 maart, 14 april en 12 mei 2025 heeft de Groep volksgezondheid de ontwerpconclusies van de Raad besproken.
 4. Na informeel schriftelijk overleg, dat werd afgerond op 19 mei, heeft de Groep volksgezondheid een akkoord bereikt over de compromistekst van het voorzitterschap voor de conclusies van de Raad (zie bijlage).
 5. Het Comité van permanente vertegenwoordigers wordt verzocht:
 - de overeenstemming in de groep over de in de bijlage bij deze nota opgenomen ontwerpconclusies van de Raad te bevestigen;
 - deze ontwerpconclusies aan de Raad (Epsco) voor te leggen met het oog op goedkeuring tijdens zijn zitting op 20 juni 2025.
-

Ontwerpconclusies van de Raad over het bevorderen en beschermen van de geestelijke gezondheid van kinderen en adolescenten in het digitale tijdperk

Inleiding

Digitale technologieën¹ hebben het potentieel om de geestelijke gezondheid te verbeteren door toegang te bieden tot informatie, ondersteunende netwerken en diensten voor therapie op afstand, maar kunnen de geestelijke gezondheid² ook negatief beïnvloeden, met name bij kinderen en adolescenten³.

Daarom is het dringend noodzakelijk om een veiliger en gezonder gebruik van digitale instrumenten door kinderen en adolescenten te bevorderen, waarbij prioriteit wordt gegeven aan de bescherming van hun geestelijke gezondheid, door mediawijsheid en digitale geletterdheid in combinatie met sociale en emotionele vaardigheden te bevorderen en door een gezonder, veiliger en leeftijdsadequate digitale omgeving te creëren door nauwe samenwerking met de voornaamste belanghebbenden, waaronder beleidsmakers, lokale overheden en de digitale industrie, evenals gezinnen, zorgverleners, opleiders, zorgprofessionals, andere volwassenen die met kinderen en adolescenten werken, en jeugdvertegenwoordigers.

¹ “Digitale technologie” wordt hier als verzamelnaam gebruikt en verwijst naar digitale apparaten (d.w.z. computers, tablets, mobiele telefoons, smartwatches) en naar digitale activiteiten die kinderen en adolescenten via deze apparaten ontplooiën (d.w.z. internetgebruik, gebruik van sociale netwerken, online chatten of spelletjes spelen). Zie voor meer informatie: Kardefelt-Winther, D., “How does the time children spend using digital technology impact their mental well-being, social relationships and physical activity? An evidence-focused literature review”, Innocenti Discussion Paper, 2017-02, december 2017, onderzoekscentrum Innocenti van Unicef, Firenze, <https://www.unicef.org/innocenti/media/8181/file/UNICEF-Innocenti-Time-Using-Digital-Tech-Impact-on-Wellbeing-2017.pdf>.

² Europese Commissie, mededeling van de Commissie aan het Europees Parlement, de Raad, het Europees Economisch en Sociaal Comité en het Comité van de Regio's betreffende een alomvattende aanpak van geestelijke gezondheid, COM(2023) 298 final, 7 juni 2023, <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/NL/TXT/?uri=COM%3A2023%3A298%3AFIN>.

³ In dit document verwijst de categorie “kinderen” naar jonge kinderen (kinderen die nog niet zijn begonnen met het basisonderwijs) en schoolgaande kinderen (kinderen die naar het basisonderwijs gaan), terwijl de categorie “adolescenten” verwijst naar jongeren die naar het secundair of voortgezet onderwijs gaan.

Degenen die betrokken zijn bij digitaal ontwerp moeten meer verantwoordelijkheid nemen en de mogelijke gevolgen van hun keuzes evalueren, met inbegrip van risico's en bedreigingen voor de geestelijke gezondheid van kinderen en adolescenten. Door in het ontwerpproces van meet af aan oog te hebben voor de veiligheid, privacy, transparantie, diversiteit en betrouwbaarheid van hoogwaardige inhoud en het welzijn van de gebruiker, kunnen de makers en aanbieders van digitale technologieën de negatieve gevolgen voor de geestelijke gezondheid helpen beperken en een veiligere en evenwichtige onlineomgeving voor kinderen en adolescenten creëren.

Tot slot hebben recente mondiale en regionale uitdagingen, waaronder de COVID-19-pandemie, de Russische aanvalsoorlog tegen Oekraïne, de escalatie van gewapende conflicten in het Midden-Oosten en elders, de aanhoudende klimaatcrisis en onverwachte noodsituaties, de stressfactoren die van invloed zijn op de geestelijke gezondheid nog doen toenemen, met name voor kinderen en adolescenten. Deze uitdagingen zijn nog verergerd door de toenemende invloed en snelle ontwikkeling van digitale technologieën en onlineomgevingen, waaronder sociale media, en door de daarmee gepaard gaande toename van problematische online-ontwerppraktijken⁴ die gebruikers proberen te beïnvloeden of misbruik maken van de kwetsbaarheden van kinderen en adolescenten⁵.

Deze ontwikkelingen vereisen een gecoördineerde reactie op Europees niveau⁶.

⁴ Bijvoorbeeld donkere patronen of verslavende ontwerpen.

⁵ Europese Commissie: Directoraat-generaal Justitie en Consumentenzaken, Lupiáñez-Villanueva, F., Boluda, A., Bogliacino, F., Liva, G. et al., Behavioural study on unfair commercial practices in the digital environment: dark patterns and manipulative personalisation – Final Report, Bureau voor publicaties van de Europese Unie, 2022, <https://data.europa.eu/doi/10.2838/859030>.

⁶ Door de COVID-19-pandemie hebben kinderen veel meer tijd online doorgebracht, als gevolg van de digitalisering van de lessen, het cultuuraanbod en het sociale leven. Zie voor meer informatie: Europese Commissie, mededeling van de Commissie aan het Europees Parlement, de Raad, het Europees Economisch en Sociaal Comité en het Comité van de Regio's: EU-strategie voor de rechten van het kind, COM(2021) 142 final van 24 maart 2021, <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/NL/TXT/?uri=CELEX%3A52021DC0142>.

DE RAAD VAN DE EUROPESE UNIE,

HERINNEREND AAN HET VOLGENDE

1. Een goede gezondheid zonder een goede geestelijke gezondheid bestaat niet, waarbij “geestelijke gezondheid” door de WHO wordt gedefinieerd als “een staat van geestelijk welzijn die mensen in staat stelt om te gaan met de stressfactoren van het leven, hun potentieel te vervullen, goed te leren en te werken en een bijdrage te leveren aan hun gemeenschap”⁷.
2. Artikel 168, lid 1, VWEU, dat onder meer bepaalt dat het optreden van de Unie gericht moet zijn op de preventie van aandoeningen⁸.
3. Het recht van alle kinderen en adolescenten op de best mogelijke gezondheid, met inbegrip van geestelijke gezondheid, zoals verankerd in het internationaal recht, met name het Verdrag inzake de rechten van het kind van 1989^{9,10} en het Handvest van de grondrechten van de EU¹¹.

⁷ Wereldgezondheidsorganisatie (WHO), “Mental Health”, website van de WHO, geraadpleegd op 20 januari 2025, https://www.who.int/health-topics/mental-health#tab=tab_1.

⁸ Artikel 168 van het Verdrag betreffende de werking van de Europese Unie. PB C 326 van 26.10.2012, ELI: http://data.europa.eu/eli/treaty/tfeu_2012/oj.

⁹ Artikel 17 erkent het recht van het kind op toegang tot informatie die bevorderlijk is voor het welzijn, maar vermeldt ook uitdrukkelijk de bescherming van het kind tegen inhoud die schadelijk is voor zijn welzijn, artikel 24 erkent het recht van het kind op de grootst mogelijke mate van gezondheid, en artikel 27 benadrukt “het recht van elk kind op een levensstandaard die toereikend is voor de lichamelijke, geestelijke, intellectuele, zedelijke en maatschappelijke ontwikkeling van het kind”. Zie voor meer informatie: Verenigde Naties, Verdrag inzake de rechten van het kind, 20 september 1989, <https://www.ohchr.org/sites/default/files/crc.pdf>.

¹⁰ Daarnaast wordt in algemene opmerking nr. 25 van het Comité voor de rechten van het kind gesteld dat alle rechten van het kind moeten worden bevorderd, geëerbiedigd, beschermd en nageleefd in de digitale omgeving, <https://www.unicef.org/bulgaria/en/media/10596/file>.

¹¹ Artikel 24 erkent dat kinderen recht hebben op “de bescherming en de zorg die nodig zijn voor hun welzijn”, en dat de belangen van het kind voor overheidsinstanties en particuliere instellingen de eerste overweging vormen. Zie voor meer informatie: PB C 303 van 14.12.2007, blz. 1, ELI: http://data.europa.eu/eli/treaty/char_2007/oj.

4. Dat de Europese Unie de afgelopen jaren geestelijke gezondheid hoog op haar agenda heeft geplaatst, en dat de geestelijke gezondheid van kinderen en adolescenten bijgevolg meer aandacht heeft gekregen^{12,13,14,15,2,16,17,18}, onder meer tijdens het Europees Jaar van de jeugd in 2022, in de EU-strategie voor jongeren (2019-2027)¹⁹, in het vlaggenschipinitiatief “Trajecten naar succes op school”²⁰ van de Europese Onderwijsruimte en in het actieplan voor digitaal onderwijs²¹.

-
- ¹² Raad van de Europese Unie, Conclusies van de Raad over de toekomst van de Europese gezondheidsunie: een zorgzaam, paraat en beschermend Europa, 11597/24, 26 juni 2024, <https://data.consilium.europa.eu/doc/document/ST-11597-2024-INIT/nl/pdf>.
- ¹³ Raad van de Europese Unie, Conclusies van de Raad over geestelijke gezondheid, 15971/23, 30 november 2023, <https://data.consilium.europa.eu/doc/document/ST-15971-2023-INIT/nl/pdf>.
- ¹⁴ Conclusies van de Raad en de vertegenwoordigers van de regeringen van de lidstaten over een alomvattende aanpak van de geestelijke gezondheid van jongeren in de Europese Unie, PB C, C/2023/1337 van 30.11.2023, ELI: <http://data.europa.eu/eli/C/2023/1337/oj>.
- ¹⁵ Europees Parlement: Commissie milieubeheer, volksgezondheid en voedselveiligheid, Cerdas, S., “Verslag over geestelijke gezondheid”, 2023/2074 (INI), 17 november 2023, https://www.europarl.europa.eu/doceo/document/A-9-2023-0367_NL.html.
- ¹⁶ Europese Commissie: directoraat-generaal Onderwijs, Jongerenzaken, Sport en Cultuur, “Wellbeing and mental health at school – Guidelines for education policymakers, school leaders, teachers and educators”, Bureau voor publicaties van de Europese Unie, 2024, <https://data.europa.eu/doi/10.2766/590>. <https://education.ec.europa.eu/news/supporting-wellbeing-at-school-new-guidelines-for-policymakers-and-educators>.
- ¹⁷ Raad van de Europese Unie, Conclusies van de Raad over het versterken van de geestelijke gezondheid van vrouwen en meisjes door gendergelijkheid te bevorderen, 16366/24, 2 december 2024, <https://data.consilium.europa.eu/doc/document/ST-16366-2024-INIT/nl/pdf>.
- ¹⁸ Europese Commissie, Europese verklaring over digitale rechten en beginselen voor het digitale decennium, PB C 23 van 23.1.2023, https://eur-lex.europa.eu/legal-content/NL/TXT/?uri=OJ:JOC_2023_023_R_0001.
- ¹⁹ Resolutie van de Raad van de Europese Unie en van de vertegenwoordigers van de regeringen van de lidstaten, in het kader van de Raad bijeen over een kader voor Europese samenwerking in jeugdzaken: De EU-strategie voor jongeren 2019-2027, PB C 456 van 18.12.2018, blz. 1, <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/NL/TXT/?uri=celex%3A42018Y1218%2801%29>.
- ²⁰ Europese Commissie: directoraat-generaal Onderwijs, Jongerenzaken, Sport en Cultuur, Pathways to school success (Trajecten naar succes op school), Bureau voor publicaties van de Europese Unie, 2024, <https://data.europa.eu/doi/10.2766/477763>.
- ²¹ Europese Commissie, Europese onderwijsruimte — Digitaal onderwijs, “actieplan voor digitaal onderwijs”, website van de Europese Commissie, 23 november 2023, geraadpleegd op 20 mei 2025. <https://education.ec.europa.eu/nl/focus-topics/digital-education/action-plan>.

