



COMISIA
EUROPEANĂ

Bruxelles, 17.9.2026
COM(2026) 680 final

COMUNICARE A COMISIEI CĂTRE PARLAMENTUL EUROPEAN ȘI CONSILIU

O abordare a UE privind siguranța copiilor în mediul online

1. Introducere

Lumea digitală este o poartă de acces către cunoaștere și, totodată, o oportunitate de conectare și de creativitate. Însă modelele de afaceri ale platformelor, concepute pentru a maximiza timpul petrecut online, generează un nivel foarte ridicat de implicare online și pot exploata vulnerabilitățile copiilor. Potrivit unui sondaj Eurobarometru din 2026, adolescenții petrec, în medie, 4,5 ore online în zilele de școală și 6,1 ore în weekend¹.

Potrivit datelor disponibile, cu cât copiii intră mai devreme în mediul online, cu atât crește probabilitatea ca aceștia să petreacă mai mult timp pe ecrane. Cei care au început să utilizeze platformele de comunicare socială înainte de vârsta de 10 ani declară că petrec zilnic 7,5 ore în fața ecranelor în weekend, iar cei care au început să le utilizeze după vârsta de 14 ani, 5,7 ore. **Acest fenomen amplifică presiunea asupra sănătății mintale a tinerilor, care nu a fost niciodată mai vulnerabilă.** Unul din trei adolescenți se simte stresat sau exclus din punct de vedere social și se confruntă cu probleme de concentrare. Unul din patru copii este în prezent expus online la conținut nociv și perturbator, constând, de exemplu, în redarea unor acte de violență, în discursuri de incitare la ură, în presiuni legate de imaginea corporală și în dezinformare. De asemenea, unul din patru copii se confruntă, înainte de vârsta de 18 ani, cu solicitări sexuale online, inclusiv cu interacțiuni sexuale nedorite obținute prin presiune și forme de racolare în scopuri sexuale (*grooming*)². Deși orice copil poate fi afectat, copiii vulnerabili sunt expuși în mod disproporționat riscurilor, iar riscurile diferă de la fete la băieți.

În plus, astfel cum confirmă rezultatele Programului OCDE pentru evaluarea internațională a elevilor (PISA) pentru anul 2025, **distragerea atenției în mediul digital este identificată ca fiind una dintre cauzele principale ale scăderii performanțelor școlare ale copiilor noștri.** Distragerea atenției de către mediul digital afectează procesul de învățare al tinerilor și reprezintă un factor important care contribuie la scăderea nivelului competențelor de bază în UE. Consumul excesiv de conținut publicat pe platformele de comunicare socială și timpul excesiv petrecut în fața ecranelor conduc în special la deficiențe în evaluarea informațiilor, stabilirea de conexiuni între informații provenite din surse multiple și dezvoltarea gândirii critice.

Dezvoltarea de conținut problematic generat de IA, cum ar fi deepfake-urile sau consilierea periculoasă oferită de roboții de chat bazați pe IA și companionii IA, exacerbează și mai mult această problemă. Unul din zece adolescenți este supus presiunii de a trimite fotografii intime, ceea ce înseamnă că fenomenul afectează milioane de tineri din întreaga Europă. Nu este vorba doar de o expunere pasivă, care se limitează la ecrane. Un astfel de conținut modelează, încurajează și recompensează comportamentele riscante, cum ar fi vătămarea altora, autovătămarea, tulburările de alimentație, comportamentele imprudente, puse în scenă și filmate pentru a atrage atenția și a obține validare, care, în unele cazuri pot avea consecințe fatale.

Uniunea dispune deja de baze solide pentru a-i proteja pe minori în mediul online. Regulamentul privind serviciile digitale (DSA) obligă platformele online să îi protejeze pe minori atunci când stabilesc principalele elemente de design ale serviciilor pe care le oferă. Cadrul de reglementare al UE include, de asemenea, măsuri cuprinzătoare de protecție a copiilor în mediul online atunci când aceștia utilizează servicii de streaming, când joacă jocuri online, când accesează magazine online și produse bazate pe IA. Regulamentul general privind protecția datelor (RGPD) stabilește norme și măsuri de protecție specifice privind utilizarea

¹ Impactul timpului excesiv petrecut în fața ecranelor și pe platformele de comunicare socială asupra sănătății mintale a tinerilor – iunie 2026 – sondaj Eurobarometru.

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

datelor cu caracter personal, inclusiv a datelor copiilor. Legislația UE privind protecția consumatorilor, inclusiv Directiva privind practicile comerciale neloiale (UCPD), îi protejează pe minori, în calitate de consumatori vulnerabili.

