



KOMISJA
EUROPEJSKA

Bruksela, dnia 11.5.2022 r.
COM(2022) 212 final

**KOMUNIKAT KOMISJI DO PARLAMENTU EUROPEJSKIEGO, RADY,
EUROPEJSKIEGO KOMITETU EKONOMICZNO-SPOŁECZNEGO I KOMITETU
REGIONÓW**

Cyfrowa dekada dla dzieci i młodzieży:

nowa europejska strategia na rzecz lepszego internetu dla dzieci (BIK+)

1. Wprowadzenie

Pierwszą europejską strategię na rzecz lepszego internetu dla dzieci (BIK) przyjęto w 2012 r. Zaktualizowana strategia na rzecz lepszego internetu dla dzieci (BIK+), określona w niniejszym komunikacie, zapewni dzieciom ochronę i szacunek oraz wzmocnienie ich pozycji w internecie w nowej cyfrowej dekadzie.

Poszanowanie praw człowieka, w tym praw dziecka, jest nierozdzielnie związane z wartościami, na których opiera się Unia Europejska¹. Należy ich przestrzegać zarówno w internecie, jak i poza nim². W cyfrowej dekadzie każde dziecko w Europie zasługuje na to, by funkcjonować w bezpiecznym środowisku cyfrowym wzmacniającym pozycję dzieci i by być częścią światowej transformacji cyfrowej.

Dzieci zaczynają tworzyć, bawić się i komunikować się w internecie w coraz młodszych wiekach, wykorzystując technologie cyfrowe do nauki, zabawy, kontaktów społecznych i uczestnictwa w życiu społecznym. Przy okazji wspomnianych aktywności dzieci często napotykają na treści i usługi cyfrowe, które nie zostały zaprojektowane z myślą o dzieciach.

Dzieci i młodzież³ nie stanowią jednej, jednolitej grupy – różnią się pod względem wieku, płci, rozwoju, zdolności oraz położenia społecznego i ekonomicznego. Dzieci znajdujące się w trudnej sytuacji, takie jak dzieci z niepełnosprawnościami, dzieci wywodzące się z mniejszości rasowych lub etnicznych, dzieci uchodźców, dzieci przebywające w ośrodkach opieki, dzieci LGBTQI+, a także dzieci znajdujące się w gorszym położeniu społeczno-ekonomicznym mogą stać w obliczu dodatkowych wyzwań w środowisku cyfrowym.

Pandemia COVID-19 uwydatniła korzyści wynikające z technologii cyfrowej, ale także zasadniczą potrzebę zapewnienia wszystkim dzieciom równego dostępu do technologii (urządzeń i sieci), umiejętności i kompetencji cyfrowych, w tym umiejętności korzystania z mediów⁴. Dzieci, które nie mają dostępu do internetu, nie mogą korzystać z zasobów mogących pomóc im w nauce i rozwoju. Nierówności mogą powodować większe ryzyko gorszych wyników w nauce, zaburzeń zdrowia psychicznego i braku perspektyw długoterminowych⁵.

Mając to na uwadze, oraz aby wyeliminować ryzyko i szkody wynikające z coraz większej cyfryzacji społeczeństwa, w tym ryzyko i szkody w przypadku dzieci, w grudniu 2020 r. Komisja zaproponowała ambitną reformę zbioru obowiązujących przepisów z myślą

¹ Art. 2 [Traktatu o Unii Europejskiej](#) oraz [Karta praw podstawowych Unii Europejskiej](#), w szczególności jej art. 24.

² [W komentarzu ogólnym ONZ nr 25](#) dotyczącym Konwencji ONZ o prawach dziecka (które stronami są wszystkie państwa członkowskie UE) wyraźnie poruszono kwestię praw dziecka w środowisku cyfrowym.

³ Osoby w wieku poniżej 18 lat zgodnie z [Konwencją o prawach dziecka](#). W ramach strategii BIK+ pojęcie „młodzież” odnosi się także do dzieci poniżej 18 roku życia. W prawodawstwie stosuje się termin „małoletni”.

⁴ JRC, [„How children \(10-18\) experienced online risks during the COVID-19 lockdown in spring 2020”](#) [[Zagrożenia w internecie, z którymi zetknęły się dzieci \(w wieku 10–18 lat\) podczas zamknięcia związanego z COVID-19 wiosną 2020 r.](#)].

JRC, [„Emergency remote schooling during COVID-19”](#) [[Zdalna edukacja wprowadzona w sytuacji nadzwyczajnej podczas pandemii COVID-19](#)].

⁵ JRC, [„How families handled emergency remote schooling during the time of Covid lockdown in spring 2020”](#) [[Jak rodziny radziły sobie ze zdalną edukacją wprowadzoną podczas blokady związanej z COVID-19 wiosną 2020 r.](#)].

T20-Italy, [„Digital learning for every child: closing the gaps for an inclusive and prosperous future”](#) [[Cyfrowe uczenie się dla każdego dziecka: niwelowanie różnic z myślą o pomyślnej, sprzyjającej włączeniu społecznemu przyszłości](#)].

o stworzeniu bezpieczniejszej przestrzeni cyfrowej, w której chroni się praw podstawowych wszystkich użytkowników usług cyfrowych. Z osiągniętego niedawno porozumienia politycznego w sprawie aktu o usługach cyfrowych wynika, że ochrona małoletnich jest jedną z podstaw nowych przepisów, za pomocą których przedsiębiorstwa zobowiązuje się, by miały na względzie przede wszystkim interesy dzieci⁶.

Ponadto w ramach swojej wizji dotyczącej cyfrowej transformacji Europy do 2030 r.⁷ Komisja zaproponowała Europejską deklarację praw i zasad cyfrowych w cyfrowej dekadzie⁸, w której odzwierciedlono wartości UE, takie jak ochrona dzieci i wzmocnienie ich pozycji.

W europejskiej strategii na rzecz lepszego internetu dla dzieci z 2012 r. (strategia BIK)⁹ określono globalny poziom odniesienia, wyznaczając tym samym kierunek polityk krajowych w UE i kształtując te polityki. Wszystkie państwa członkowskie uwzględniły elementy strategii BIK. W marcu 2021 r. Komisja przyjęła pierwszą kompleksową strategię UE na rzecz praw dziecka, w której ogłosiła aktualizację strategii BIK¹⁰.

Zaktualizowana strategia BIK+ stanowi cyfrową część strategii na rzecz praw dziecka i odzwierciedla zaproponowaną niedawno zasadę cyfrową, zgodnie z którą „[d]zieci i młodzież powinny być chronione w internecie, a ich pozycja w internecie powinna zostać wzmocniona”¹¹. W strategii tej uwzględniono rezolucję Parlamentu Europejskiego w sprawie praw dziecka¹², konkluzje Rady w sprawie umiejętności korzystania z mediów¹³ oraz zalecenie Rady w sprawie ustanowienia europejskiej gwarancji dla dzieci¹⁴.