5. De EU-strategie voor de rechten van het kind, waarin het belang van een goede geestelijke gezondheid voor de ontwikkeling van kinderen wordt erkend²², en de aanbeveling van de Raad tot instelling van een Europese kindergarantie, waarin bijzondere aandacht wordt besteed aan geestelijke gezondheid²³.
6. De mededeling van de Commissie over een alomvattende aanpak van geestelijke gezondheid, waarin de kindertijd wordt erkend als een cruciale levensfase, waarbij de nadruk wordt gelegd op de langdurige gevolgen van uitdagingen op het gebied van geestelijke gezondheid tijdens de kindertijd voor personen, gemeenschappen en samenlevingen, alsook op de sleutelrol die gezinnen², hun sociaal-economische middelen en hun omgeving in het algemeen spelen.
7. De conclusies van de Raad over het versterken van de geestelijke gezondheid van vrouwen en meisjes door gendergelijkheid te bevorderen, waarin de negatieve gevolgen van cyberpesten, misinformatie, desinformatie en blootstelling aan onrealistische schoonheidsnormen voor de geestelijke gezondheid van kinderen en adolescenten worden benadrukt¹⁷.

²² Europese Commissie, mededeling van de Commissie aan het Europees Parlement, de Raad, het Europees Economisch en Sociaal Comité en het Comité van de Regio's: EU-strategie voor de rechten van het kind, COM(2021) 142 final van 24 maart 2021, <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/NL/TXT/?uri=CELEX%3A52021DC0142>.

²³ Aanbeveling (EU) 2021/1004 van de Raad van 14 juni 2021 tot instelling van een Europese kindergarantie, PB L 223 van 22.6.2021, ELI: <https://eur-lex.europa.eu/eli/reco/2021/1004/oj>.

8. De recente wetgevings- en niet-wetgevingswerkzaamheden van de Unie om de digitale wereld veiliger te maken voor kinderen en adolescenten^{24,25,26,27,28,29} en inzake het bestrijden van online seksueel misbruik van kinderen^{30,31}.



-
- ²⁴ Verordening (EU) 2022/2065 van het Europees Parlement en de Raad van 19 oktober 2022 betreffende een eengemaakte markt voor digitale diensten en tot wijziging van Richtlijn 2000/31/EG (digitaaldienstenverordening), PB L 2022/2065 van 27.10.2022, ELI: <https://eur-lex.europa.eu/eli/reg/2022/2065/oj>.
- ²⁵ Europese Commissie, mededeling van de Commissie aan het Europees Parlement, de Raad, het Europees Economisch en Sociaal Comité en het Comité van de Regio's: Een digitaal decennium voor kinderen en jongeren: de nieuwe Europese strategie voor een beter internet voor kinderen (BIK+), COM(2022) 212 final, 11 mei 2022, <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/NL/TXT/?uri=celex:52022DC0212>.
- ²⁶ Resolutie van het Europees Parlement van 11 maart 2021 over de rechten van het kind in het licht van de EU-strategie voor de rechten van het kind, PB C, 474 van 24.11.2021, blz. 146, https://eur-lex.europa.eu/legal-content/NL/TXT/?uri=oj:JOC_2021_474_R_0017.
- ²⁷ Raad van de Europese Unie, Conclusies van de Raad over mediawijsheid in een voortdurend veranderende wereld, PB C, 2020/C 193/06 van 9.6.2020, [https://eur-lex.europa.eu/legal-content/NL/TXT/?uri=CELEX:52020XG0609\(04\)](https://eur-lex.europa.eu/legal-content/NL/TXT/?uri=CELEX:52020XG0609(04)).
- ²⁸ Richtlijn (EU) 2018/1808 van het Europees Parlement en de Raad van 14 november 2018 tot wijziging van Richtlijn 2010/13/EU betreffende de coördinatie van bepaalde wettelijke en bestuursrechtelijke bepalingen in de lidstaten inzake het aanbieden van audiovisuele mediadiensten (richtlijn audiovisuele mediadiensten) in het licht van een veranderende marktsituatie, PB L, 2018/1808 van 28.11.2018, ELI: <http://data.europa.eu/eli/dir/2018/1808/oj>.
- ²⁹ Verordening (EU) 2024/1689 van het Europees Parlement en de Raad van 13 juni 2024 tot vaststelling van geharmoniseerde regels betreffende artificiële intelligentie en tot wijziging van de Verordeningen (EG) nr. 300/2008, (EU) nr. 167/2013, (EU) nr. 168/2013, (EU) 2018/858, (EU) 2018/1139 en (EU) 2019/2144 en de Richtlijnen 2014/90/EU, (EU) 2016/797 en (EU) 2020/1828 (verordening artificiële intelligentie), PE/24/2024/REV/1, PB L, 2024/1689, 12.7.2024, ELI: <http://data.europa.eu/eli/reg/2024/1689/oj>.
- ³⁰ Europese Commissie, mededeling van de Commissie aan het Europees Parlement, de Raad, het Europees Economisch en Sociaal Comité en het Comité van de Regio's: EU-strategie voor een doeltreffendere bestrijding van seksueel misbruik van kinderen, COM(2020) 607 final van 24 juli 2020, <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/NL/TXT/?uri=CELEX%3A52020DC0607>.
- ³¹ Verordening (EU) 2021/1232 van het Europees Parlement en de Raad van 14 juli 2021 betreffende een tijdelijke afwijking van sommige bepalingen van Richtlijn 2002/58/EG ten aanzien van het gebruik van technologieën door aanbieders van nummeronafhankelijke interpersoonlijke communicatiediensten voor de verwerking van persoonsgegevens en andere gegevens ten behoeve van de bestrijding van online seksueel misbruik van kinderen, gewijzigd bij Verordening (EU) 2024/1307 van het Europees Parlement en de Raad van 29 april 2024, PE/38/2021/REV/1, PB L 274 van 30.7.2021, ELI: <http://data.europa.eu/eli/reg/2021/1232/oj>.

9. De digitaledienstenverordening, die onlineplatforms onder meer verplicht een hoog niveau van privacy, veiligheid en beveiliging te waarborgen voor minderjarigen die hun diensten gebruiken²⁴, en zeer grote onlineplatforms verplicht om regelmatig risicobeoordelingen uit te voeren en risicobeperkende maatregelen te nemen in verband met systemische risico's voor de eerbiediging van de rechten van het kind en voor de bescherming van minderjarigen tegen negatieve gevolgen voor hun lichamelijk en geestelijk welzijn; de richtlijn audiovisuele mediadiensten, die onder meer voorziet in een specifiek kader met waarborgen tegen schadelijke audiovisuele inhoud, met inbegrip van inhoud die op videoplatforms wordt aangeboden, en de lidstaten ook verplicht ervoor te zorgen dat onder hun bevoegdheid vallende aanbieders van audiovisuele mediadiensten en aanbieders van videoplatforms passende maatregelen nemen om minderjarigen te beschermen tegen programma's of door gebruikers gegenereerde video's en audiovisuele commerciële communicatie die hun lichamelijke, geestelijke of zedelijke ontwikkeling kunnen aantasten²⁸; de nieuwe Europese strategie voor een beter internet voor kinderen (BIK+), die maatregelen omvat ter ondersteuning van het geestelijk welzijn online en leeftijdsadequate ontwerpen, heeft tot doel het bewustzijn te vergroten en capaciteit op te bouwen met betrekking tot onlinerisico's, zoals cyberpesten, misinformatie en desinformatie, en bevordert gezond en verantwoord onlinegedrag²⁵, en de verordening artificiële intelligentie, waarin horizontale en risicogebaseerde regels zijn vastgesteld voor de wijze waarop artificiële intelligentie (AI) in de Unie op alle gebieden en in alle sectoren kan worden ontwikkeld en gebruikt, heeft tot doel een hoog niveau van bescherming van de grondrechten en veiligheid te waarborgen en houdt rekening met de specifieke rechten van kinderen, onder meer door AI-systemen die kwetsbaarheden van kinderen online uitbuiten²⁹ expliciet te verbieden en door evenredige en doeltreffende waarborgen voor AI-systemen met een hoog risico in te voeren.

10. De conclusies van de Raad over het ondersteunen van welzijn in digitale educatie, waarin de lidstaten worden opgeroepen het welzijn van lerenden en onderwijzenden te versterken bij het ontwerpen van nationale beleidsmaatregelen en strategieën op het gebied van digitaal onderwijs en scholen te ondersteunen bij het ontwikkelen van een passend tijdbeheer op het gebied van digitale onderwijs- en leeractiviteiten en contactonderwijs³².
11. De conclusies van de Raad over de bijdrage van onderwijs en opleiding aan de versterking van de gemeenschappelijke Europese waarden en het democratisch burgerschap, waarin de lidstaten worden aangemoedigd om doeltreffende mediawijsheid en digitale geletterdheid te bevorderen, gezien de toenemende uitdagingen waarmee kinderen en adolescenten in digitale contexten en online worden geconfronteerd, in verband met kwesties als digitale veiligheid en privacy, cyberpesten, desinformatie, haatzaaiende uitlatingen en radicalisering³³.
12. De strategie voor een paraatheidsunie van de Commissie, die is gericht op het integreren van paraatheid in schoolcurricula, het opleiden van onderwijzend personeel om essentiële vaardigheden op het gebied van paraatheid te helpen ontwikkelen, zoals mediawijsheid en digitale geletterdheid, en het vergroten van het bewustzijn inzake risico's en bedreigingen, met name door misinformatie tegen te gaan³⁴.
13. De conclusies van de Raad over het stimuleren van motorische vaardigheden, lichaamsbeweging en sportactiviteiten bij kinderen, waarin het verband tussen lichaamsbeweging en het geestelijk welzijn van kinderen en adolescenten wordt benadrukt³⁵.