Asigurarea respectării acestei legislații a reprezentat și reprezintă o prioritate- majoră pentru Comisie. De exemplu, în temeiul DSA Comisia a luat măsuri de asigurare a respectării legislației împotriva ByteDance și Meta în legătură cu proiectarea care urmărește crearea de dependență a principalelor lor platforme online, TikTok, respectiv Facebook și Instagram, precum și în legătură cu mecanismele inadecvate de verificare a vârstei pe Facebook și Instagram. În plus, Comisia a luat măsuri împotriva platformei X în legătură cu generarea și distribuirea, prin intermediul Grok, a unor materiale care ilustrează abuzuri sexuale asupra copiilor. Prin intermediul Rețelei de cooperare pentru protecția consumatorilor (CPC), Comisia și autoritățile naționale au abordat practicile dăunătoare, inclusiv în domeniul jocurilor online și al comerțului electronic³. Autoritățile pentru protecția datelor au luat, de asemenea, măsuri împotriva Meta, Tik Tok, X și a altor platforme în legătură cu utilizarea abuzivă a datelor cu caracter personal ale copiilor.

Cu toate acestea, **normele existente nu sunt suficiente.** Cadrul legislativ actual al UE nu prevede o vârstă minimă pentru accesul la platforme și servicii care oferă funcții sau conținut nepotrivite pentru copii de anumite vârste ori care prezintă riscuri pentru aceștia. De asemenea, nu există o interdicție expresă a unor caracteristici problematice comune, cum ar fi derularea infinită a conținutului, notificările excesive sau sistemele de recomandare care pot avea efecte nocive. În plus, cadrul legislativ existent la nivelul Uniunii nu asigură un nivel suficient de armonizare și de detaliere în ceea ce privește abordarea caracteristicilor de proiectare care urmărește crearea de dependență pentru produsele și serviciile digitale accesibile minorilor. De asemenea, acesta nu oferă suficientă securitate juridică în ceea ce privește sistemele de verificare a vârstei și responsabilitatea juridică a companiilor din domeniul tehnologiei pentru modul în care își concep serviciile.

În urma anunțului din discursul privind starea Uniunii din 2025, un **grup special** de experți a fost însărcinat să ofere consiliere președintei Comisiei cu privire la elaborarea unei abordări europene pentru protejarea copiilor în mediul online. Grupul special a implicat diferite categorii de părți interesate și a consultat experți din mai multe domenii, atât din Uniune, cât și din țările partenere. Deliberările sale au avut ca rezultat raportul copreședinților grupului special, în care sunt prezentate constatările și recomandările principale ale acestora⁴.

În plus, siguranța copiilor în mediul online a fost recunoscută ca fiind o provocare globală care necesită o cooperare strânsă între parteneri. În Statele Unite, recentul acord încheiat de Meta arată că furnizorii de servicii își dau seama în prezent că sunt considerați din ce în ce mai mult, atât din punct de vedere juridic, cât și social, ca fiind responsabili pentru siguranța copiilor cărora le furnizează servicii⁵. În cadrul UE, multe state membre au în vedere adoptarea unor diverse inițiative legislative pentru a-i proteja pe minori în mediul online, în special prin

³ În cazul *Star Stable Online*, de exemplu, Rețeaua CPC a investigat îndemnurile de a cumpăra adresate direct copiilor, tacticile comerciale bazate pe presiune și informațiile neclare privind monedele virtuale utilizate în joc, solicitând companiei să își asume angajamente pentru îmbunătățirea practicilor sale. În plus, sunt în desfășurare acțiuni coordonate de Rețeaua CPC împotriva Temu și Shein pentru încălcări ale legislației privind protecția consumatorilor în ceea ce privește elementele de design manipulator (*dark patterns*), reducerile false și alte practici comerciale neloiale.

⁴ Siguranța copiilor în mediul online: protejarea și sprijinirea minorilor într-o lume digitală, raport disponibil la adresa 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>

stabilirea unei vârste minime pentru accesul la anumite servicii⁶. **Evoluțiile recente au demonstrat însă în mod clar complexitatea juridică a acestei problematice**, precum și necesitatea unei abordări specifice și proporționale, care să asigure totodată protejarea drepturilor fundamentale⁷.