Ta nowa strategia opiera się na szeroko zakrojonych konsultacjach z dziećmi, uzupełnionych o ukierunkowane konsultacje z rodzicami, nauczycielami, państwami członkowskimi, branżą ICT i branżą mediów, społeczeństwem obywatelskim, środowiskiem akademickim i organizacjami międzynarodowymi¹⁵.

W związku z tym BIK+ ma na celu uzupełnienie i wsparcie praktycznego wdrożenia istniejących środków ochrony dzieci w internecie, rozwijanie umiejętności dzieci oraz wzmocnienie ich pozycji, by mogły bezpiecznie korzystać z internetu i kształtować swoje życie w internecie.

⁶ Pakiet dotyczący aktu o usługach cyfrowych; [akt o usługach cyfrowych: Komisja z zadowoleniem przyjmuje porozumienie polityczne](#).

⁷ [Cyfrowy kompas: europejska droga w cyfrowej dekadzie](#), COM(2021) 118 final.

⁸ [Europejska deklaracja praw i zasad cyfrowych w cyfrowej dekadzie](#), COM(2022) 27 final.

⁹ [Europejska strategia na rzecz lepszego internetu dla dzieci](#), COM(2012) 196. W skrócie – Lepszy internet dla dzieci (Better Internet for Kids) „BIK”.

¹⁰ [Strategia UE na rzecz praw dziecka](#), COM(2021) 142 final.

¹¹ [Europejska deklaracja praw i zasad cyfrowych](#).

¹² [Rezolucja Parlamentu Europejskiego 2019/2876 z dnia 26 listopada 2019 r.](#), pkt 19.

¹³ [Konkluzje Rady w sprawie umiejętności korzystania z mediów w stale zmieniającym się świecie, 2020/C 193/06](#).

¹⁴ [Zalecenie Rady w sprawie ustanowienia europejskiej gwarancji dla dzieci](#), ST 9106 2021 INIT.

¹⁵ [„How to make Europe’s Digital Decade fit for children and young people? \[Jak dostosować cyfrową dekadę Europy do potrzeb dzieci i młodzieży?\]”](#)

[Podsumowanie konsultacji z zainteresowanymi stronami](#). Ponad 60 % respondentów biorących udział w otwartych konsultacjach na temat praw dziecka uznało konieczność przyjęcia nowej strategii BIK (BIK+). Niemal 80 % respondentów zgodziło się, że przedsiębiorstwa informatyczne powinny odgrywać większą rolę w tej dziedzinie.

2. Dotychczasowe działania UE

Od 2012 r. strategia BIK odgrywa zasadniczą rolę w wywieraniu wpływu na ochronę dzieci w internecie i wzmacnianie ich pozycji w środowisku internetowym na poziomie europejskim, krajowym i międzynarodowym. Grupa ekspertów ds. bezpieczniejszego internetu¹⁶ umożliwia wymianę dobrych praktyk między państwami członkowskimi, a Komisja zachęca do współpracy branży ze społeczeństwem obywatelskim i młodzieżą w ramach Sojuszu na rzecz lepszej ochrony małoletnich w internecie¹⁷.

W ramach strategii BIK z 2012 r. ustanowiono współfinansowaną przez UE sieć centrów bezpieczniejszego internetu¹⁸ oraz finansowany przez UE portal betterinternetforkids.eu będący platformą ds. bezpieczeństwa dzieci w internecie. Centra bezpieczniejszego internetu pomagają 30 mln osób każdego roku¹⁹. Prowadzą one lokalne działania zwiększające świadomość i rozpowszechniają materiały dotyczące wszystkich aspektów bezpieczeństwa dzieci w internecie w państwach członkowskich; oferują pomoc i identyfikują pojawiające się zagrożenia za pomocą telefonów zaufania oraz, za pomocą gorącej linii stowarzyszenia INHOPE²⁰, która funkcjonuje w 46 państwach, pomagają w usuwaniu internetowych materiałów przedstawiających niegodziwe traktowanie dzieci w celach seksualnych. Centra bezpieczniejszego internetu współpracują z siecią ambasadorów młodzieży i paneli młodzieży w ramach BIK²¹, które doradzają decydentom i osobom zawodowo zajmującym się tą kwestią oraz dostarczają im informacji, na przykład za pomocą Inicjatywy młodzieży na rzecz lepszego internetu²² dotyczącej komunikacji przyjaznej dzieciom. Inicjatywa UE – Dzień Bezpiecznego Internetu²³ – jest obecnie realizowana na całym świecie.

Komisja współpracuje również z organizacjami międzynarodowymi, organizacjami pozarządowymi, środowiskiem akademickim zajmującym się prawami cyfrowymi dzieci oraz z sektorem prywatnym.

Od 2012 r. unijne ramy prawne i ramy polityki służące zwiększeniu skuteczności bezpieczeństwa dzieci w internecie znacząco się zmieniły²⁴. Na przykład na podstawie zmienionej dyrektywy o audiowizualnych usługach medialnych²⁵ obowiązki ochrony małoletnich przed szkodliwymi treściami, które mogą zaszkodzić ich fizycznemu, psychicznemu i moralnemu rozwojowi, oraz nielegalnymi treściami²⁶ obecnie obejmuje platformy udostępniania wideo. W ogólnym rozporządzeniu o ochronie danych (RODO) dane osobowe dzieci uznano za wymagające szczególnej ochrony, przy czym zgoda rodziców jest potrzebna do określonego wieku (między 13 a 16 lat w zależności od państwa

¹⁶ [Strona internetowa dotycząca grupy ekspertów.](#)

¹⁷ [Strona internetowa dotycząca Sojuszu.](#)

¹⁸ [Strona internetowa dotycząca centrów bezpieczniejszego internetu.](#)

¹⁹ „BIK Review of the year 2021” [„Przegląd BIK z 2021 r.”].

²⁰ [Strona internetowa stowarzyszenia INHOPE.](#)

²¹ [Strona internetowa BIK youth \[młodzież BIK\].](#)

²² [Strona internetowa poświęcona inicjatywie młodzieży.](#)

²³ [„Strona internetowa poświęcona Dniowi Bezpiecznego Internetu”.](#)

²⁴ Zob. [kompendium](#) oficjalnych tekstów UE dotyczących dzieci w świecie cyfrowym.

²⁵ [Dyrektywa \(UE\) 2018/1808 o audiowizualnych usługach medialnych.](#)

²⁶ Nielegalnymi dla wszystkich użytkowników: treściami o charakterze ksenofobicznym, terrorystycznym lub materiałami przedstawiającymi niegodziwe traktowanie dzieci w celach seksualnych.

członkowskiego)²⁷. ²⁸Dyrektywa o nieuczciwych praktykach handlowych²⁹ chroni dzieci jako konsumentów podatnych na zagrożenia i zakazuje bezpośredniego namawiania do zakupu.