³² Raad van de Europese Unie, Conclusies van de Raad over het ondersteunen van welzijn in digitale educatie, 2022/C 469/04, 9.12.2022, ELI: [https://eur-lex.europa.eu/legal-content/NL/TXT/?uri=CELEX:52022XG1209\(01\)](https://eur-lex.europa.eu/legal-content/NL/TXT/?uri=CELEX:52022XG1209(01)).

³³ Raad van de Europese Unie, Conclusies van de Raad over de bijdrage van onderwijs en opleiding aan de versterking van de gemeenschappelijke Europese waarden en het democratisch burgerschap, PB C, C/2023/1419, 1.12.2023, ELI: <http://data.europa.eu/eli/C/2023/1419/oj>.

³⁴ Europese Commissie, Gezamenlijke mededeling aan het Europees Parlement, de Europese Raad, de Raad, het Europees Economisch en Sociaal Comité en het Comité van de Regio's over de strategie voor een paraatheidsunie, JOIN(2025) 130 final, 26 maart 2025, <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/NL/TXT/?uri=celex:52025JC0130>.

³⁵ Raad van de Europese Unie, Conclusies van de Raad over het stimuleren van motorische vaardigheden, lichaamsbeweging en sportactiviteiten bij kinderen, PB C, 2015/C 417/09, 15.12.2015, <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/NL/TXT/?uri=CELEX%3A52015XG1215%2807%29>.

14. De conclusies van de Raad en de vertegenwoordigers van de regeringen der lidstaten, in het kader van de Raad bijeen, over lichaamsbeweging het hele leven lang, waarin de impact van lichaamsbeweging op de geestelijke gezondheid tijdens de kinderjaren wordt benadrukt³⁶.
15. Deze Raadsconclusies laten de onderhandelingen over het meerjarig financieel kader na 2027 onverlet.

ZICH BEWUST VAN HET VOLGENDE

16. Een goed geestelijk welzijn kan kinderen en adolescenten helpen ontwikkelingsmijlpalen³⁷ te bereiken, te leren hoe zij problemen kunnen aanpakken, hun eigen emoties te reguleren, sociale en emotionele competenties te verwerven, veilige en stimulerende relaties met leeftijdsgenoten en volwassenen tot stand te brengen, op school te slagen, een sterk gevoel van eigenwaarde te ontwikkelen en het zelfvertrouwen en eigen identiteitsbesef op te bouwen die zij nodig hebben om te gedijen³⁵.
17. Tot 20 % van de kinderen wereldwijd heeft te maken met geestelijke-gezondheidsproblemen²² en 9 miljoen adolescenten (tussen 10 en 19 jaar oud) in Europa leven met psychische stoornissen³⁸, die – als ze niet worden behandeld – van grote invloed zijn op hun ontwikkeling, opleidingsniveau en potentieel om een bevredigend leven te leiden.

³⁶ Raad van de Europese Unie, Conclusies van de Raad over lichaamsbeweging het hele leven lang, PB C, 2021/C 501 I/01, 13.12.2021,

https://eur-lex.europa.eu/legal-content/NL/TXT/?uri=oj:JOC_2021_501_I_0001.

³⁷ SOS Kinderdorpen, “A truly comprehensive EU approach to mental health: Putting children and families’ wellbeing at the centre”, september 2024,

<https://www.sos-childrensvillages.org/getmedia/677b48e5-a312-4454-bc0a-766057acbf30/Briefing-note-mental-health-SOS-CVI>.

³⁸ Kinderfonds van de Verenigde Naties, The State of the World’s Children 2021: On My Mind – Promoting, protecting and caring for children’s mental health, UNICEF, New York, oktober 2021, <https://www.unicef.org/media/114636/file/SOWC-2021-full-report-English.pdf>.

18. De oorzaken van uitdagingen op het gebied van geestelijke gezondheid ontstaan vaak in de vroege kinderjaren en ongeveer de helft van alle psychische stoornissen manifesteert zich voor de leeftijd van 14 jaar, waaruit blijkt hoe belangrijk deze levensfase in de ontwikkeling is³⁷. De adolescentie is eveneens een cruciale periode voor de ontwikkeling van sociale en emotionele gewoonten die het geestelijk welzijn bevorderen. Zelfs als uitdagingen op het gebied van geestelijke gezondheid zich later in het leven ontwikkelen, zijn vroege ervaringen vormend en kunnen ze, als ze moeilijk waren, bijdragen tot de ontwikkeling van psychische stoornissen op elke leeftijd.
19. Het dagelijks leven van kinderen en adolescenten vindt tegenwoordig steeds vaker plaats in digitale omgevingen, en daarom is het van cruciaal belang dat hun rechten in de digitale wereld in dezelfde mate worden gewaarborgd als in de fysieke wereld.
20. De snelle ontwikkeling van digitale technologieën biedt kinderen en adolescenten veel voordelen op het gebied van onderwijs, amusement en communicatie, zoals opties voor gepersonaliseerd leren, de ontwikkeling van hun digitale vaardigheden en competenties en toegang tot virtuele gemeenschappen. Deze voordelen dragen bij tot het smeden van sociale banden, met name onder adolescenten, die hun geestelijke gezondheid³⁹ en algemeen welzijn kunnen versterken. Digitale technologieën kunnen ook een positieve bijdrage leveren aan preventiecampagnes gericht op kinderen en adolescenten, zoals zelfmoordpreventiecampagnes.

³⁹ Een voorbeeld van deze voordelen is het verantwoord spelen van spelletjes die de geestelijke gezondheid ten goede kunnen komen door reflexen te versterken, de stemming te verbeteren en spelers nieuwe eigenschappen en emoties te laten ontdekken. Onlinespellen kunnen ook helpen om wereldwijde contacten op te bouwen, met name voor degenen die moeite hebben met sociale interactie. Zie voor meer informatie: Mental Health Europe, “Report on Digitalisation in Mental Health, Mental health in the digital age: Applying a human rights based, psychosocial approach as compass”, december 2022, <https://www.mhe-sme.org/wp-content/uploads/2023/01/Mental-health-in-the-digital-age-Applying-a-human-rights-based-psychosocial-approach-as-compass.pdf>.

21. Tegelijkertijd vormt de bovengenoemde snelle ontwikkeling van digitale technologieën een bedreiging voor het algemene geestelijke welzijn van kinderen en adolescenten waarvan de omvang en gevolgen deels nog niet goed zijn in te schatten. Daarom is meer onderzoek nodig om de impact ervan op de zich ontwikkelende hersenen en persoonlijkheid, met inbegrip van cognitieve vermogens en vaardigheden, en de mogelijke gedragsmatige gevolgen ervan⁴⁰ naar behoren te beoordelen, met name met betrekking tot kinderen en adolescenten in kwetsbare situaties.
22. De risico's die de verspreiding van digitale technologieën met zich meebrengen voor de geestelijke gezondheid van kinderen en adolescenten, kunnen hoog zijn en daarom lijkt het verstandig om, op basis van de huidige wetenschappelijke gegevens, preventieve maatregelen te nemen om de potentiële risico's te beperken, totdat er voldoende onderzoek is verricht. Dergelijke maatregelen kunnen bijvoorbeeld bestaan uit het in het leerplan opnemen van lessen in sociale en emotionele vaardigheden en mechanismen voor stressbestrijding, het reguleren van praktijken waarvan reeds bekend is dat ze verslavend en manipulatief zijn, en het ondersteunen van ouders door hun de passende informatie en instrumenten te verstrekken zodat kinderen en adolescenten leren hoe zij zich op een veilige en mondige manier in de digitale wereld kunnen bewegen.
23. Regelgevings- en onderwijsstelsels moeten hier beter op inspringen en ervoor zorgen dat kinderen en adolescenten van de mogelijkheden van digitale technologieën kunnen profiteren, terwijl de mogelijke negatieve gevolgen ervan voor hun geestelijke gezondheid worden voorkomen en beperkt.
24. In de meeste gevallen is niet de digitalisering zelf of het gebruik van digitale technologieën op zich het probleem, maar een combinatie van digitale determinanten, zoals gebruiker, gedrag, milieu, inhoud en ontwerp, die de geestelijke gezondheid van kinderen en adolescenten kan beïnvloeden.

⁴⁰ European Public Health Alliance, Farah, L., "Strengthening countries' cooperation to safeguard children and adolescents from screen addiction and to protect mental health", website van de European Public Health Alliance, 24 september 2024, geraadpleegd op 21 januari 2025, <https://epha.org/strengthening-countries-cooperation-to-safeguard-children-and-adolescent-from-screen-addiction-and-protect-mental-health/>.

25. Kinderen en adolescenten vormen als gebruikers van digitale technologie een kwetsbare groep die bijzonder vaak ten prooi valt aan cybercriminaliteit (bv. identiteitsdiefstal, afpersing, seksueel misbruik van kinderen), manipulatief en/of verslavende ontwerpen, illegaal gebruik van persoonsgegevens of het aansporen tot activiteiten die voor hen ongeschikt of illegaal zijn (bv. het bekijken van inhoud voor volwassenen, online gokken en gokken als onderdeel van games (bv. zogenaamde lootboxes), de aankoop van alcohol, tabak en soortgelijke producten¹⁴, of onlineweddenschappen). Kinderen en adolescenten kunnen ook kwetsbaar zijn voor onlinerekrutering om daarna te worden uitgebuit. Met name meisjes lopen het risico om slachtoffer te worden van gendergerelateerd cybergeweld, waaronder cyberintimidatie⁴¹, terwijl kinderen met een handicap met name het slachtoffer worden van cyberpesten en geweld⁴².

⁴¹ Sala, A., Porcaro, L. Gomez, E., “Social Media Use and adolescents’ mental health and well-being: An umbrella review”, Computers in Human Behavior Reports, maart 2024, <https://doi.org/10.1016/j.chbr.2024.100404>.

⁴² Barringer-Brown, Ch., “Cyber bullying among Students with Serious Emotional and Specific Learning Disabilities”, Journal of Education and Human Development, juni 2015, vol. 4, nr. 2(1), <https://jehdnet.com/vol-4-no-2-1-june-2015-abstract-4-jehd/>.

26. Wat gedrag betreft, kan een te snelle of te plotse toegang van jonge kinderen tot digitale technologieën of gebruik zonder adequaat toezicht de cognitieve en mentale ontwikkeling schaden⁴³, terwijl een verkeerd of buitensporig gebruik van digitale technologieën door kinderen en adolescenten in de schoolgaande leeftijd mentale problemen kan veroorzaken, bijvoorbeeld doordat ze offline minder sociale interactie hebben⁴⁴, in een sociaal isolement raken⁴⁵ en eenzaamheid⁴⁶ ondervinden, door een negatieve impact op hun cognitieve vermogens⁴⁷, het ontstaan van een gameverslaving⁴⁸ of de ontwikkeling van een gedragsmatige verslaving⁴⁹.