În acest context, o acțiune **decisivă, cuprinzătoare și urgentă la nivelul Uniunii este cea mai adecvată soluție** pentru a aborda eficient și rapid amploarea și gravitatea riscurilor la care sunt expuși copiii în mediul online. Acesta reprezintă un răspuns eficace la solicitările clare ale Consiliului European, ale colegiitorilor și ale principalelor părți interesate care susțin necesitatea unei abordări europene comune, astfel încât toți copiii din Uniune să beneficieze în mod egal de protecție atunci când navighează online. Europa va putea astfel să restricționeze, o dată pentru totdeauna, accesul extins și dăunător al companiilor din domeniul tehnologiei la copiii din Europa, astfel încât aceștia să poată trăi fără a fi supuși algoritmilor. Pentru că „Europa consideră că cei care ar trebui să-i crească pe copii sunt părinții lor, nu algoritmi”.

⁶ În 17 state membre sunt în curs de elaborare sau de negociere proiecte de acte legislative.

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

2. Către o abordare europeană cuprinzătoare și ambițioasă: EU KIDS Act

Abordarea Uniunii ar trebui să le permită minorilor să beneficieze de potențialul imens al serviciilor digitale, protejându-i în același timp împotriva abuzurilor și a exploatării. **Aceasta trebuie să limiteze accesul întreprinderilor din domeniul tehnologiei la copiii noștri, și nu invers.** Trebuie subliniat faptul că furnizorii de servicii digitale sunt principalii responsabili de proiectarea de spații online sigure. Această abordare trebuie să țină seama de maturizarea treptată a copiilor pe măsură ce cresc, precum și de rolul părinților sau al tutorilor lor, fără a transfera în mod nejustificat responsabilitatea asupra acestora. Prin urmare, abordarea Uniunii ar trebui să fie cuprinzătoare, colectivă, adaptată vârstei și bazată pe riscurile reale cu care se confruntă copiii în mediul online. Aceasta ar trebui să se bazeze pe drepturile copiilor ca drepturi fundamentale, în conformitate cu Carta drepturilor fundamentale a UE, ținând seama în primul rând de interesul superior al copilului.

EU KIDS Act, adoptat odată cu prezenta comunicare, **propune un set unic de norme la nivelul UE care oferă un nivel egal de protecție pentru toți copiii** din Uniune, precum și un **set de instrumente pentru părinți și tutori**⁸. Propunerea va reduce riscul apariției unor diferențe între statele membre și va oferi întreprinderilor din UE care își desfășoară activitatea pe piața unică o securitate juridică clară.

Propunerea se va aplica „platformelor de comunicare socială+” – grupul de servicii care prezintă cel mai mare risc pentru minori. Acestea sunt serviciile oferite de platformele de comunicare socială, platformele de partajare a materialelor video și jocurile online care prezintă riscuri specifice de proiectare pentru minori, precum și roboții de chat bazați pe IA și companiile IA – instrumente virtuale care le pot oferi minorilor sfaturi în materie de sănătate mintală și dezvoltare personală. Propunerea nu va viza serviciile care sunt concepute și exploatate în scopuri educaționale sau de către autoritățile publice și nici nu se va aplica IA industriale sau produselor IA pentru birou. Aceasta va cuprinde o **abordare combinată a (i) vârstei minime la nivelul UE și a (ii) cerințelor de proiectare axată pe siguranță.**

2.1 Vârsta minimă la nivelul UE pentru accesul la platformele de comunicare socială

Accesul copiilor la platforme rămâne o problemă esențială, iar posibilitatea ca aceștia să aibă propriul cont personal are un impact semnificativ asupra nivelului de risc la care sunt expuși. Având în vedere acest lucru, **propunerea interzice platformelor de comunicare socială să aibă acces la copiii cu vârsta sub 13 ani și stabilește că, la nivelul UE, minorii își pot deschide propriul cont începând de la 15 ani**, asigurând în același timp o abordare treptată. În special:

Copiii cu vârsta cuprinsă între 0 și 3 ani nu ar trebui să aibă acces la ecrane. La această vârstă, copiii sunt expuși în principal unor riscuri de natură relațională, în calitate de utilizatori pasivi ai mediilor digitale. Aceste riscuri apar adesea atunci când părinții și persoanele responsabile de îngrijirea copiilor înlocuiesc interacțiunea directă cu utilizarea ecranelor pentru a-i liniști sau distra pe copiii mici, ceea ce poate afecta capacitatea de concentrare, dezvoltarea limbajului și a vederii, precum și dezvoltarea socio-emoțională a acestora. Prin urmare, părinții și tutorii ar trebui să acorde prioritate interacțiunilor față în față, să își limiteze timpul petrecut pe platformele de comunicare socială atunci când au grijă de copii și să evite expunerea copiilor lor la ecrane.