Ponadto, co nie mniej istotne, na mocy aktu o usługach cyfrowych wszystkie platformy internetowe zostaną zobowiązane do opracowywania swoich systemów z uwzględnieniem praw użytkowników będących dziećmi. W szczególności dzieci muszą być w stanie z łatwością zrozumieć warunki usługi, z której korzystają. Jest to jednak dopiero początek. Zgodnie z nowymi przepisami wszystkie platformy internetowe oferujące usługi dla dzieci w Unii, takie jak media społecznościowe lub platformy gier interaktywnych, będą zobowiązane do stosowania odpowiednich i proporcjonalnych środków zapewniających prywatność, bezpieczeństwo i ochronę dzieci korzystających z usług tych platform. Co więcej, platformy internetowe nie będą mogły wyświetlać reklam dzieciom na podstawie profilowania. Ponadto bardzo duże platformy internetowe i wyszukiwarki internetowe będą musiały uwzględniać wszelkie ryzyko systemowe związane z ich usługami, w tym faktyczne lub przewidywane negatywne skutki w odniesieniu do ochrony dzieci.

Proponowany akt w sprawie sztucznej inteligencji³⁰ określa jednolite przepisy dotyczące sztucznej inteligencji w UE i ma na celu stworzenie jednolitego rynku wiarygodnych zastosowań sztucznej inteligencji, które mogą być wykorzystywane z pełnym poszanowaniem praw podstawowych, w tym praw dziecka. Dzięki wnioskowi dotyczącemu europejskich ram tożsamości cyfrowej³¹ małoletni będą mieć możliwość, na podstawie przepisów krajowych, korzystania z portfela tożsamości cyfrowej, na przykład, aby potwierdzić swój wiek bez ujawniania innych danych osobowych.

W nowym wniosku dotyczącym rozporządzenia w sprawie zapobiegania niegodziwemu traktowaniu dzieci w celach seksualnych oraz zwalczania tego zjawiska³², przedstawionym w tym samym czasie co strategia BIK+, określono pewne obowiązki dostawców usług hostingowych lub usług łączności interpersonalnej w zakresie wykrywania i zgłaszania przypadków niegodziwego traktowania dzieci w celach seksualnych w internecie i usuwania materiałów przedstawiających takie traktowanie. Wniosek ten przewiduje również utworzenie nowego europejskiego centrum ds. zapobiegania niegodziwemu traktowaniu dzieci w celach seksualnych i zwalczania tego zjawiska, które ułatwiłoby wykrywanie i zgłaszanie przypadków niegodziwego traktowania dzieci w celach seksualnych w internecie oraz usuwanie materiałów przedstawiających takie traktowanie, zapewniłoby wsparcie ofiarom oraz pełniłoby rolę platformy wiedzy ogólnej i fachowej oraz badań dotyczących spraw związanych z zapobieganiem niegodziwemu traktowaniu dzieci w celach seksualnych w internecie i zwalczania takich zjawisk.

²⁷ [Ogólne rozporządzenie o ochronie danych](#), (UE) 2016/679.

²⁸ W 2022 r. Europejska Rada Ochrony Danych opublikuje na podstawie RODO wytyczne dotyczące przetwarzania danych osobowych dzieci oraz praw dzieci jako osób, których dane dotyczą.

²⁹ [Dyrektywa o nieuczciwych praktykach handlowych](#), 2005/29/WE.

³⁰ [Wniosek dotyczący rozporządzenia ustanawiającego zharmonizowane przepisy dotyczące sztucznej inteligencji \(akt w sprawie sztucznej inteligencji\) i zmieniającego niektóre akty ustawodawcze Unii, COM\(2021\) 206 final.](#)

³¹ [Wniosek dotyczący rozporządzenia Parlamentu Europejskiego i Rady zmieniającego rozporządzenie \(UE\) nr 910/2014 w odniesieniu do ustanowienia europejskich ram tożsamości cyfrowej, COM\(2021\) 281 final.](#)

³² Wniosek dotyczący rozporządzenia w sprawie zapobiegania niegodziwemu traktowaniu dzieci w celach seksualnych oraz zwalczania tego zjawiska COM/2022/209.

Uznaje się, że istnieje szczególne ryzyko, że dzieci padną ofiarą handlarzy ludźmi w internecie, jak stwierdzono w strategii UE w zakresie zwalczania handlu ludźmi³³. Szczególna uwaga poświęcana ofiarom będącym dziećmi jest częścią strategii UE w zakresie praw ofiar³⁴.

W europejskiej strategii na rzecz równouprawnienia płci³⁵ podkreślono, że dziewczęta mogą stać się ofiarami przemocy ze względu na płeć, przemocy skierowanej przeciwko kobietom lub dziewczętom, ponieważ są kobietami lub dziewczętami, lub przemocy, która dotyka ich w nieproporcjonalnym stopniu. Wniosek dotyczący dyrektywy w sprawie zwalczania przemocy wobec kobiet i przemocy domowej obejmuje kryminalizację cyberprzemocy ze względu na płeć oraz przewiduje środki ochrony i wsparcia ofiar takiej przemocy w internecie i poza nim, niezależnie od ich wieku³⁶.

Komunikat w sprawie ochrony migrujących dzieci³⁷ dotyczy do ochrony dzieci migrujących, w tym bezpiecznego dostępu do nowych technologii.

Plan działania w dziedzinie edukacji cyfrowej (na lata 2021-2027)³⁸ służy sprostaniu wyzwaniom, jakie wiążą się z kształceniem i szkoleniem, które to wyzwania nasiliły się w związku z pandemią COVID-19, dzięki zapewnieniu zrównoważonej transformacji cyfrowej w obszarze kształcenia poprzez stworzenie wysoce efektywnego ekosystemu edukacji cyfrowej oraz poprawie umiejętności i kompetencji cyfrowych dzieci, nauczycieli i kadry nauczycielskiej.

Strategia UE na rzecz młodzieży na lata 2019–2027³⁹ sprzyja uczestnictwu młodzieży w życiu demokratycznym oraz wspiera jej zaangażowanie społeczne i obywatelskie.

Strategia BIK+ będzie opierać się na tych osiągnięciach i zapewni synergię z odpowiednimi inicjatywami, aby rozwiązać obawy dzieci i zaspokoić ich potrzeby w cyfrowej dekadzie.

³³ [Strategia UE w zakresie zwalczania handlu ludźmi na lata 2021–2025](#), COM(2021) 171 final.

³⁴ [Strategia UE w zakresie praw ofiar \(2020-2025\)](#), COM(2020) 258 final.

³⁵ [Unia równości: strategia na rzecz równouprawnienia płci na lata 2020–2025](#), COM(2020) 152 final.

³⁶ [Wniosek dotyczący dyrektywy w sprawie zwalczania przemocy wobec kobiet i przemocy domowej](#), COM(2022) 105 final.

³⁷ [Komunikat „Ochrona migrujących dzieci”](#), COM(2017) 211 final.

³⁸ [Plan działania w dziedzinie edukacji cyfrowej na lata 2021–2027 Nowe podejście do kształcenia i szkolenia w epoce cyfrowej](#), COM(2020) 624 final.

³⁹ [Strategia Unii Europejskiej na rzecz młodzieży na lata 2019–2027](#), ST/14944/2018/INIT.