⁴³ Wereldgezondheidsorganisatie, Guidelines on physical activity, sedentary behaviour and sleep for children under 5 years of age, website van de WHO, 2019, <https://iris.who.int/handle/10665/311664>.

⁴⁴ Mental Health Europe, “Report on Digitalisation in Mental Health, Mental health in the digital age: Applying a human rights based, psychosocial approach as compass”, december 2022, <https://www.mhe-sme.org/wp-content/uploads/2023/01/Mental-health-in-the-digital-age-Applying-a-human-rights-based-psychosocial-approach-as-compass.pdf>.

⁴⁵ Wereldgezondheidsorganisatie, WHO infographic “Social isolation and loneliness affect people of all ages, worldwide”, website van de WHO, 15 november 2023, geraadpleegd op 20 mei 2025. <https://www.who.int/multi-media/details/social-isolation-and-loneliness-affect-people-of-all-ages--worldwide>.

⁴⁶ Europese Commissie, Gemeenschappelijk Centrum voor Onderzoek (JRC), 2024: EU Loneliness Survey; (JRC) [Dataset] PID: <http://data.europa.eu/89h/82e60986-9987-4610-ab4a-84f0f5a9193b>.

⁴⁷ Small, G. W., Lee, J., Kaufman, A., Jalil, J., Siddarth, P. et al., “Brain health consequences of digital technology use”, Dialogues in clinical neuroscience, vol. 22, nr. 2, 2020, blz. 179–187, <https://doi.org/10.31887/DCNS.2020.22.2/gsmall>.

⁴⁸ Wereldgezondheidsorganisatie, website van de WHO, geraadpleegd op 15 april 2025, <https://www.who.int/standards/classifications/frequently-asked-questions/gaming-disorder>.

⁴⁹ Verkeerd en buitensporig gebruik van digitale technologieën, met name van sociale media, lijkt op een gedragspatroon dat wordt gekenmerkt door verslavingsachtige symptomen, zoals het onvermogen om het gebruik te beheersen, ontwenningssverschijnselen als men offline is, het verwaarlozen van andere activiteiten voor het gebruik van digitale technologieën en negatieve gevolgen in het dagelijks leven als gevolg van het buitensporig gebruik. Zie voor meer informatie: Wereldgezondheidsorganisatie, “Teens, screens and mental health”, website van de WHO, 25 september 2024, geraadpleegd op 20 januari 2025, <https://www.who.int/europe/news-room/25-09-2024-teens--screens-and-mental-health>.

27. Verkeerd of buitensporig gebruik van digitale technologieën door kinderen en adolescenten kan ook hun lichamelijke gezondheid schaden, bijvoorbeeld doordat ze minder aan lichaamsbeweging doen⁵⁰, en draagt bij aan het ontstaan van of de verergering van een sedentaire levensstijl en slechte eetgewoonten. Dit kan allebei leiden tot obesitas⁵¹, slaapproblemen⁵², problemen met het zicht (met name myopie) of de ontwikkeling van spier- en skeletaandoeningen⁵³. Al deze factoren dreigen ook de geestelijke gezondheid en het algemene welzijn te schaden.
28. Een omgeving waar ouders, opleiders of verzorgers van kinderen en adolescenten buitensporig gebruik maken van digitale apparaten kan leiden tot door technologie veroorzaakte verstoringen in de interacties tussen volwassenen en kinderen (technoferentie) en de ontwikkeling van levensvaardigheden, die essentieel zijn voor het geestelijk welzijn⁵⁴, verstoren.

⁵⁰ Kardefelt-Winther, D., Rees, G., & Livingstone, S., “Contextualising the link between adolescents’ use of digital technology and their mental health: a multi-country study of time spent online and life satisfaction”, *Journal of child psychology and psychiatry, and allied disciplines*, vol. 61, nr. 8, 2020, blz. 875–889, <https://doi.org/10.1111/jcpp.13280>.

⁵¹ Slechte eetgewoonten kunnen leiden tot de ontwikkeling van vetstofwisselingsstoornissen en diabetes, alsook tot overgewicht en obesitas. Zie voor meer informatie: Aghasi, M., Matinfar, A., Golzarand, M., Salari- Moghaddam, A., & Ebrahimpour-Koujan, S., “Internet Use in Relation to Overweight and Obesity: A Systematic Review and Meta-Analysis of Cross-Sectional Studies”, *Advances in nutrition*, vol. 11, nr. 2, 2020, blz. 349–356, <https://doi.org/10.1093/advances/nmz073>.

⁵² Slaap is cruciaal voor de geestelijke gezondheid. Een kortere en een minder goede slaap is één van de belangrijkste negatieve effecten van het gebruik van digitale technologieën bij kinderen en adolescenten.

Zie voor meer informatie: Stanković, M., Nesic, M., Cicevic, S., & Shi, Z., “Association of smartphone use with depression, anxiety, stress, sleep quality, and internet addiction. Empirical evidence from a smartphone application”, *Personality and Individual Differences*, vol. 168, januari 2021, <https://doi.org/10.1016/j.paid.2020.110342>.

⁵³ Tereshchenko S., Kasparov E., Manchuk V., Evert L., Zaitseva O. et al., “Recurrent pain symptoms among adolescents with generalized and specific problematic internet use: A large-scale cross- sectional study”, *Computers in Human Behavior Reports*, vol. 16, december 2024, <https://doi.org/10.1016/j.chbr.2024.100506>.

⁵⁴ McDaniel, B.T., Radesky, J. S., “Technoference: Parent Distraction with Technology and Associations with Child Behavior Problems”, *Child Development*, vol. 89(1), mei 2017, <https://doi.org/10.1111/cdev.12822>.

29. Wat de inhoud die kinderen en adolescenten bekijken betreft, kan er een onderscheid worden gemaakt tussen twee categorieën. Ten eerste is er de kwaliteit van de inhoud die op sociale media en soortgelijke platforms wordt gepresenteerd. Die inhoud kan heel goed leeftijdsadequaat zijn, maar door de manier waarop hij wordt aangeboden (bv. de frequentie waarmee de inhoud wordt getoond) en specifieke ingebouwde functies die een maximale betrokkenheid van de gebruiker beogen, kan hij toch een negatief effect hebben op de eigenwaarde of het zelfvertrouwen⁵⁵, voor meer stress en angst zorgen⁵⁵, leiden tot de ontwikkeling of verergering van psychische stoornissen zoals depressie⁵⁶, gedragsstoornissen zoals hyperactiviteit/onoplettendheid⁵⁷ en bijdragen tot de vorming van een negatief lichaamsbeeld en de ontwikkeling van eetstoornissen⁵⁸.

⁵⁵ Karim, F., Oyewande, A. A., Abdalla, L. F., Chaudhry Ehsanullah, R., & Khan, S., “Social Media Use and Its Connection to Mental Health: A Systematic Review”, *Cureus*, vol. 12, nr. 6, 2020, <https://doi.org/10.7759/cureus.8627>.

⁵⁶ Ma, L., Evans, B., Kleppang, A. L., & Hagquist, C., “The association between screen time and reported depressive symptoms among adolescents in Sweden”, *Family practice*, vol. 38, nr. 6, 2021, blz. 773–779, <https://doi.org/10.1093/fampra/cmab029>.

⁵⁷ Kinderfonds van de Verenigde Naties, “Child and adolescent mental health. The State of Children in the European Union 2024”, Policy Brief nr. 2, februari 2024, https://www.unicef.org/eu/media/2806/file/Child_and_adolescent_mental_health_policy_brief.pdf.pdf.

⁵⁸ Marks, R. J., De Foe A. & Collett J., “The pursuit of wellness: Social media, body image and eating disorders”, *Children and youth services review*, vol. 119, 2020, <https://doi.org/10.1016/j.childyouth.2020.105659>.

Ten tweede is er het probleem van ongepaste inhoud, waarbij kinderen en adolescenten worden blootgesteld aan schadelijke inhoud zoals geweld (cyberpesten en cyberintimidatie)⁵⁹ en extreem geweld, seksuele inhoud (porno)⁶⁰, mis- en desinformatie (waaronder “deepfakes” of door AI gegenereerde beelden, video’s of geluiden)⁶¹, haatzaaiende uitlatingen⁶², commerciële en niet-commerciële communicatie over of promotie voor ongezonde voeding en dranken, tabak en soortgelijke producten¹⁴, of verboden stoffen (drugs)¹³.

30. Het ontwerp van een digitaal product heeft een doorslaggevende invloed op de ervaringen en het gedrag van gebruikers, met name bij kinderen en adolescenten. Een doordacht ontwerp kan het gebruiksgemak, de veiligheid en de privacy bevorderen, terwijl problematische ontwerpkeuzes gebruikers kunnen blootstellen aan risico’s die hun welzijn en geestelijke gezondheid schaden. Het is met name belangrijk om ervoor te zorgen dat gebruikers een breed scala aan inhoud te zien krijgen om te voorkomen dat zij verstrikt raken in algoritmische bubbels die eenzijdige perspectieven versterken, waardoor angst, isolatie of een negatieve zelfperceptie, met name bij kinderen en adolescenten, worden verergerd. Bovendien leiden schadelijke, misleidende en bedrieglijke ontwerppraktijken zoals donkere patronen, waarbij misbruik wordt gemaakt van kwetsbaarheden en gedrag wordt gemanipuleerd, verslavende en manipulatieve ontwerpen, die erop gericht zijn de gebruiker aan het scherm te kluisteren en tegelijkertijd uitgebreide interactie aan te moedigen (autoplay, eindeloos scrollen, streaks, meldingen, lootboxes en boodschappen over wat iemand dreigt te missen), en misleidende personalisatietechnieken (algoritmen), die kunnen worden verergerd door kwaadwillige bedrijfsmodellen, een gebrekkige corporate governance en slechte zakelijke keuzes, tot de uitbuiting van kinderen en adolescenten in de digitale wereld.

⁵⁹ Met inbegrip van dodelijk geweld, misbruik, moord, zelfbeschadiging en zelfdoding.

⁶⁰ Raine, G., Khouja, C., Scott, R., Wright, K., Sowden, A. J., “Pornography use and sexting amongst children and young people: a systematic overview of reviews”, *Systematic Reviews*, vol.9, 2020, <https://doi.org/10.1186/s13643-020-01541-0>.

⁶¹ Pilgrim, J., & Vasinda, S., “Fake News and the “Wild Wide Web”: A Study of Elementary Students’ Reliability Reasoning”, *Societies*, vol. 11, nr. 4, 2021, <https://doi.org/10.3390/soc11040121>.