Copiii cu vârsta cuprinsă între 3 și 13 ani nu ar trebui să fie expuși la platformele de comunicare socială. Cu toate acestea, furnizorii de platforme de partajare a materialelor video

⁸ Definiția filiației va respecta legislația națională din fiecare stat membru al UE.

pot oferi servicii adaptate copiilor, de exemplu materiale educaționale sau de divertisment adecvate vârstei, pe care, cu permisiunea părinților sau a tutorilor, copiii să le poată viziona într-un mediu supravegheat. În acest scop, platformele trebuie să le ofere părinților sau tutorilor un instrument ușor de utilizat, care să permită limitarea utilizării contului adultului la astfel de servicii adaptate copiilor atunci când acesta este pus la dispoziția copiilor și să limiteze expunerea acestora la o oră pe zi. Această abordare este în concordanță cu recomandările copreședinților grupului special și le permite copiilor să se familiarizeze treptat cu tehnologia, pe măsură ce cresc. În același timp, această abordare îi protejează de orice interferență nejustificată și de elementele de design care urmăresc crearea de dependență și la care ar putea fi expuși în caz contrar.

Pentru copiii cu vârsta cuprinsă între 13 și 15 ani, părinții sau tutorii pot crea miniconturi introductive pentru platformele de comunicare socială și platformele de partajare a materialelor video cărora să li se aplice cerința privind vârsta minimă de 13 ani. Aceste conturi ar urma să aibă caracteristici strict limitate și s-ar afla sub control parental. Funcționalitățile platformelor de comunicare socială ar fi limitate la un număr maxim de contacte exclusiv cu persoane de aceeași categorie de vârstă, iar timpul petrecut în fața ecranului ar fi limitat la o oră pe zi. În plus, părinții și tutorii ar putea să își exercite responsabilitățile părintești prin monitorizarea și controlarea utilizării contului copilului cu ajutorul unei aplicații speciale pentru părinți sau tutori.

Adolescenții cu **vârsta cuprinsă între 15 și 18 ani**, își vor putea crea un cont autonom pe platformele de comunicare socială și de partajare de materiale video, fără a fi necesar acordul prealabil al părinților, asigurându-se totodată accesul acestora la un mediu sigur încă din faza de proiectare. În această perioadă, rolul părinților și al tutorilor rămâne în continuare esențial.

2.2 Proiectare axată pe siguranță

Pe lângă măsurile prezentate mai sus, EU KIDS Act prevede ca toate serviciile care intră în domeniul său de aplicare să fie concepute în condiții de siguranță, respectând norme și principii stricte. Acest lucru va asigura o experiență sigură, în funcție de vârstă. Printre acestea se numără:

- **Nicio caracteristică de proiectare care urmărește crearea de dependență**, cum ar fi derularea la nesfârșit, notificările artificiale sau anumite caracteristici de recompensare.
- **Sisteme de recomandare reglementate**, cum ar fi opțiunile de alegere, reglare și control al conținutului recomandat, evitarea efectelor de tip gaură de iepure (spirală de distrageri) și evitarea depășirii semnalelor bazate pe interacțiunile utilizatorului cu platforma.
- **Setări sigure ale contului** pentru a păstra conținutul privat, pentru a dezactiva în mod implicit setările care prezintă riscuri și pentru a-i informa fără echivoc pe minori.
- **Fără contacte nedorite din partea altor utilizatori**. Utilizatorii necunoscuți nu pot iniția contactul direct în afara conexiunilor aprobate, pentru adăugarea în grupuri este necesar acordul explicit, iar funcția de blocare trebuie să fie ușor accesibilă și să permită blocarea anonimă.
- Copiii să poată **raporta cu ușurință conținutul dăunător** și să aibă acces **rapid la instrumente de sprijin**.
- Punerea la dispoziție a unor **instrumente de control parental** eficace și adecvate vârstei.

Aceste norme și principii vor fi completate de angajamente adaptate pentru jocurile online, roboții de chat bazați pe IA și companionii IA, oferind o abordare de coreglementare bazată pe autoreglementarea asumată de industrie. Magazinele de aplicații software ar urma să respecte, de asemenea, anumite cerințe, pe baza bunelor practici actuale de autoreglementare. Acestea ar urma să aplice în mod consecvent clasificări pe categorii de vârstă și ar împiedica accesul minorilor cu vârsta sub limita corespunzătoare clasificării la aplicații, precum jocurile online.