3. Co się zmieniło – dlaczego niezbędna jest nowa strategia

Dzieci jako użytkownicy technologii cyfrowych

Od 2012 r. korzystanie przez dzieci z technologii cyfrowych uległo drastycznej zmianie. Nowoczesne urządzenia umożliwiają użytkownikom będącym dziećmi interakcję, kontakt i zabawę z innymi oraz udostępnianie im treści, często bez nadzoru rodziców. Z ustaleń przedstawionych w raporcie EU Kids Online z 2020 r.⁴⁰ wynika, że większość dzieci przyznaje, że korzysta ze smartfonów „codziennie” lub „prawie cały czas”, przy czym czas spędzany w internecie w wielu państwach zwiększył się niemal dwukrotnie w porównaniu z 2010 r. Ponadto dzieci zaczynają korzystać z urządzeń cyfrowych w coraz młodszym wieku.

Tak podwyższone poziomy korzystania z internetu mogą prowadzić do bardziej siedzącego trybu życia, co może mieć konsekwencje dla zdrowia. Wielu psychologów wyraża obawy, że u dzieci mogą wystąpić zaburzenia uwagi i trudności z rozłączeniem się.

Chociaż zachęca się do zachowania zdrowej równowagi między życiem w internecie i poza nim, cyfrowa abstynencja nie jest możliwa w przypadku współczesnych dzieci, ponieważ przekazywanie informacji, elementy kształcenia formalnego, kontakty społeczne i rozrywka w coraz większym stopniu mają miejsce w internecie.

Technologia wciąż szybko się rozwija, stwarzając zarówno nowe możliwości, jak i zagrożenia. W niedalekiej przyszłości sztuczna inteligencja, rzeczywistość wirtualna i rozszerzona, internet rzeczy, kryptowaluty i inne zmiany technologiczne mające wpływ na dzieci spowodują pojawienie się nowych wyzwań społecznych i etycznych (np. tendencyjność, brak sprawiedliwości, brak przejrzystości w stosowaniu sztucznej inteligencji, interakcja ze zmanipulowanymi cyfrowo obrazami lub nagraniami wideo (tzw. deepfake), awatarami i robotami).

Kwestiom tym dużo uwagi poświęcono również na Konferencji w sprawie przyszłości Europy, podczas której europejski panel obywatelski ds. wartości i praw wezwał do zwiększenia ochrony małoletnich w internecie. Wezwanie to poparto na sesji plenarnej i zawarto w propozycji przedstawionej Przewodniczącym Parlamentu Europejskiego, Rady i Komisji Europejskiej⁴¹.

Dzieci i szkody wyrządzane w internecie

Dzieci często napotykają w internecie **szkodliwe i nielegalne treści, zachowania, kontakty i są narażone na ryzyko dla konsumentów**. Usługi cyfrowe, od mediów społecznościowych po gry interaktywne, mogą narażać dzieci na takie zagrożenia, jak nieodpowiednie treści, nękanie, nagabywanie dzieci dla celów seksualnych⁴², niegodziwe traktowanie dzieci w celach seksualnych czy radykalizacja postaw.

W wykazie obaw wskazanych przez same dzieci w odpowiedzi na konsultacje Komisji znalazło się oglądanie szkodliwych treści, które mogą pochwalać i propagować

⁴⁰ [Raport EU Kids online \[„Dzieci z UE w internecie”\] z 2020 r.](#)

⁴¹ Na przykład [europejski panel obywatelski 2: „European democracy / Values and rights, rule of law, security” \[„Demokracja europejska/Wartości i prawa, praworządność, bezpieczeństwo”\]](#), grudzień 2021 r.

⁴² Uwodzenie dzieci przez internet.

samookaleczanie się, samobójstwo, przemoc, nawoływanie do nienawiści, molestowanie seksualne, zażywanie narkotyków, ryzykowne wyzwania internetowe, zaburzenia odżywiania i niebezpieczne praktyki żywieniowe. Takie ukazujące przemoc, budzące strach lub w inny sposób nieodpowiednie dla wieku treści są łatwo dostępne. Dzieci przyznają, że oglądają pornografię w młodym wieku⁴³, co wpływa na ich wyobrażenia o tym, jak wygląda zdrowy związek.

Pomimo obowiązującego prawa Unii (dyrektywa o audiowizualnych usługach medialnych i RODO), mechanizmy **weryfikacji wieku** i narzędzia do uzyskiwania zgody rodziców są nadal w wielu przypadkach nieskuteczne, a od użytkowników często wymaga się jedynie podania daty urodzenia przy rejestracji⁴⁴.

Jak wspomniano w sekcji 2 powyżej, oczekuje się jednak, że zatwierdzony niedawno akt o usługach cyfrowych znacznie zwiększy bezpieczeństwo wszystkich użytkowników, w tym dzieci, i umożliwi im dokonywanie świadomych wyborów podczas korzystania z internetu.

W szczególności, jako część ram zarządzania ryzykiem przewidzianych w akcie o usługach cyfrowych, szczególnej uwagi wymaga ryzyko systemowe związane z małoletnimi. Bardzo duże platformy internetowe będą musiały zwracać uwagę na to, w jakim stopniu dzieci są w stanie zrozumieć strukturę i funkcjonowanie ich usług, a także w jaki sposób dzieci mogą być narażone na treści, które mogą zaszkodzić ich zdrowiu fizycznemu i psychicznemu oraz rozwojowi moralnemu. Takie ryzyko może wystąpić na przykład w projekcie interfejsów internetowych, które w sposób zamierzony lub niezamierzony wykorzystują brak doświadczenia dzieci lub które mogą powodować zachowania uzależniające. W związku z tym bardzo duże platformy internetowe będą musiały przyjąć ukierunkowane środki ochrony praw dziecka, w tym stosować narzędzia weryfikacji wieku i kontroli rodzicielskiej lub narzędzia pomagające dzieciom w zgłaszaniu niegodziwego traktowania lub uzyskiwaniu wsparcia. Przemoc w sieci, między innymi udostępnianie bez zgody treści intymnych, to przykład treści, które wymagają szybkiego przetworzenia, jeśli zostaną zgłoszone przez użytkowników, w tym dzieci, oraz odpowiedniego dostosowania praktyk moderowania treści.

Unijna **sieć gorących linii**, stowarzyszenie INHOPE, wskazała, że liczba przetwarzanych na całym świecie obrazów z internetu przedstawiających prawdopodobne **niegodziwe traktowanie dzieci w celach seksualnych** niemal podwoiła się w latach 2017–2019. Problem ten nasilił się jeszcze bardziej w czasie pandemii COVID-19, w szczególności w przypadku dzieci mieszkających z osobami, które je wykorzystują⁴⁵. Dzieci mogą być nagabywane

⁴³ [Sprawozdanie „EU Kids online” \[„Dzieci z UE w internecie”\] z 2020 r.](#), s. 89–99, rysunek 82, 83, 84.

⁴⁴ [„Study on the implementation of the new provisions in the revised Audiovisual Media” \[„Badanie dotyczące wdrażania nowych przepisów zmienionej dyrektywy o audiowizualnych usługach medialnych”\]](#) SMART 2018/0066.