⁶² Kansok-Dusche, J., Ballaschk, C., Krause, N., ZeiBig, A., Seemann-Herz, L., et al., “A Systematic Review on Hate Speech among Children and Adolescents: Definitions, Prevalence, and Overlap with Related Phenomena. Trauma, Violence, & Abuse”, vol. 24, nr. 4, 2023, blz. 2598-2615, <https://journals.sagepub.com/doi/10.1177/15248380221108070>.

31. Kinderen en adolescenten vormen geen homogene groep. Hoewel factoren zoals gender⁶³, onderwijsachtergrond en sociaal-economische ongelijkheden⁶⁴ een belangrijke rol spelen voor de geestelijke gezondheid van kinderen en adolescenten, lijkt leeftijd⁶⁵ de belangrijkste factor te zijn bij het ontwikkelen van strategieën voor maatregelen tegen de negatieve gevolgen van verkeerd of buitensporig gebruik van digitale technologieën voor hun geestelijke gezondheid.

-
- ⁶³ Twenge, J. M., Haidt, J., Lozano, J., & Cummins, K. M., “Specification curve analysis shows that social media use is linked to poor mental health, especially among girls”, *Acta Psychologica*, vol. 224, 2022, 103512, <https://doi.org/10.1016/j.actpsy.2022.103512>.
- ⁶⁴ Kinderfonds van de Verenigde Naties, “Digital technologies, child rights and well-being. The state of children in the European Union 2024”, Policy Brief no 4, UNICEF, februari 2024, <https://www.unicef.org/eu/media/2586/file/Digital%20technologies%20policy%20brief.pdf>.
- ⁶⁵ Holly, L., Demaio, S., & Kickbusch, I., “Public health interventions to address digital determinants of children’s health and wellbeing”, *The Lancet Public Health*, vol. 9, nr. 9, 2024, blz. e700-e704, [https://doi.org/10.1016/S2468-2667\(24\)00180-4](https://doi.org/10.1016/S2468-2667(24)00180-4).

ZICH BEWUST VAN HETGEEN VOLGT:

32. In Europa zijn we getuige van een achteruitgang van de geestelijke gezondheid van kinderen en adolescenten². Er is daarom dringend behoefte aan een doortastende, veelzijdige en vooruitziende benadering die de complexe onderliggende oorzaken aanpakt, goed wetenschappelijk onderbouwd is en gebaseerd is op multidisciplinair onderzoek, en die wordt versterkt door nauwere samenwerking en uitwisseling van beste praktijken in heel Europa om een gezondere toekomst voor zowel de huidige als de toekomstige generaties te waarborgen⁶⁶.
33. Bij de aanpak van geestelijke gezondheidsproblemen van kinderen en adolescenten moet evenveel nadruk worden gelegd op het bevorderen van een gezonde levensstijl en gezonde settings⁶⁷ die de algemene geestelijke gezondheid en het welzijn bevorderen, op preventieve maatregelen, met name gericht op kinderen en adolescenten in kwetsbare situaties, en op het verlenen van de nodige psychologische en psychiatrische hulp en ondersteuning.
34. Uit het bewijs van de positieve correlatie tussen lichaamsbeweging (met inbegrip van buitenactiviteiten), geestelijke gezondheid en cognitieve processen⁶⁸ blijkt dat lichaamsbeweging één van de belangrijkste en doeltreffendste factoren is om levenslang lichamelijk en geestelijk gezond te blijven³⁶. Ook het vanaf jonge leeftijd tot ontwikkeling brengen van de psychosociale vaardigheden van kinderen is essentieel om hen te helpen gedrag aan te leren dat hun geestelijke en lichamelijke gezondheid hun hele leven ondersteunt, waardoor een verkeerd gebruik van digitale instrumenten op latere leeftijd wordt voorkomen.

⁶⁶ Het is cruciaal dat hier verschillende actoren bij worden betrokken: ouders, verzorgers, opleiders, beleidsmakers, wetenschappers, professionals in de geestelijke gezondheidszorg en technologieaanbieders. Zie voor meer informatie: Wereld Economisch Forum, “World Mental Health Day: How to safeguard children’s mental wellbeing in the digital era”, website van het WEF, 10.10.2023, geraadpleegd op 21 januari 2025, <https://www.weforum.org/stories/2023/10/world-mental-health-day-how-to-safeguard-childrens-mental-well-being-in-the-digital-era/>.

⁶⁷ Wereldgezondheidsorganisatie, “Health Promotion”, website van de WHO, geraadpleegd op 20 mei 2025, <https://www.who.int/teams/health-promotion/enhanced-wellbeing/first-global-conference/actions>.

⁶⁸ Cosma A., Abdrakhmanova S., Taut D., Schrijvers K., Catunda C., Schnohr C., “A focus on adolescent mental health and wellbeing in Europe, central Asia and Canada. Health Behaviour in School-Aged Children. International report from the 2021/2022 survey. Volume 1, Kopenhagen, WHO Regional Office for Europe (2023), geraadpleegd op 20 februari 2025, <https://iris.who.int/handle/10665/373201>.

35. Gezonde voeding, regelmatige lichaamsbeweging en een goede slaap, in combinatie met een evenwicht tussen rust en activiteit, zijn van vitaal belang voor de volledige lichamelijke en geestelijke ontwikkeling van kinderen. Ook contact met leeftijdsgenoten, culturele participatie, creatieve activiteiten, tijd voor vrij spel, stimulerende omgevingen en tijd in de natuur kunnen een positief effect hebben op de geestelijke gezondheid van kinderen en adolescenten doordat deze activiteiten hun eigenwaarde, zelfacceptatie, zelfvertrouwen en zelfrespect helpen opbouwen²².
36. Het gebruik van digitale technologieën door kinderen en adolescenten is een essentieel onderdeel van een breder concept van preventie van risicogedrag en preventiestrategieën op nationaal niveau.

VERZOEKT DE LIDSTATEN OM:

37. Gerichte communicatie en campagnes TE ONTWIKKELEN en BEVORDEREN om de hele samenleving, in het bijzonder ouders, verzorgers en opleiders, bewust te maken van de voordelen van het uitstellen van de toegang tot digitale technologieën voor jonge kinderen tot een bepaalde leeftijd en vervolgens van een geleidelijke, gecontroleerde introductie tot veilig gebruik, waarbij de nadruk wordt gelegd op de positieve impact van die aanpak op de cognitieve en psychologische ontwikkeling van jonge kinderen⁶⁹⁷⁰.

⁶⁹ De leeftijd waarop kinderen digitale technologieën beginnen te gebruiken blijft continu dalen. Uit Zweedse statistieken uit 2019 blijkt dat 16 % van de eenjarigen ten minste één uur per dag naar videoclips (bv. YouTube) kijkt. Zie voor meer informatie: Zweedse Mediaraad, Nutley, S., & Thorell, L., “Digital media and mental health problems in children and adolescents. A research overview”, 2022, https://mediamyndigheten.se/globalassets/rapporter-och-analyser/2022/digital-media-and-mental-health-problems-in-children-and-adolescents_tillganglighetsanpassad.pdf.

⁷⁰ Er moet ook aandacht worden besteed aan de risico's en mogelijke negatieve gevolgen van een te vroege en te plotse toegang zonder adequaat toezicht.

38. Diverse offline methoden TE ONTWIKKELEN, TE PROMOTEN en AAN TE BIEDEN om jonge kinderen te verzorgen, op te voeden en te vermaken, met nadruk op activiteiten die de cognitieve, emotionele en sociale ontwikkeling bevorderen, zoals interactief spel, buitenactiviteiten, tijd met familie en vrienden doorbrengen en creatieve expressie via niet-digitale alternatieven. In het kader van die alternatieven kunnen in steden en op het platteland aantrekkelijke openbare ruimten worden ontwikkeld die activiteiten zonder schermgebruik stimuleren, zoals groene ruimten en recreatiegebieden, bibliotheken, culturele hubs en een inclusieve, toegankelijke infrastructuur voor alle kinderen. Die inspanningen kunnen een evenwichtige ontwikkeling van jonge kinderen ondersteunen en tegelijkertijd de afhankelijkheid van digitale technologieën verminderen⁷¹.
39. Empirisch onderbouwde acties TE BEVORDEREN om verkeerd of buitensporig gebruik van digitale technologieën bij schoolgaande kinderen tegen te gaan, ter ondersteuning van hun cognitief en emotioneel welzijn, en ERNAAR TE STREVEN dat die acties niet alleen het gebruik van digitale technologieën door kinderen beperken, maar hen vooral leren digitale technologieën op een verantwoorde wijze te gebruiken. Bovendien moet bij het ontwerpen van dergelijke acties worden benadrukt dat het belangrijk is dat de digitale hygiëne⁷² door alle gezinsleden wordt gerespecteerd, en moet tegelijk worden erkend dat het modelleren van gezonde gedrag patronen een krachtig en doeltreffend onderwijsinstrument⁷³ is.

⁷¹ Raustorp, A., & Fröberg, A., “Comparisons of pedometer-determined weekday physical activity among Swedish school children and adolescents in 2000 and 2017 showed the highest reductions in adolescents”, *Acta paediatrica*, vol. 108, nr. 7, 2019, blz 1303–1310, <https://doi.org/10.1111/apa.14678>.

⁷² De term “digitale hygiëne” verwijst naar een gezond evenwicht tussen digitale en niet-digitale activiteiten in het dagelijks leven, waarbij de nadruk voornamelijk ligt op gedrag patronen, zoals het terugschroeven en doeltreffend beheren van de schermtijd en het verbeteren van de onlineveiligheid.

⁷³ Konca, A. S., “Digital Technology Usage of Young Children: Screen Time and Families”, *Early Childhood Education Journal*, vol. 50, 2021, blz. 1097–1108, <https://doi.org/10.1007/s10643-021-01245-7>.

40. TE ERKENNEN dat interdisciplinair schoolonderwijs een kritieke rol speelt bij het bevorderen van zowel een gezonde levensstijl, basiskennis op het gebied van geestelijke gezondheid, mediawijsheid en digitale geletterdheid, als digitale hygiëne, alsook bij het opbouwen van de competenties van lerenden en opleiders, en TE OVERWEGEN om binnen onderwijssettings te voorzien in omgevingen waar geen persoonlijke digitale apparaten aanwezig zijn teneinde die doelstellingen⁷⁴ te ondersteunen of, wanneer persoonlijke digitale apparaten nodig zijn, regels IN TE VOEREN die de beoogde beperking van het digitale gebruik ondersteunen, rekening houdend met het recht van kinderen om offline te zijn.
41. TE OVERWEGEN een preventief beleid te voeren dat de toegang van schoolgaande kinderen tot digitale technologieën sterker controleert en reguleert, waarbij het risico op schade tot een minimum wordt beperkt, onder meer door het versterken van nauwkeurige, betrouwbare, robuuste en privacybeschermende leeftijdsverificatieprocessen, en door kinderen, waar passend, evenredig en toepasselijk⁷⁵, te beschermen tegen verslavende ontwerpen, zoals misleidende ontwerpen, manipulatieve onlinekeuzearchitectuur, onlinegokken en gokken als onderdeel van games, alsook tegen agressieve gepersonaliseerde marketingtechnieken, en TE EISEN dat aanbieders van digitale platforms en andere digitale bedrijven een grote verantwoordelijkheid op zich nemen voor hun ontwerpen en de inhoud die zij hosten.