2.3 Verificarea vârstei

Propunerea reglementează, de asemenea, **sistemele accesibile de verificare a vârstei și de protecție a vieții private**, precum și modul lor de funcționare.

EU KIDS Act va obliga furnizorii de servicii de comunicare socială și de platforme de partajare a materialelor video **să verifice vârsta atunci când un utilizator deschide un nou cont**. Acest lucru ar urma să se realizeze prin utilizarea instrumentului UE de verificare a vârstei sau a altor soluții propuse de autoritățile publice care oferă un nivel echivalent de acuratețe, fiabilitate, robustețe, confidențialitate, securitate, nediscriminare și neintruziune. Conturile existente ar urma să facă obiectul unor verificări proporționale, nu al unei verificări retrospective și generalizate a vârstei. Acesta ar fi cazul, de exemplu, dacă un cont a fost deja creat cu mulți ani înainte sau în cazul în care contul este asociat unui card de credit care aparține titularului contului. În cazul jocurilor online, în mod specific, va fi **obligatorie o recomandare privind vârsta** pentru fiecare joc, iar respectarea acestei cerințe va fi asigurată cu strictețe prin verificarea vârstei în magazinul de aplicații software înainte ca jocul să poată fi descărcat.”

2.4 Asigurarea respectării legislației

Pentru a asigura o protecție eficace a copiilor, aplicarea strictă este esențială. EU KIDS Act se bazează pe **arhitectura existentă de asigurare a respectării** prevăzută în Regulamentul privind serviciile digitale și în Regulamentul privind inteligența artificială. Sarcina probei pentru a demonstra conformitatea cu noile norme revine operatorilor. De aceea, platformele online foarte mari vor fi obligate să prezinte un plan de conformitate unui auditor independent, care va trebui să evalueze în detaliu noul serviciu, noua funcționalitate sau noua caracteristică. Comisia poate solicita furnizorului să propună măsuri corective în cazul în care, pe baza raportului auditorului, consideră că planul de conformitate prezintă deficiențe. Legea introduce, de asemenea, o taxă de supraveghere pentru a finanța și a sprijini în mod eficace activitatea Comisiei de asigurare a respectării legislației și de supraveghere la nivelul UE. În cadrul structurii de asigurare a respectării legii, **se va acorda prioritate plângerilor referitoare la minori**.

Pe măsură ce tehnologia evoluează rapid, propunerea prevede o **clauză de revizuire** pentru a răspunde unei eventuale necesități de actualizare a cadrului de reglementare.

3. Măsuri complementare

3.1. Măsuri de reglementare complementare ale UE

EU KIDS Act va stabili norme specifice pentru serviciile digitale a căror utilizare prezintă cel mai mare risc pentru siguranța și dezvoltarea minorilor. Aceasta se axează pe o abordare a accesului treptat și pe asigurarea faptului că anumite caracteristici de proiectare sunt sigure încă din faza de proiectare. În același timp, trebuie să ne asigurăm că siguranța minorilor este garantată în ceea ce privește toate serviciile și produsele cu care copiii pot intra în contact în

mediul online și că practicile comerciale la care sunt expuși nu prezintă riscuri pentru sănătatea sau pentru siguranța lor.

Viitorul **act legislativ privind echitatea digitală (DFA)** și revizuirea Regulamentului privind **cooperarea în materie de protecție a consumatorului** reprezintă o ocazie esențială de a aduce protecția copiilor și a adolescenților în centrul legislației UE privind protecția consumatorilor. DFA va actualiza normele orizontale privind protecția consumatorilor împotriva practicilor comerciale dăunătoare în mediul online care îi afectează, de asemenea, pe copii în calitate de tineri consumatori, cum ar fi practicile digitale manipulative între întreprinderi și consumatori, tehnicile neloiale de stabilire a prețurilor, practicile problematice de marketing prin intermediul influencerilor, precum și aspectele legate de contractele și abonamentele digitale. Comisia va revizui, de asemenea, Regulamentul privind cooperarea în materie de protecție a consumatorului, pentru a asigura o aplicare mai strictă a normelor, în beneficiul tuturor, cu un accent deosebit pe protecția minorilor, completând și consolidând, totodată, măsurile de asigurare a respectării normelor prevăzute în EU KIDS Act. În procesul de elaborare a regulamentului revizuit, Comisia va analiza modalități de îmbunătățire a coordonării acțiunilor de asigurare a respectării normelor între autoritățile naționale de protecție a consumatorilor în situațiile transfrontaliere, precum și de centralizare, la nivelul UE, a competențelor de investigare și de asigurare a respectării normelor în anumite cazuri.