⁴⁵ Europol, [Exploiting isolation: Offenders and victims of online child sexual abuse during the COVID-19 pandemic](#) „Offenders and victims of online child sexual abuse during the COVID-19 pandemic” [„Wykorzystywanie izolacji: sprawcy i ofiary niegodziwego traktowania dzieci w celach seksualnych w internecie podczas pandemii COVID-19”].

JRC, [„How children \(10-18\) experienced online risks during the COVID-19 lockdown in spring 2020”](#) [„Zagrożenia w internecie, z którymi zetknęły się dzieci (w wieku 10–18 lat) podczas zamknięcia związanego z COVID-19 wiosną 2020 r.”].

UNICEF, [„COVID-19 and its implications for protecting children online”](#) [„Pandemia COVID-19 i jej wpływ na ochronę dzieci w internecie”].

IWF, [„Annual report 2020”](#) [„Roczne sprawozdanie z 2020 r.”].

w internecie⁴⁶ do celów wykorzystywania seksualnego lub handlu ludźmi, a także narażone na udostępnianie bez ich zgody niedwuznacznych zdjęć i nagrań wideo powstałych za obopólną zgodą rówieśników, czy też pod przymusem.

Na całym świecie ponad jedna trzecia młodzieży zgłosiła, że była ofiarą **cyberprzemocy**⁴⁷. Dzieci mogą być narażone na toksyczne, agresywne, destrukcyjne lub uzależniające zachowania⁴⁸ oraz uczestniczyć w takich zachowaniach lub być adresatami nieodpowiednich, seksistowskich lub rasistowskich treści. To z kolei może zniechęcać (np. dziewczęta) do uczestnictwa w działaniach prowadzonych w internecie i mieć wpływ na prawa dzieci⁴⁹.

Wzrasta liczba przypadków **występowania w internecie rasizmu, ksenofobii, antysemityzmu, dezinformacji** i ekstremizmu politycznego prowadzącego do **radikalizacji postaw**. Komisja opracowała w 2016 r. Kodeks postępowania w zakresie zwalczania nielegalnego nawoływania do nienawiści⁵⁰, aby usprawnić reagowanie na nawoływanie do nienawiści w internecie. We współpracy z siecią upowszechniania wiedzy o radykalizacji postaw Komisja zwiększa świadomość twórców stron internetowych i gier na temat zagrożeń w internecie związanych z radykalizacją postaw wśród dzieci. Kodeks postępowania w zakresie zwalczania dezinformacji⁵¹ jest obecnie poddawany przeglądowi w celu wzmocnienia zobowiązań w tej dziedzinie.

⁴⁶ Liczba zgłoszeń do NCMEC dotyczących nagabywania dzieci dla celów seksualnych [podwoiła się w latach 2019–2020](#).

⁴⁷ [Badanie UNICEF z 2019 r.](#)

⁴⁸ [Działanie w ramach europejskiej współpracy naukowo-technicznej \(COST\): Europejska sieć ds. problematycznego korzystania z internetu.](#)

⁴⁹ UNICEF, [„Recommendations for The Online Gaming Industry on Assessing Impact on Children”](#) [„Zalecenia dla branży gier internetowych dotyczące oceny wpływu na dzieci”] (s. 15) (2020).

⁵⁰ [Kodeks postępowania w zakresie zwalczania nielegalnego nawoływania do nienawiści w internecie.](#)

⁵¹ [Kodeks postępowania w zakresie zwalczania dezinformacji.](#)

Dzieci jako aktywni konsumenci cyfrowi

Obecnie dzieci są bardziej aktywnymi i niezależnymi konsumentami cyfrowymi niż 10 lat temu i często korzystają z produktów i usług cyfrowych przeznaczonych dla dorosłych. Są one narażone na wpływ różnych technik marketingu internetowego lub są ich adresatami. Za pomocą systemów rekomendacji w mediach społecznościowych i innych algorytmów, targetowania reklam, marketingu bazującego na influencerach oraz gamifikacji marketingu⁵² młodym użytkownikom proponuje się szkodliwe lub nieodpowiednie treści przy wykorzystaniu ich braku doświadczenia i samokontroli⁵³. Na przykład marketing produktów o wysokiej zawartości tłuszczu, cukru lub soli wśród dzieci⁵⁴ może nasilać niewłaściwe nawyki żywieniowe. Skierowane do dzieci agresywne praktyki marketingowe dotyczące ryzykownych inwestycji przedstawianych jako bezpieczne lokaty mogą również prowadzić do poważnych konsekwencji finansowych. Aby przeciwdziałać związanym z tym zagrożeniom i szkodom dla dzieci, w akcie o usługach cyfrowych zaproponowano wprowadzenie szeregu obowiązków. Należą do nich zakaz prezentowania przez platformy internetowe małoletnim reklam na podstawie profilowania oraz obowiązek zapewnienia przez platformy internetowe przejrzystości ich systemów rekomendacji oraz opcji modyfikacji przez użytkowników głównych parametrów stosowanych w systemach rekomendacji lub wpływania na te parametry.

Obecnie za pomocą usług cyfrowych nieustannie gromadzi się i udostępnia dane o dzieciach, a „datafikacja”⁵⁵ rozpoczyna się jeszcze przed urodzeniem. Chociaż zagregowane duże zbiory danych mogą umożliwić dokonanie przełomowych spostrzeżeń, np. na temat zdrowia i edukacji dzieci, to datafikacja dzieciństwa może mieć także potencjalnie niekorzystne skutki dla dobrostanu dzieci i ich rozwoju odczuwane przez całe życie. Zarówno **dzieci, jak i rodzice nie są świadomi, że dane osobowe udostępnia się na dużą skalę**, a może wynikać to z korzystania z usług cyfrowych, zwłaszcza tych, które nie wymagają płatności pieniężnych⁵⁶. Mimo że przemysł gromadzi tak wiele danych na temat korzystania przez dzieci z usług cyfrowych i związanych z tym zagrożeń, środowisko akademickie nie ma dostępu lub ma bardzo **ograniczony dostęp do tych istotnych zbiorów danych**.

Obecnie dzieci są stale narażone na styczność z nieodpowiednimi treściami i **praktykami handlowymi**. Nadal brakuje badań nad **długotrwałym wpływem neurologicznym na dzieci**

⁵² Gamifikacja jest „procesem polegającym na upodabnianiu czynności do gier”, [Kevin Werbach \(2014\)](#). Gamifikacja jest coraz częściej stosowana w marketingu społecznościowym przy wykorzystaniu takich technik, jak punktacja, motywowanie i rywalizacja, i umożliwia przedsiębiorstwom przyciąganie i angażowanie klientów w ciekawy sposób oraz gromadzenie danych.

⁵³ Parlament Europejski, [„Loot boxes in online games and their effect on consumers, in particular young consumers”](#) [[Skrzynie z łupami w grach internetowych i ich wpływ na konsumentów, w szczególności młodych konsumentów](#)], s. 27–29.