⁷⁴ In 2023 riep de UNESCO op om smartphones in de klas te verbieden. Zie voor meer informatie: Global Education Monitoring Report Team, Global education monitoring report, 2023: technology in education: a tool on whose terms?, UNESCO, Parijs, 2023, <https://doi.org/10.54676/UZQV8501>. Er is bovendien toenemend bewijs van de voordelen van omgevingen waar geen digitale apparaten aanwezig zijn. Zie voor meer informatie: South Australia Department of Education, “Behaviour improves as a result of mobile phone ban”, 2 maart 2025, geraadpleegd op 20 mei 2025, <https://www.education.sa.gov.au/departments/media-centre/our-news/behaviour-improves-as-a-result-of-mobile-phone-ban>.

⁷⁵ Zie bijvoorbeeld “zero knowledge proof based age verification processes” of het initiatief van de Europese Commissie voor een taskforce leeftijdsverificatie; <https://digital-strategy.ec.europa.eu/en/news/digital-services-act-task-force-age-verification-0>.

42. ERNAAR TE STREVEN de negatieve gevolgen van verkeerd of buitensporig gebruik van digitale technologieën bij adolescenten⁷⁶ te beperken, met name door hen beter bewust te maken van de regelgeving en wetten die tot doel hebben een veiligere onlineomgeving tot stand te brengen, en door hen voor te lichten over mediawijsheid en digitale geletterdheid en over hoe ze zichzelf, én hun digitale gezondheid in de digitale wereld kunnen beschermen door gebruik te maken van beschikbare instrumenten zoals het signaleren van schadelijke inhoud, het melden van ongepast gedrag en het inschakelen van hulplijnen.
43. Voorlichtingscampagnes waarin wordt gewezen op de risico's en gevaren van de digitale wereld en de mogelijke negatieve gevolgen daarvan voor de geestelijke gezondheid van adolescenten TE ONTWIKKELEN of TE PROMOTEN, naargelang het geval, rekening houdend met het genderperspectief, met aandacht voor personen die risico lopen op discriminatie, cyberpesten, inbreuken op de privacy, misbruik in verband met verslavende ontwerpen en blootstelling aan schadelijke inhoud.
44. Bewustmakingscampagnes, schoolactiviteiten, buitenschoolse programma's en andere bestaande adequate instrumenten die een gezonde levensstijl promoten, onder meer door lichaamsbeweging, een evenwichtig voedingspatroon en voldoende slaap, en die de ontwikkeling van interpersoonlijke, sociale, emotionele en weerbaarheidsvaardigheden stimuleren waardoor stress, angst, woede en frustratie onder adolescenten doeltreffend worden tegengegaan, TE BEVORDEREN, UIT TE BREIDEN of VOORT TE ZETTEN.

⁷⁶ 73 % van de adolescenten tussen 17 en 18 jaar gaf aan dat ze door hun gebruik van digitale media wekelijks afzien van activiteiten waarvan bewezen is dat deze de geestelijke gezondheid ten goede komen, zoals slaap, lichaamsbeweging en schoolwerk. Zie voor meer informatie: Zweedse Mediaraad, Nutley, S., & Thorell, L., "Digital media and mental health problems in children and adolescents. A research overview", 2022, https://mediemyndigheten.se/globalassets/rapporter-och-analyser/2022/digital-media-and-mental-health-problems-in-children-and-adolescents_tillganglighetsanpassad.pdf.

45. Toegankelijke en aantrekkelijke sociale infrastructuur voor kinderen en adolescenten als alternatief voor schermtijd TE ONTWIKKELEN of VERBETEREN, waarbij de nadruk ligt op het verminderen of beperken van schadelijke omstandigheden, en tegelijkertijd strenger toe te zien op digitale omgevingen die schadelijk kunnen zijn en tot verslaving kunnen leiden.
46. Gezamenlijk beleid en acties TE ONTWIKKELEN ter bevordering van een verantwoord gebruik van digitale technologieën, met name sociale media, en te IJVEREN voor een evenwichtig gebruik van games om compulsief gebruik te voorkomen en de negatieve impact ervan op het dagelijks leven van schoolgaande kinderen en adolescenten² te beperken.
47. Initiatieven OP TE ZETTEN om seksuele uitbuiting en prostitutie via het internet te bestrijden door de meldingsmechanismen te verbeteren en bewustmakingscampagnes te lanceren om kinderen, adolescenten, ouders en verzorgers te helpen die dreigingen te herkennen en erop te reageren door optimaal gebruik van het Europees multidisciplinair platform tegen criminaliteitsdreiging (Empact)⁷⁷.
48. ERVOOR TE ZORGEN dat alle geplande en ontwikkelde strategieën, voorlichtingscampagnes en -programma's leeftijdsadequaat, toegankelijk en doelgroepgericht zijn en dat er rekening wordt gehouden met kinderen en adolescenten in kwetsbare situaties, teneinde de doeltreffendheid en het succes⁶⁵ ervan te waarborgen en de impact ervan te monitoren en te evalueren.

⁷⁷ Het Europees multidisciplinair platform tegen criminaliteitsdreiging (Empact) is een vlaggenschipinstrument van de EU voor multidisciplinaire en multi-institutionele operationele samenwerking ter bestrijding van georganiseerde criminaliteit op EU-niveau. Zie voor meer informatie: Europol, "EU Policy Cycle - EMPACT, EMPACT 2022+ Fighting crime together", geraadpleegd op 20 mei 2025, <https://www.europol.europa.eu/crime-areas-and-statistics/empact>.

49. Op maat gemaakte programma's en initiatieven op het gebied van mediawijsheid en digitale geletterdheid UIT TE VOEREN, of indien nodig, TE ONTWIKKELEN en UIT TE VOEREN, waarbij wordt gewaarborgd dat de programma's en initiatieven voor kinderen in de schoolgaande leeftijd en adolescenten zich richten op onlineprivacy, digitale veiligheid, het herkennen van en omgaan met cyberpesten, seksueel misbruik, met inbegrip van grooming, het begrijpen van de digitale voetafdruk en de gevolgen daarvan voor de toekomst van het kind, het doeltreffend onder controle krijgen van de schermtijd, het identificeren van desinformatie en misinformatie en het vergroten van de weerbaarheid daartegen en de paraatheid op dat gebied, het bevorderen van sociale en emotionele vaardigheden, het begrijpen van reclamepraktijken en het bedrijfsmodel van de winstgerichte onlinewereld, alsook de mechanismen van algoritmen en de aard van de contentcreatie op socialemediaplatforms, het bevorderen van een kritische houding in het denken over en de omgang met de onlinewereld en het nemen van doordachte onlinebeslissingen.
50. TE WAARBORGEN dat programma's en initiatieven op het gebied van mediawijsheid en digitale geletterdheid ook het bewustzijn vergroten over de mogelijke risico's van AI-gegenereerde inhoud, virtuele werelden⁷⁸ en cognitieve manipulatie. Kinderen in de schoolgaande leeftijd en adolescenten moeten via deze programma's en initiatieven meer leren over de verschillende risico's die verbonden zijn aan AI, waaronder de nieuwe risico's in verband met het ontwikkelen van relaties met en een emotionele afhankelijkheid van AI-agenten, en de kennis en vaardigheden opdoen die nodig zijn voor het herkennen en kritisch beoordelen van de invloed van met AI bewerkte media, zoals deepfakes, gemanipuleerde beelden, video's of geluiden en vertekende algoritmen, waarbij moet worden benadrukt dat AI kan worden misbruikt om de realiteit te verstoren, beeldvorming tot stand te brengen, de verspreiding van desinformatie te versnellen, de vatbaarheid voor manipulatie te vergroten en besluitvorming op schadelijke wijze te beïnvloeden. Deze programma's en initiatieven moeten ook gericht zijn op het ethisch en verantwoord gebruik van AI-technologieën en kinderen en adolescenten voorlichten over de gepaste inzet van AI voor onderwijsdoeleinden.

⁷⁸ Mededeling van de Commissie aan het Europees Parlement, de Raad, het Europees Economisch en Sociaal Comité en het Comité van de Regio's: Een EU-initiatief voor Web 4.0 en virtuele werelden: een voorsprong bij de volgende technologische transitie, COM(2023) 442, 11.7.2023, Straatsburg <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/nl/TXT/?uri=celex:52023DC0442>.

51. TE WAARBORGEN dat programma's en initiatieven op het gebied van mediawijsheid en digitale geletterdheid voor volwassenen (bijvoorbeeld ouders, verzorgers, opleiders en pleitbezorgers) gemakkelijk toegankelijk zijn voor iedereen, ook voor personen in kwetsbare situaties, en dat zij praktische richtsnoeren bevatten over digitale hygiëne, het leeftijdsadequate gebruik van verschillende soorten sociale media en bestaande en actuele technische mogelijkheden van digitale technologieën, zoals ouderlijk toezicht, inzage in het gebruik, het beheer van meldingen en tijdslimietinstellingen, alsook suggesties om risico's te vermijden en informatie over manieren waarop stress-signalen, geestelijke gezondheidsproblemen en symptomen van digitale verslaving bij kinderen en adolescenten kunnen worden herkend, met advies voor ouders en verzorgers hoe ze daarmee om kunnen gaan. In de richtsnoeren moeten volwassenen ook worden geïnformeerd over de risico's waarmee kinderen en adolescenten online worden geconfronteerd, zoals het risico op online seksueel misbruik van kinderen (herkennen en voorkomen), over de risico's die voortvloeien uit handelingen van volwassenen, zoals het overmatig delen van inhoud over kinderen in de online omgeving (sharenting), alsook over de manieren waarop schadelijke inhoud kan worden gemeld (bijvoorbeeld via meldpunten of bij de politie).
52. TE WAARBORGEN dat alle soorten programma's en initiatieven op het gebied van mediawijsheid en digitale geletterdheid regelmatig worden geactualiseerd om relevant en doeltreffend te blijven in het licht van het snelle tempo van de digitale transformatie van onze samenlevingen, alsook te zorgen voor de voortdurende uitrol van digitale instrumenten en onlinetoepassingen en de ontwikkeling daarvan in de loop van de tijd.
53. TOEGANG TE BIEDEN TOT professionele, empirisch onderbouwde diensten en behandelingen, met inbegrip van psychologische en psychosociale begeleiding, rechtsbijstand, peerdiensten, bijvoorbeeld met ervaringsdeskundigen, en ondersteuning van de digitale veiligheid, voor alle kinderen en adolescenten, met name voor kinderen in kwetsbare situaties die negatieve online-ervaringen hebben gehad of symptomen van compulsief of verslavend gebruik van digitale media vertonen.