În plus, Comisia va propune o revizuire a **Directivei serviciilor mass-media audiovizuale**. Acesta va preciza categoriile de conținut dăunător de care platformele de partajare a materialelor video trebuie să îi protejeze pe minori și va clarifica aplicabilitatea normelor audiovizuale ale UE în cazul influencerilor, în calitate de furnizori de conținut.

Dincolo de elaborarea unui cadru de reglementare adecvat și de asigurarea eficace a respectării acestuia, răspunsul Uniunii trebuie să se bazeze pe o serie de măsuri de sprijin, cum ar fi cele prezentate mai jos.

3.2 Capacitarea copiilor și a tinerilor prin educație

În primul rând, **educația este esențială pentru dezvoltarea fiecărui copil**, oferindu-le minorilor cunoștințele necesare pentru a înțelege mai bine mediul online și permițându-le să facă distincția între comportamentele adecvate și cele care prezintă riscuri, inclusiv în mediul online. În acest context, este esențial ca tinerii să dobândească competențele necesare pentru a utiliza „platformele de comunicare socială+” în condiții de siguranță și în mod responsabil, inclusiv în contextul utilizării tot mai accelerate a inteligenței artificiale.

În acest context, Comisia va adopta un **pachet de măsuri privind educația** pentru a sprijini școlile în eforturile lor de promovare a competențelor digitale și în domeniul inteligenței artificiale, de sensibilizare și de consolidare a rezilienței în rândul minorilor, **inclusiv prin formarea cadrelor didactice și a conducerii unităților de învățământ** cu privire la impactul „platformelor de comunicare socială+” asupra sănătății mintale și a dezvoltării cognitive. În acest context, sprijinul psihologic și educația cuprinzătoare adaptată vârstei sunt esențiale.

Viitorul pachet de măsuri privind educația va integra în continuare **educația în materie de alfabetizare în domeniul IA**, inclusiv **prin cadrul UE-OCDE privind alfabetizarea în domeniul IA pentru învățământul primar și secundar**, și va sprijini școlile în elaborarea unor strategii de promovare a bunăstării digitale a copiilor, cu accent pe siguranța și capacitarea acestora. De asemenea, acesta va aborda furnizarea unei infrastructuri europene sigure și interoperabile pentru educația digitală, precum și a unor resurse educaționale solide din punct de vedere pedagogic, contribuind totodată la reducerea dependențelor strategice ale Europei în domeniul tehnologiei educaționale.

Centrele pentru un internet mai sigur, cofinanțate de UE, oferă deja un ajutor eficace și fiabil pentru protejarea copiilor în mediul online. Prezența lor la nivel național, aria largă de acoperire și expertiza specializată fac din această rețea un partener valoros pentru statele membre în elaborarea și punerea în aplicare a unor strategii naționale eficace pentru un mediu digital mai sigur și mai favorabil copiilor. Pornind de la această activitate, Comisia intenționează să elaboreze **orientări adaptate cu privire la noile norme** pentru diferite categorii de destinatari, inclusiv pentru copii, părinți și tutori, cadre didactice, școli și autorități de reglementare. Aceasta va include seminare online, detectarea timpurie a prejudiciilor, gestionarea accesului în funcție de vârstă, precum și utilizarea în condiții de siguranță a roboților de chat bazați pe IA și a companiilor IA. Statele membre ar trebui să valorifice această activitate și să o consolideze la nivel național, regional și local.

În ceea ce privește finanțarea, în cadrul programului **Orizont Europa**, Comisia finanțează deja activități de cercetare privind siguranța copiilor în mediul online. Programul de lucru pentru 2026 include impactul utilizării instrumentelor digitale în afara școlii și pentru comunicarea privind rezultatele educaționale și sănătatea mintală, proiectele relevante urmând să înceapă în 2027. În plus, Comisia poate identifica **noi priorități în materie de finanțare a cercetării**, precum și oportunități de sprijinire a serviciilor sigure și a inovării centrate pe copii prin investiții directe din partea sectorului privat și a sectorului public.