⁵⁴ Parlament Europejski, [„Study on the exposure of children to linear, non-linear and online marketing of foods high in fat, salt or sugar \[„Badanie dotyczące narażenia dzieci na liniowy, nieliniowy i internetowy marketing żywności o wysokiej zawartości tłuszczu, soli lub cukru”\]](#). Sprawozdanie krajowe 6, Niderlandy.

WHO, [„Spotlight on adolescent health and well-being”](#) [[Zdrowie i dobrostan nastolatków w centrum uwagi](#)].

⁵⁵ Datafikacja jest trendem technologicznym, polegającym na przekształcaniu wielu aspektów naszego życia w dane, które są następnie przetwarzane na informacje wykorzystywane jako nowa forma wartości.

⁵⁶ Zob. na przykład [grzywny nałożone w 2021 r. przez włoski Urząd ds. Konsumentów i Rynku](#) (publikacja w języku włoskim).

metod stosowanych w celach komercyjnych, w tym projektowania perswazyjnego, na przykład mechanizmów gier losowych, takich jak „skrzynie z łupami”⁵⁷.

Gry internetowe są obecnie jedną z głównych form aktywności dzieci w internecie: 73 % dzieci w UE w wieku 6–10 lat, 84 % w wieku 11–14 lat i 74 % młodzieży w wieku 15–24 lat gra w gry wideo. Dostosowane do wieku gry internetowe mogą wspierać konstruktywne działania edukacyjne i partycypacyjne w internecie, rozwijać umiejętności i kompetencje cyfrowe oraz przynosić inne korzyści społeczne (np. terapeutyczne i kulturowe). Starania podejmowane przez branżę odgrywają istotną rolę w zapewnieniu bezpiecznego środowiska do gry, chroniącego dzieci, a jednocześnie propagującego także zdrowe nawyki związane z grami. Starania te powinny obejmować również podejście uwzględniające bezpieczeństwo na etapie projektowania przy opracowywaniu produktów i usług cyfrowych przeznaczonych dla małoletnich.

Brak umiejętności

Głównym przekazem płynącym z konsultacji Komisji z dziećmi była konieczność zwiększenia **umiejętności korzystania z mediów i edukacji w dziedzinie bezpieczeństwa w internecie** skierowanej do dzieci w szkołach. Umiejętności i kompetencje cyfrowe, w tym umiejętności informatyczne i rozumienie w jaki sposób wykorzystuje się dane osobowe, są niezbędne dla współczesnych dzieci, ponieważ pozwalają im się uczyć, nawiązywać kontakty oraz aktywnie i świadomie uczestniczyć w kształtowaniu otaczającego je świata.

Dorośli odpowiedzialni za dzieci (rodzice, opiekunowie, nauczyciele, osoby prowadzące kluby i zajęcia sportowe, przywódcy religijni, pracownicy opieki społecznej, opieki zdrowotnej, osoby pracujące z młodzieżą itp.) muszą mieć umiejętności wspierania dzieci, doradzania im i kierowania nimi. Przeprowadzone przez nas konsultacje wykazały, że często brakuje tych umiejętności.

Przepaść cyfrowa

Nie wszystkie dzieci mają równy, skuteczny, bezpieczny i sprzyjający włączeniu społecznemu dostęp do technologii cyfrowych.

Dzieci znajdujące się w trudnej sytuacji, zagrożone ubóstwem lub wykluczeniem społecznym i dzieci mieszkające na obszarach wiejskich i oddalonych, na których infrastruktura szerokopasmowa nie jest odpowiednia, powinny mieć równy dostęp do urządzeń i umiejętności cyfrowych oraz równe szanse na wykorzystanie możliwości, które oferuje cyfrowa dekada.

Z najnowszych badań⁵⁸ na temat ubóstwa cyfrowego wynika, że w niektórych państwach europejskich około 20 % dzieci żyje w rodzinach, których nie stać na komputer lub połączenie internetowe w domu. 40 % wiejskich gospodarstw domowych nie ma dostępu do szybkich sieci szerokopasmowych. Na niektórych obszarach ponad 15 % młodzieży w wieku

⁵⁷ Skrzynie z łupami to dodatki w grach wideo, do których dostęp uzyskuje się zazwyczaj w trakcie rozgrywki lub za które można opcjonalnie zapłacić rzeczywistymi pieniędzmi – Parlament Europejski, „[Loot boxes in online games and their effect on consumers, in particular young consumers](#)” [„Skrzynie z łupami w grach internetowych i ich wpływ na konsumentów, w szczególności młodych konsumentów”] s. 14.

⁵⁸ [Strona internetowa DigiGen](#).

15 lat odczuwa brak przynależności cyfrowej, a w całej Europie 8 % tej grupy wiekowej nie ma zaufania do usług cyfrowych.

Na poziomie światowym sytuacja jest jeszcze gorsza: szacuje się, że 1,3 mld dzieci w wieku od 3 do 17 lat nie ma w domu połączenia internetowego⁵⁹. Ubóstwo cyfrowe w dzieciństwie może spowodować brak umiejętności cyfrowych i zaufania do usług cyfrowych w dorosłym życiu i pogłębić przepaść cyfrową.

Brak aktywnego uczestnictwa

Dzieci nie są już biernymi konsumentami technologii, ale mogą aktywnie z niej korzystać, by wyrażać opinie i wpływać na otaczający je świat. **Należy w większym stopniu słuchać dzieci i uwzględniać je w opracowywaniu i ocenie produktów i usług cyfrowych oraz w polityce cyfrowej.**

4. Wizja cyfrowej dekady dla dzieci i młodzieży

Nasza wizja: usługi cyfrowe dostosowane do wieku, w przypadku których nikt nie pozostaje w tyle, a każde dziecko w Europie jest chronione, ma silną pozycję i jest szanowane w internecie.

W ramach BIK+, inicjatywy przewodniej Europejskiego Roku Młodzieży 2022, proponuje się działania w **trzech filarach**:

1. **bezpieczne doświadczenia cyfrowe mające na celu ochronę dzieci** przed szkodliwymi i nielegalnymi internetowymi treściami, zachowaniem, kontaktami i ryzykiem dla konsumentów oraz **poprawę ich dobrostanu w internecie** dzięki bezpiecznemu, dostosowanemu do wieku środowisku cyfrowemu, stworzonemu w sposób najlepiej uwzględniający dobro dzieci;
2. **wzmocnienie pozycji cyfrowej**, tak aby dzieci nabyły umiejętności i kompetencje niezbędne do dokonywania właściwych wyborów i wyrażania opinii w środowisku internetowym w sposób bezpieczny i odpowiedzialny;
3. **aktywne uczestnictwo, szanowanie dzieci** przez zapewnienie im prawa głosu w środowisku cyfrowym, przy większej liczbie działań kierowanych przez dzieci z myślą o wspieraniu innowacyjnych i kreatywnych, bezpiecznych doświadczeń cyfrowych.