54. **TE OVERWEGEN** gebruik te maken van interdisciplinaire adviesorganen, met daarin pleitbezorgers van kinderrechten en deskundigen op het gebied van neurobiologie, psychologie, psychiatrie, verslavingswetenschap, AI-ethiek, de bevordering van de geestelijke gezondheid, de ontwikkeling van kinderen en digitale technologieën, die deskundige begeleiding verstrekken, besluitvormingsprocessen ondersteunen en ervoor zorgen dat bij besluiten met betrekking tot de digitale omgeving voorrang wordt gegeven aan de belangen, het geestelijk welzijn en de veiligheid van kinderen en adolescenten.
55. Het opzetten van participatieve processen waarbij kinderen en adolescenten hun mening kunnen geven over hun digitale gewoonten **AAN TE MOEDIGEN**.
56. **ZICH TE RICHTEN OP** het versterken van de samenwerking tussen gezinnen, scholen, gouvernementele en niet-gouvernementele organisaties en andere belangrijke belanghebbenden die betrokken zijn bij de bescherming van de geestelijke gezondheid van kinderen en adolescenten in de digitale wereld en het bevorderen van een evenwichtig gebruik van digitale media.

VERZOEKT DE EUROPESE COMMISSIE EN DE LIDSTATEN:

57. Bestaande wetgevings- en niet-wetgevingsmaatregelen op zowel EU- als nationaal niveau **IN KAART TE BRENGEN** om uniforme en hoge Europese normen te ontwikkelen voor het advies aan ouders, verzorgers en opleiders over digitale hygiëne en voor het leeftijdsadequate gebruik van sociale media om de negatieve gevolgen van verkeerd of buitensporig gebruik van digitale technologieën voor de geestelijke gezondheid van kinderen en adolescenten tegen te gaan.

58. Het ontwerp en de uitvoering van structurele hervormingen voor de waarborging van het welzijn en de geestelijke gezondheid van kinderen en adolescenten in de digitale wereld TE ONDERSTEUNEN en, voortbouwend op de activiteiten in het kader van het instrument voor technische ondersteuning (TSI)⁷⁹, het verzamelen en uitwisselen van beste praktijken en geleerde lessen tussen de lidstaten⁸⁰ op het gebied van doeltreffende maatregelen om de negatieve gevolgen van verkeerd of buitensporig gebruik van digitale technologieën voor de geestelijke gezondheid van kinderen en adolescenten te voorkomen en te beperken, TE BEVORDEREN.
59. Een gezonde levensstijl in de lidstaten van de Europese Unie TE BEVORDEREN door de nadruk te leggen op een evenwichtige aanpak, met zowel online als offline leer- en entertainmentmethoden voor kinderen en adolescenten, zoals het deelnemen aan fysieke en culturele activiteiten, het lezen van boeken en het doorbrengen van kwaliteitstijd met gezinsleden en vrienden.
60. Online aanbieders van tussenhandelsdiensten OP TE ROEPEN hun verantwoordelijken, bijvoorbeeld uit hoofde van de digitaaldienstenverordening, na te komen om een veilige omgeving voor minderjarigen te creëren. Dit houdt onder meer in dat het bedrijfsleven meer verantwoordelijkheid moet nemen voor inhoudsmoderatie en voor de manier waarop inhoud wordt weergegeven in de digitale wereld waartoe kinderen en adolescenten toegang hebben, zoals mobiele applicaties, sociale media, streamingplatforms, onlinegoksites en pornografie, door kinderbeveiliging in het ontwerp te integreren en alle grondrechten te eerbiedigen.

⁷⁹ Het instrument voor technische ondersteuning (TSI) is een EU-programma dat de EU-lidstaten technische expertise op maat biedt om hervormingen te ontwikkelen en uit te voeren. Zie met betrekking tot de geestelijke gezondheid van kinderen en adolescenten bijvoorbeeld: Healthier Youth – Addressing in the risks of online gambling and gaming, 2024, https://reform-support.ec.europa.eu/what-we-do/health-and-long-term-care/healthier-youth-addressing-risks-online-gambling-and-gaming_en?prefLang=nl; en Supporting mental health and care for the wellbeing of vulnerable children and young people, Child & Youth wellbeing and mental health first, 2023, https://reform-support.ec.europa.eu/what-we-do/labour-market-and-social-protection/supporting-mental-health-and-care-wellbeing-vulnerable-children-and-young-people_en?prefLang=nl.

⁸⁰ Beste praktijken kunnen worden uitgewisseld via het EU-portaal voor beste praktijken inzake volksgezondheid. Zie voor meer informatie: <https://webgate.ec.europa.eu/dyna/bp-portal/submission/search>.

61. Aanbieders en exploitanten van AI-systemen **OP TE ROEPEN** een hoog niveau van bescherming van de grondrechten en veiligheid te waarborgen door de verordening artificiële intelligentie na te leven, waarbij specifieke aandacht moet uitgaan naar de impact van AI-systemen op kinderen. Er voorts bij aanbieders en exploitanten van AI-systemen **OP AAN TE DRINGEN** maatregelen te nemen en waarborgen in te voeren om de risico's tegen te gaan die voortvloeien uit AI-toepassingen die toegankelijk zijn voor of impact hebben op kinderen, onder meer door een veilig en ethisch ontwerp en gebruik ervan, zodat het op schadelijke wijzen gebruikmaken van hun kwetsbaarheden wordt voorkomen.
62. De regels **TE HANDHAVEN** die zijn vastgesteld in de richtlijn audiovisuele mediadiensten, de digitaledienstenverordening en de verordening artificiële intelligentie en andere wetgevingskaders die onder andere bijdragen tot de bescherming van kinderen tegen manipulatieve en verslavende ontwerpen, cyberpesten, seksueel misbruik van kinderen, onlinerekruteringspraktijken met het oog op verdere uitbuiting en schending van de privacy, ongepaste en bedrieglijke inhoud, desinformatie, intrusieve informatieverzameling, agressieve onlinemarketing van ongezonde voeding, dranken, schoonheidsnormen en onrealistische lichaamsbeelden, alcohol en tabak en soortgelijke producten¹⁴, en de uitvoering van de richtlijn audiovisuele mediadiensten en de digitaledienstenverordening **VOORT TE ZETTEN**, in overeenstemming met hun respectieve bepalingen ter zake, op een manier waarop volledig rekening wordt gehouden met de potentiële geestelijke gezondheidsschade als gevolg van buitensporig gebruik van sociale media en andere digitale technologieën, zoals algoritmegestuurde videoplatforms, immersieve virtuele omgevingen, onlinegokplatforms en systemen voor het aanbevelen van inhoud, indien van toepassing.

63. Er bij belanghebbenden uit het digitale bedrijfsleven **OP AAN TE DRINGEN** bij standaardinstellingen voor kinderen de hoogste veiligheids- en privacynormen te hanteren, waarbij formats en functies die verslaving in de hand werken, zoals de mogelijkheid om oneindig te blijven scrollen en het gebruik van ondoorzichtige algoritmen, worden vermeden, alsook leeftijdsadequate inhoud en een veilige digitale ruimte te garanderen, waar passend, evenredig en toepasselijk en op een wijze die de privacy van gebruikers eerbiedigt leeftijdsverificatieprocessen toe te passen en te handhaven en rekening te houden met het aanzienlijke risico dat, in de huidige situatie, de leeftijd van de meeste gebruikers wordt overschat. Belanghebbenden uit het bedrijfsleven moeten in wezen worden aangemoedigd om deze standaardinstellingen toe te passen voor alle gebruikers om negatieve gevolgen voor kinderen te voorkomen, met name als het niet mogelijk is om onderscheid te maken tussen kinderen en volwassenen.
64. In het kader van het regelgevend en ethisch toezicht belanghebbenden uit het digitale bedrijfsleven **OP TE ROEPEN** om transparante en onafhankelijke beoordelingen uit te voeren van de impact van digitale technologieën, en met name de ingebouwde functies die tot doel hebben de interactie van gebruikers te vergroten, op de geestelijke en fysieke gezondheid van kinderen en adolescenten, waaronder die in kwetsbare situaties, en om gegevens over de impact op hun gezondheid op een tijdige manier en met bescherming van de privacy te delen met onafhankelijke onderzoekers en het grote publiek.

65. Onderzoek TE ONDERSTEUNEN en TE BEVORDEREN om de verbanden tussen geestelijke gezondheid en digitale technologieën en de mogelijke schadelijke gevolgen daarvan beter te documenteren en te karakteriseren.
66. Toereikende financiële steun voor duurzame ondersteuning van zowel onderzoek als empirisch onderbouwde maatregelen op dit gebied TE FACILITEREN.
67. Het efficiënte en doeltreffende gebruik van financieringsprogramma's TE VERGEMAKKELIJKEN, zoals het instrument voor technische ondersteuning, het Europees Sociaal Fonds Plus, het EU4Health-programma, het programma Digitaal Europa en Horizon Europa. Erasmus+ kan ook worden ingezet ter ondersteuning van digitaal onderwijs en de ontwikkeling van digitale vaardigheden, waaronder mediawijsheid en digitale geletterdheid, van alle lerenden, teneinde hun digitale inclusie en empowerment te bevorderen.

68. Regelmatige evaluaties **TE BLIJVEN UITVOEREN** en het gebruik van richtsnoeren inzake digitaal onderwijs (d.w.z. richtsnoeren voor leerkrachten en opleiders om mediawijsheid en digitale geletterdheid te bevorderen en desinformatie aan te pakken door middel van onderwijs en opleiding, en ethische richtsnoeren voor opleiders over het gebruik van AI en gegevens in het onderwijs en het leerproces) en inzake welzijn en geestelijke gezondheid (d.w.z. richtsnoeren voor beleidsmakers en opleiders ter bevordering van het welzijn en de geestelijke gezondheid op school) **TE BEVORDEREN**, alsook het gebruik van deze richtsnoeren op nationaal niveau te bevorderen, zodat mensen zich bewuster worden van de verschillende aspecten die verband houden met digitaal onderwijs en digitaal welzijn, zoals digitale veerkracht en digitaal burgerschap⁸¹.

VERZOEKT DE EUROPESE COMMISSIE:

69. De uitvoering en bevordering **VOORT TE ZETTEN** van de alomvattende aanpak van geestelijke gezondheid in de mededeling van de Commissie betreffende een alomvattende aanpak van geestelijke gezondheid, met inbegrip van de maatregelen en vlaggenschipinitiatieven voor de preventie van geestelijke gezondheidsproblemen en voor veiligere en gezondere digitale ruimten voor kinderen en adolescenten.²

⁸¹ Met dit punt wordt verwezen naar de in 2022 gepubliceerde richtsnoeren (actie 6 en 7 van het Actieplan voor digitaal onderwijs 2021-2027). Deze richtsnoeren worden momenteel geëvalueerd. Zie voor meer informatie <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/NL/TXT/?uri=CELEX%3A52020DC0624>.