În paralel, ar trebui luate măsuri pentru a **garanta că minorii petrec timp în afara mediului digital**. Prin programul Erasmus+, Comisia sprijină spațiile și activitățile offline, întrucât acestea sunt esențiale pentru dezvoltarea copiilor, deoarece contribuie la promovarea unei implicări sănătoase și oferă alternative la utilizarea ecranelor. Prin urmare, Comisia încurajează statele membre să extindă accesul la activități sportive și artistice accesibile ca preț, la cluburi pentru tineri, biblioteci și spații comunitare. Statele membre și regiunile UE ar trebui să utilizeze pe deplin fondurile naționale și europene disponibile, în vederea asigurării unei infrastructuri adecvate pentru cadrele didactice, părinți și copii.

Aceste eforturi ar trebui să se înscrie într-un angajament colectiv mai amplu și ferm, atât la nivelul Uniunii, cât și la nivel național, de a **mobiliza toate resursele disponibile pentru educație, sensibilizare și schimbul de bune practici**, în vederea consolidării mecanismelor de prevenire, sprijin și protecție a copiilor în mediul digital, în cadrul unei abordări integrate a protecției copiilor. În acest context, transpunerea și punerea în aplicare rapidă a Directivei privind răspunderea pentru produsele cu defecte va permite victimelor produselor cu defecte, inclusiv ale produselor digitale, să solicite despăgubiri în condiții uniforme pe întreg teritoriul UE.

3.3 Măsuri de sprijin mai ample la nivelul UE

Pe lângă educație și educația în domeniul mass-mediei, o nouă serie de măsuri complementare la nivelul UE sunt esențiale pentru a aborda protecția copiilor în mediul online. Printre acestea se numără o abordare cuprinzătoare a sănătății, în special a sănătății mintale, precum și o mai bună cooperare și coordonare a părților implicate în abordarea riscurilor online și a infracțiunilor împotriva copiilor.

În 2023, Comisia a adoptat deja o comunicare privind o abordare cuprinzătoare a sănătății mintale, care includea 20 de inițiative emblematice și oportunități de finanțare în valoare de aproape 1,3 miliarde EUR. Inițiativa a pus un accent mai mare pe incluziune și pe sprijinirea grupurilor vulnerabile, cum ar fi copiii și tinerii. În prezent, Comisia elaborează, împreună cu UNICEF, un **set de instrumente de prevenție**, care va ajuta factorii de decizie să sprijine mai eficient sănătatea mintală și fizică a copiilor. Acest set de instrumente va fi lansat în octombrie

2026, cu ocazia Zilei Mondiale a Sănătății Mintale. Setul de instrumente va aborda, de asemenea, provocările legate de impactul digitalizării asupra sănătății mintale a copiilor. În plus, Comisia cooperează cu Organizația Mondială a Sănătății în ceea ce privește **consolidarea capacităților în sistemele de sănătate mintală**, inclusiv în ceea ce privește factorii digitali determinanți ai sănătății mintale a tinerilor.

Copiii pot fi, de asemenea, victime ale infracționalității. Atunci când copiii sunt afectați de infracțiuni săvârșite în mediul online, în calitate de victime, autori ai infracțiunilor sau în ambele calități, se aplică acquis-ul UE în materie de drept procesual penal, în special Directiva privind drepturile victimelor și Directiva din 2016 privind garanțiile procedurale. În ceea ce privește prevenirea criminalității, cadrul aplicabil este acquis-ul UE în materie de drept penal material, în special Directiva privind combaterea abuzului sexual asupra copiilor.

Infracțiunile care îi afectează pe copii în mediul online variază de la infracțiuni motivate de ură, trafic de persoane, abuz și exploatare sexuală până la recrutarea în scopul participării la criminalitatea organizată și la extremismul violent sau terorism. Autoritățile UE și autoritățile naționale responsabile care pun în aplicare diferitele acte legislative vor continua să coopereze și să facă schimb prompt de informații și date, pentru a asigura cel mai înalt nivel de protecție a minorilor. Viitorul **plan de acțiune pentru protejarea copiilor împotriva criminalității** va urmări să ofere un răspuns coerent și cuprinzător la diferitele riscuri cu care se confruntă copiii în ceea ce privește criminalitatea, atât în mediul online, cât și mediul offline. Acesta va urmări să reducă la minimum expunerea copiilor la infracționalitate și să consolideze capacitatea autorităților de aplicare a legii și a altor autorități competente de a investiga și de a urmări penal infracțiunile care afectează copii. Se va pune accentul pe sprijinirea copiilor pe parcursul interacțiunii acestora cu sistemele naționale de justiție penală. **Prin abordarea centrată pe copil, drepturile și interesul superior al copilului se vor afla în centrul tuturor inițiativelor.**