Wdrożenie BIK+ wymaga kształtowania polityki opartej na dowodach oraz współpracy i koordynacji na poziomie europejskim i międzynarodowym. W ostatnich latach ONZ, UNICEF, OECD i Rada Europy oraz organizacje pozarządowe zajmujące się prawami dziecka poruszały kwestię praw dziecka w środowisku cyfrowym⁶⁰.

⁵⁹ [UNICEF i ITU \(2020\) „How Many Children and Youth Have internet Access at Home?” \[„Ile dzieci i młodzieży ma w domu dostęp do internetu?”\]](#)

⁶⁰ [Komentarz ogólny ONZ nr 25.](#)

[Cele zrównoważonego rozwoju ONZ.](#)

[UNICEF, „Manifesto on children’s data governance” \[„Manifest w sprawie zarządzania danymi dzieci”\].](#)

5. Sposób realizacji: filary i działania

Nowe działania omówione poniżej będą opierać się na istniejącej, opisanej powyżej infrastrukturze BIK Komisji i wzmacniać ją.

5.1. Bezpieczne doświadczenia cyfrowe (Jak skuteczniej chronić dzieci w internecie)

„Wszyscy wiemy, że młodzież korzysta z tych platform, często bez zgody rodziców. Jeżeli ja o tym wiem, wiedzą o tym także właściciele platform i przedsiębiorstwa”. – nauczyciel z Hiszpanii⁶¹

Komisja ułatwi opracowanie **kompleksowego unijnego kodeksu postępowania dotyczącego projektowania dostosowanego do wieku** na podstawie nowych przepisów określonych w akcie o usługach cyfrowych oraz zgodnie z dyrektywą o audiowizualnych usługach medialnych i RODO. Kodeks służy zapewnieniu prywatności, bezpieczeństwa i ochrony dzieci korzystających z produktów i usług cyfrowych. W procesie tym będą uczestniczyć przedstawiciele branży, decydenci, społeczeństwo obywatelskie i dzieci.

Wartością dodaną takiego kodeksu byłby jego charakter współregulacyjny. Zgodnie z aktem o usługach cyfrowych Komisja może zaprosić dostawców bardzo dużych platform internetowych do udziału w opracowywaniu kodeksów postępowania i zwrócić się do nich o określenie zobowiązań w zakresie wprowadzania konkretnych środków zmniejszających ryzyko, do przeciwdziałania stwierdzonym szczególnym zagrożeniom lub szkodom poprzez przestrzeganie kodeksu postępowania. Chociaż uczestnictwo w opracowywaniu takich kodeksów postępowania jest dobrowolne, wszelkie zobowiązania podjęte przez dostawców bardzo dużych platform internetowych podlegają niezależnym audytom.

Branża ponosi znaczną odpowiedzialność. Dysponuje ona narzędziami umożliwiającymi tworzenie produktów, które domyślnie i już na etapie projektowania są łatwe w użyciu, bezpieczne i zapewniają prywatność. We wszystkich produktach i usługach cyfrowych, z których prawdopodobnie będą korzystać dzieci, należy zatem brać pod uwagę rzetelne i podstawowe cechy projektowe uwzględniające wartości europejskie zapisane w akcie o usługach cyfrowych. Na przykład wszystkim produktom i usługom, z których prawdopodobnie będą korzystać dzieci, powinny towarzyszyć dostosowane do wieku, łatwe do zrozumienia i dostępne informacje, takie jak warunki korzystania, instrukcje i ostrzeżenia, a także proste mechanizmy zgłaszania szkodliwych treści. Wszystkie osoby zaangażowane w projektowanie technologii cyfrowych powinny zdawać sobie sprawę z potencjalnie szkodliwego wpływu, jaki wybory związane z projektowaniem i tworzeniem tych technologii

[OECD, „Recommendation of the Council on Children in the Digital Environment” \[„Zalecenie Rady w sprawie dzieci w środowisku cyfrowym”\]](#).

Rada Europy, [„Recommendation on Guidelines to Respect, Protect and Fulfil the Rights of the Child in the Digital Environment” \[„Zalecenie w sprawie wytycznych dotyczących poszanowania, ochrony i przestrzegania praw dziecka w środowisku cyfrowym”\]](#), CM/Rec(2018)7.

⁶¹ Nauczyciel, który uczestniczył w konsultacjach: [„How to make Europe’s Digital Decade fit for children and young people?” \[„Jak dostosować cyfrową dekadę Europy do potrzeb dzieci i młodzieży?”\]](#).

mogą mieć na dzieci⁶², a także z możliwych zagrożeń i szkód, takich jak nagabywanie dzieci dla celów seksualnych, wynikających z korzystania przez dzieci z różnych usług cyfrowych.

Na podstawie prowadzonych prac⁶³ i z uwzględnieniem nowych przepisów dotyczących platform internetowych przewidzianych w akcie o usługach cyfrowych Komisja **będzie propagować bezpieczne i zapewniające ochronę prywatności metody potwierdzania wieku**, które mają być uznawane w całej UE. Komisja będzie współpracować z państwami członkowskimi⁶⁴ (które zgodnie z ustawodawstwem krajowym mogą podjąć decyzję o wydawaniu elektronicznych dokumentów tożsamości osobom poniżej 18 roku życia na mocy niedawno przedstawionego wniosku w sprawie europejskiej tożsamości cyfrowej), odpowiednimi zainteresowanymi stronami i europejskimi organizacjami normalizacyjnymi, aby priorytetowo **zwiększyć skuteczność metod weryfikacji wieku**. Prace te będą sprzyjać rozwiązaniom rynkowym dzięki solidnym **ramom certyfikacji i interoperacyjności**.

Oprócz weryfikacji wieku na potrzeby udzielenia dostępu do niektórych treści internetowych Komisja uwzględni w kodeksie postępowania dla dostawców usług internetowych, który zostanie opracowany na podstawie strategii na rzecz równouprawnienia płci na lata 2020–2025, sekcję poświęconą treściom przeznaczonym wyłącznie dla dorosłych, aby w szczególności **zwalczać udostępnianie bez zgody intymnych zdjęć** niezależnie od tego, czy są one prawdziwe czy zmanipulowane, które mogą przedstawiać także dzieci, ale nie tylko.

Pomimo prowadzonych obecnie działań **cyberprzemoc** pozostaje kwestią najczęściej zgłaszaną za pośrednictwem telefonów zaufania centrów bezpieczniejszego internetu w ostatnim dziesięcioleciu. Aktualny numer 116 111 jest specjalnie zarezerwowany dla telefonów zaufania dla dzieci w UE. Cyberprzemoc i inne problemy związane z internetem można zgłaszać pod tym numerem lub bezpośrednio przez telefony zaufania centrów bezpieczniejszego internetu. Dzięki strategii wsparcie oferowane przez centra bezpieczniejszego internetu stanie się bardziej widoczne poprzez zacieśnienie współpracy w ramach numeru 116 111 i powiązanych usług *online* (np. aplikacji telefonów zaufania), które powinny być dostępne również dla dzieci znajdujących się w trudnej sytuacji. Ponadto grupa ekspertów *ad hoc* przedstawi zalecenia dotyczące polityki związanej z

(cyber-)przemocą i dobrostanem w szkole⁶⁵.