70. De geestelijke gezondheid en het welzijn van kinderen en adolescenten als prioriteit bij de uitvoering van de digitaledienstenverordening en andere wetgeving ter zake TE WAARBORGEN en de in artikel 28 van de digitaledienstenverordening bedoelde richtsnoeren tijdig OP TE STELLEN, waarbij moet worden benadrukt dat de aanbieders van onlineplatforms bewust verslavende ontwerpen die gericht zijn op kinderen moeten vermijden en, waar passend, evenredig en toepasselijk, moeten inzetten op leeftijdsadequate ontwerpen en nauwkeurige, betrouwbare, robuuste en privacybeschermende oplossingen voor leeftijdsverificatie.
71. Bij de komende evaluaties en mogelijke herziening van de richtlijn audiovisuele mediadiensten REKENING TE HOUDEN met de geestelijke gezondheid en het welzijn van kinderen en adolescenten.
72. De uitvoering van de strategie voor een beter internet voor kinderen (BIK+) VOORT TE ZETTEN, waarmee wordt gestreefd naar een evenwicht tussen de onlinebescherming en -empowerment van kinderen en jongeren.
73. De uitvoering van het actieplan voor digitaal onderwijs (2021-2027) VOOR TE ZETTEN, teneinde te waarborgen dat jongeren online geïnformeerde en veilige keuzes kunnen maken en over de digitale vaardigheden en competenties beschikken om op een verantwoorde, kritische en betrouwbare manier gebruik te maken van digitale technologieën.

74. De uitvoering van de aanbeveling van de Raad over trajecten naar succes op school²⁰⁸²
VOORT TE ZETTEN door succesvolle praktijken, richtsnoeren en praktische instrumenten uit te wisselen om scholen en opleiders te helpen welzijn en geestelijke gezondheid te bevorderen, in overeenstemming met een integrale systeem- en schoolbrede benadering van welzijn en geestelijke gezondheid⁸³. Dit omvat inspanningen op het gebied van preventie en bewustmaking, waarbij ten volle wordt gebruikgemaakt van de samenwerkingsinstrumenten, onlineplatforms en onderwijsgemeenschappen van de EU, zoals het Europees platform voor schoolonderwijs, met inbegrip van eTwinning⁸⁴.
75. TE OVERLEGGEN met de lidstaten over het EU-brede onderzoek naar de impact van sociale media en buitensporige schermtijd op geestelijke gezondheid en welzijn om te zorgen voor een positief, creatief en evenwichtig gebruik van digitale technologieën.⁸⁵

⁸² Aanbeveling van de Raad van 28 november 2022 over trajecten naar succes op school die de aanbeveling van de Raad van 28 juni 2011 inzake beleid ter bestrijding van voortijdig schoolverlaten vervangt (Voor de EER relevante tekst) 2022/C 469/01 (doc. ST 14981/2022 INIT) (PB C 469 van 9.12.2022, blz. 1; <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/NL/TXT/?uri=CELEX%3A32022H1209%2801%29>).

⁸³ Europese Commissie, Europese onderwijsruimte — Schoolonderwijs, Welzijn op school, 7 oktober 2024, geraadpleegd op 20 mei 2025, <https://education.ec.europa.eu/nl/education-levels/school-education/wellbeing-at-school>.

⁸⁴ Het Europees platform voor schoolonderwijs is een ontmoetingspunt voor de schoolonderwijsgemeenschap (schoolpersoneel, onderzoekers en beleidsmakers) waar nieuws, interviews, publicaties, praktijkvoorbeelden, cursussen en partners voor hun Erasmus+-projecten kunnen worden gedeeld. Het eTwinning-onderdeel is gewijd aan eTwinners en hun activiteiten. Zie voor meer informatie <https://school-education.ec.europa.eu/en?prefLang=nl>.

⁸⁵ Er is steeds meer wetenschappelijk bewijs waaruit blijkt dat er maatregelen nodig zijn om het schermgebruik van kinderen en adolescenten te beperken. Zie voor meer informatie: Qi, J., Yan, Y. & Yin, H., Screen time among school-aged children of age 6–14: a systematic review, Global Health Research and Policy, Volume 8, 12 (2023), <https://doi.org/10.1186/s41256-023-00297-z>; Muppalla S.K., Vuppapapati S., Reddy Pulliahgaru A., Sreenivasulu H., Effects of Excessive Screen Time on Child Development: An Updated Review and Strategies for Management, Cureus, 18 juni 2023, Volume 15(6), <https://www.cureus.com/articles/162175-effects-of-excessive-screen-time-on-child-development-an-updated-review-and-strategies-for-management#!/>.

76. Gegevens en kennis TE VERZAMELEN door middel van een EU-breed onderzoek naar de impact van sociale media en buitensporige schermtijd op geestelijke gezondheid en welzijn, en, op basis van de resultaten daarvan, maatregelen TE OVERWEGEN, zoals het voorbereiden van een actieplan of een ander passend document waarin uitdagingen en risico's in kaart worden gebracht en worden aangepakt en waarin strategieën voor preventie, onderwijs en ondersteuning worden geformuleerd om een positief, creatief en evenwichtig gebruik van digitale technologieën tot stand te brengen en de negatieve gevolgen van digitale technologieën voor de geestelijke gezondheid van kinderen en adolescenten te beperken.⁸⁶
77. Bij de ontwikkeling van een toekomstig actieplan tegen cyberpesten REKENING TE HOUDEN met de geestelijke gezondheid, met inbegrip van preventieve maatregelen, non-discriminatie, doeltreffende waarborgen, verslaglegging en uitgebreide ondersteuning.
78. Op basis van de resultaten van het EU-brede onderzoek naar de impact van sociale media en buitensporige schermtijd op geestelijke gezondheid en welzijn⁸⁷, empirisch onderbouwde richtsnoeren TE ONTWIKKELEN voor beleidsmakers, opleiders, verzorgers en ouders over het belang van digitale hygiëne en doeltreffende en verantwoordelijke strategieën om schermtijd te beperken (d.w.z. regels over schermtijd en het soort inhoud dat wordt bekeken, schermvrije perioden, alternatieve activiteiten om de afhankelijkheid van digitale technologieën te verminderen)⁴⁰, alsook leeftijdsspecifieke aanbevelingen voor scherm- en socialemediagebruik.

⁸⁶ Dit actieplan zal een aanvulling vormen op het komende actieplan tegen cyberpesten. Zie voor meer informatie:

U. von der Leyen (kandidaat voor de functie van voorzitter van de Europese Commissie), De Keuze van Europa – Politieke beleidslijnen voor de volgende Europese Commissie 2024-2029, Straatsburg, 18.7.2024, https://commission.europa.eu/document/download/e6cd4328-673c-4e7a-8683-f63ffb2cf648_nl?filename=Political%20Guidelines%202024-2029_nl.pdf.

⁸⁷ Opdrachtbrief van Ursula von der Leyen (voorzitter van de Europese Commissie) aan Glenn Micallef, voorgedragen commissaris voor Intergenerationele Rechtvaardigheid, Jeugd, Cultuur en Sport, Brussel, 17.9.2024, https://commission.europa.eu/document/download/c8b8682b-ca47-461b-bc95-c98195919eb0_en?filename=Mission%20letter%20-%20MICALLEF.pdf.

Opdrachtbrief van Ursula von der Leyen, voorzitter van de Europese Commissie, aan Olivér Várhelyi, voorgedragen commissaris voor Gezondheid en Dierenwelzijn, Brussel, 17.9.2024, https://commission.europa.eu/document/download/b1817a1b-e62e-4949-bbb8-ebf29b54c8bd_en?filename=Mission%20letter%20-%20VARHELYI.pdf.

79. ERVOOR TE ZORGEN dat de Europese en nationale wetgeving oneerlijke en schadelijke handelspraktijken in de onlineomgeving tezamen op efficiënte wijze voorkomen en zorgen voor doeltreffende handhaving van bestaande regelgeving.
80. TE ZORGEN voor actieve en betekenisvolle participatie van kinderen en jongeren in heel Europa aan de ontwikkeling van EU-beleid, -maatregelen en -oplossingen die erop gericht zijn hun online-empowerment te bevorderen en de negatieve gevolgen van digitale technologieën voor de geestelijke gezondheid van kinderen en adolescenten te beperken.⁸⁸
81. Het bewustzijn binnen de Europese Unie TE VERGROTEN over de mogelijke negatieve gevolgen van het vroegtijdig bieden van toegang tot digitale technologieën aan kinderen en adolescenten, zonder passend toezicht, begeleiding of beperkingen.
82. Het onderzoek naar en de ontwikkeling van op het digitale tijdperk toegesneden geestelijkegezondheidsdiensten AAN TE MOEDIGEN met middelen, hulplijnen en online begeleiding.⁸⁹
83. TOE TE ZIEN op de naleving door belanghebbenden uit het digitale bedrijfsleven van de bestaande regelgeving inzake de bescherming van kinderen en adolescenten in de cyberspace, hun vooruitgang op dat gebied en hun proactieve houding, deze naleving AF TE DWINGEN, en voortdurend TE BEOORDELEN of we over de juiste instrumenten beschikken om de uitdagingen het hoofd te bieden.

⁸⁸ Resolutie van de Raad van de Europese Unie en van de vertegenwoordigers van de regeringen van de lidstaten, in het kader van de Raad bijeen over een kader voor Europese samenwerking in jeugdzaken: De EU-strategie voor jongeren 2019-2027, PB C 456 van 18.12.2018, https://eur-lex.europa.eu/legal-content/NL/TXT/?uri=oj:JOC_2018_456_R_0001.

⁸⁹ Chen, T., Ou, J., Li, G., Luo, H., Promoting mental health in children and adolescents through digital technology: a systematic review and meta-analysis, Frontiers In Psychology, 12 maart 2024, Vol. 15, <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2024.1356554>.

84. Voorbeelden IN KAART TE BRENGEN van goede en veilige ontwerpen van digitale technologieën, met name socialemediaplatforms, waarin rekening is gehouden met de noden, behoeften en kwetsbaarheden van kinderen en adolescenten, en initiatieven ter bevordering van gezonde inhoud AAN TE MOEDIGEN om de negatieve gevolgen van digitale technologieën tegen te gaan.
85. Bij het ontwerpen van beleidsinitiatieven REKENING TE HOUDEN met de diversiteit van de Europese bevolking, teneinde een toereikende bescherming van kinderen en adolescenten wier geestelijke gezondheid mogelijk gevaar loopt, te bevorderen.
86. Onderzoek en innovatie TE BEVORDEREN om tot meer wetenschappelijk bewijs te komen over de manier waarop het gebruik van digitale technologieën negatieve gevolgen heeft voor de geestelijke gezondheid van kinderen en adolescenten in een steeds digitalere samenleving, de impact van de strategieën en initiatieven ter bevordering van een gezond en gebalanceerd gebruik van digitale technologieën OP TE VOLGEN en TE EVALUEREN en mogelijkheden voor consistente financiering ter ondersteuning van zowel onderzoek als empirisch onderbouwde maatregelen op dit gebied TE BEOORDELEN.
-