3.4 Cooperarea internațională

În conformitate cu Strategia digitală internațională a UE, până în prezent, UE a colaborat cu Australia, Brazilia, Canada, Singapore, Regatul Unit și Japonia pentru protejarea copiilor în mediul online și a contribuit la elaborarea Setului comun de principii al G7 privind protecția minorilor în mediul online⁹. De asemenea, UE a contribuit la discuțiile purtate la nivel multilateral, inclusiv în cadrul Organizației Națiunilor Unite¹⁰. Consolidarea cooperării cu partenerii noștri internaționali rămâne o prioritate pentru protejarea eficace a minorilor în mediul online. Introducerea, prin intermediul EU KIDS Act, a unei abordări menite să atenueze impactul inteligenței artificiale asupra copiilor prin intermediul roboților de chat bazați pe IA și a companiilor IA **consolidează abordarea UE privind inteligența artificială, bazată pe drepturi și pe riscuri**, care prezintă interes pentru numeroși parteneri din întreaga lume. În general, o abordare unică în ceea ce privește protecția copiilor în mediul online la nivelul UE va face ca această cooperare internațională să fie mai eficace, oferind un punct de referință solid pentru dialogul cu partenerii în vederea atingerii obiectivelor prezentei inițiative.

3.5 Monitorizarea

Este important să se analizeze în permanență evoluția serviciilor digitale destinate minorilor, impactul acestora asupra minorilor și efectele inițiativelor adoptate în cadrul Uniunii. **Comisia va evalua periodic progresele înregistrate**, cu sprijinul părților interesate, inclusiv al

⁹ Aprobat ulterior de lideri din Brazilia, Egipt, Kenya, India și Coreea de Sud.

¹⁰ Setul comun de principii al G7 care definește un spațiu digital mai sigur și mai securizat pentru minori.

organizațiilor pentru drepturile tinerilor și ale copiilor, al asociațiilor de copii și al asociațiilor de părinți. Comisia va monitoriza impactul și eficacitatea pachetului de măsuri legate de prezenta comunicare.

Această monitorizare va urmări **efectele și eventuala necesitate de ajustare a cadrului privind vârsta minimă** și va contribui la instituirea unui sistem structurat și periodic de colectare a datelor, pentru a înțelege experiența concretă a minorilor în mediul online în întreaga UE. Acest cadru se va baza pe participarea copiilor, în special prin intermediul Platformei UE de participare a copiilor din cadrul Strategiei UE privind drepturile copilului și al BIK+ (Un internet mai bun pentru copii+). Acesta se va baza pe cercetări, pe activitatea desfășurată în temeiul DSA și pe activitatea Centrului UE pentru transparența algoritmilor, care monitorizează evoluția siguranței copiilor în mediul online, a tehnologiilor emergente și a tiparelor de utilizare.

Monitorizarea se va axa în special pe impactul asupra sănătății mintale a tinerilor. Aceasta va reflecta, de asemenea, dimensiunile pozitive ale experiențelor online ale copiilor, inclusiv dacă și în ce măsură minorii se simt responsabilizați și în siguranță în mediul online, precum și modul în care timpul petrecut în fața ecranelor este distribuit între diferite activități.

4. Concluzii și etapele următoare

Prezenta comunicare stabilește un cadru bazat pe o convingere clară: companiile din domeniul tehnologiei poartă responsabilitatea principală pentru siguranța propriilor produse. **Părinții, nu algoritmii, ar trebui să fie cei care cresc copiii în Europa.**

Trebuie să construim o lume digitală în care **copiii noștri să poată crește în libertate și siguranță**, protejați de valorile pe care le promovează Europa. Europa trebuie să fie cel mai bun loc din lume în care să se poată crește copii și în care să se poată trăi până la adânci bătrâneți. Iată standardul în raport cu care ar trebui evaluat acest răspuns.

Grupul special de experți a furnizat dovezile. Acum instituțiile Uniunii, împreună cu statele membre, industria, societatea civilă, școlile și familiile, sunt cele care au responsabilitatea de **a produce schimbarea pe care copiii și părinții din întreaga Europă o solicită** – o lume care să țină seama de bunăstarea lor.

Comisia:

- va propune un **Act legislativ privind echitatea digitală**
- va propune **revizuirea Regulamentului privind cooperarea în materie de protecție a consumatorului (CPC)**
- va propune **revizuirea Directivei serviciilor mass-media audiovizuale**
- va prezenta un **plan de acțiune privind protejarea copiilor împotriva infracționalității**
- va prezenta un **pachet privind educația**