Współfinansowane przez UE telefony zaufania i gorące linie w ramach bezpieczniejszego internetu⁶⁶ nadal będą zapewniały pomoc społeczeństwu, w szczególności dzieciom, jeśli zetkną się one ze szkodliwymi i nielegalnymi treściami. Jeżeli otrzymają status **zaufanych podmiotów sygnalizujących** zgodnie z warunkami określonymi w akcie o usługach

⁶² Na przykład we wniosku dotyczącym [aktu w sprawie sztucznej inteligencji](#) na dostawców zastosowań sztucznej inteligencji wysokiego ryzyka nałożono obowiązek przeprowadzenia oceny ryzyka i jego złagodzenia przed wprowadzeniem systemów do obrotu, ze zwróceniem szczególnej uwagi na to, czy istnieje prawdopodobieństwo, że dostęp do takiego systemu uzyskają dzieci lub że będzie on miał na nie wpływ (art. 9 ust. 8 aktu w sprawie sztucznej inteligencji).

⁶³ [euCONSENT](#) to finansowany przez UE projekt pilotażowy, którego celem jest opracowanie i wypróbowanie interoperacyjnego rozwiązania do weryfikacji wieku i uzyskiwania zgody rodziców.

⁶⁴ Głównie za pośrednictwem grupy ekspertów ds. bezpieczniejszego internetu dla dzieci.

⁶⁵ [Komunikat w sprawie utworzenia europejskiego obszaru edukacji do 2025 r.](#), COM(2020) 625 final

⁶⁶ [Program prac na lata 2021–2022 w ramach programu „Cyfrowa Europa”](#).

cyfrowych, będą mogły przyczynić się do przyspieszenia oceny zgłoszeń nielegalnych treści w internecie i podjęcia odpowiednich działań. Zgodnie z kodeksem postępowania w zakresie zwalczania nielegalnego nawoływania do nienawiści w internecie przykładami takich treści są materiały przedstawiające niegodziwe traktowanie dzieci w celach seksualnych oraz nawoływanie do nienawiści na tle rasistowskim i ksenofobicznym, w tym nawoływanie do nienawiści na tle antysemickim, o którym mowa w strategii UE w sprawie zwalczania antysemityzmu i wspierania życia żydowskiego⁶⁷.

Komisja będzie koordynować **wymianę dobrych praktyk** między organami UE i państwami członkowskimi dotyczących egzekwowania **prawa ochrony konsumentów w odniesieniu do dzieci** i zachęcać do takiej wymiany. Ponadto Komisja **przeanalizuje badania nad wpływem neuromarketingu** na dzieci, aby pomóc krajowym organom ochrony konsumentów skuteczniej ocenić sposób, w jaki komercyjne techniki wywierania wpływu mogą być nieuczciwe wobec dzieci. Wiedza ta zostanie wykorzystana w skoordynowanych działaniach związanych z egzekwowaniem prawa, które będą prowadzone na mocy rozporządzenia w sprawie współpracy w dziedzinie ochrony konsumentów⁶⁸.

Komisja zamierza:

- zachęcać do opracowania kompleksowego unijnego kodeksu postępowania dotyczącego projektowania dostosowanego do wieku na podstawie ram określonych w akcie o usługach cyfrowych i ułatwiać to opracowanie – do 2024 r.;
- złożyć wniosek normalizacyjny w sprawie normy europejskiej w zakresie potwierdzania/weryfikacji wieku w internecie w kontekście wniosku dotyczącego tożsamości cyfrowej – od 2023 r.;
- wspierać prace nad stworzeniem uznanego w całej UE cyfrowego poświadczenia wieku na podstawie daty urodzenia w ramach wniosku dotyczącego tożsamości cyfrowej – od 2024 r.;
- w planowanym kodeksie postępowania przyjętym na podstawie strategii na rzecz równouprawnienia płci na lata 2020–2025 położyć nacisk na treści przeznaczone wyłącznie dla dorosłych;
- zapewnić – we współpracy ze współfinansowanymi przez UE telefonami zaufania centrów bezpieczniejszego internetu – aby przypadki cyberprzemocy można było zgłaszać pod jeden numer 116 111 – do 2023 r.;
- współfinansować telefony zaufania i gorące linie w UE w ramach bezpieczniejszego internetu, w tym te, które w przyszłości zostaną uznane za zaufane podmioty sygnalizujące na podstawie aktu o usługach cyfrowych, aby zapewnić pomoc społeczeństwu, w szczególności dzieciom, w przypadkach zetknięcia się ich ze szkodliwymi i nielegalnymi treściami – od 2022 r.;

⁶⁷ [Strategia UE w sprawie zwalczania antysemityzmu i wspierania życia żydowskiego \(na lata 2021–2030\)](#), COM(2021) 615 final.

⁶⁸ [Rozporządzenie \(UE\) 2017/2394 w sprawie współpracy w dziedzinie ochrony konsumentów](#).

- dzielić się dotyczącymi (cyber)przemocy zaleceniami ze strony grupy ekspertów ds. wspierania dobrostanu w szkole, od 2023 r.;
- do końca 2022 r. przeanalizować dotychczasowe badania nad wpływem neuromarketingu na dzieci z myślą o wspieraniu skoordynowanych działań związanych z egzekwowaniem prawa prowadzonych na mocy rozporządzenia w sprawie współpracy w dziedzinie ochrony konsumentów – od 2023 r.

Komisja zwraca się do państw członkowskich, aby:

- propagowały skuteczne metody weryfikacji wieku, zgodnie z wnioskiem dotyczącym tożsamości cyfrowej;
- propagowały, w tym przez wyszkolonych pracowników, jeden numer 116 111 do zgłaszania przypadków cyberprzemocy.

Komisja wzywa przedstawicieli branży do:

- konsekwentnego oceniania szczególnego ryzyka dla dzieci wynikającego z korzystania z produktów i usług oraz niwelowania tego ryzyka, w tym zagrożenia dla bezpieczeństwa, a także odpowiednich praktyk marketingowych;
- zaangażowania się w opracowywanie kompleksowego unijnego kodeksu postępowania dotyczącego projektowania dostosowanego do wieku oraz sekcji poświęconej treściom przeznaczonym wyłącznie dla dorosłych kodeksu postępowania, który zostanie opracowany na podstawie strategii na rzecz równouprawnienia płci na lata 2020–2025, a także do zobowiązania się do przestrzegania tych dokumentów;
- skutecznego wdrożenia środków w zakresie dostępu do treści z ograniczeniami wiekowymi, w tym stron internetowych z treściami przeznaczonymi dla dorosłych i gier dla osób powyżej 18 roku życia, zgodnie z przepisami krajowymi i europejskimi;
- współpracy z zaufanymi podmiotami sygnalizującymi, aby szybko oceniać i usuwać nielegalne treści oraz podejmować działania w związku ze zgłoszeniami szkodliwych treści;
- udostępnienia pracownikom naukowym odpowiednich danych i informacji na temat możliwości i ryzyka dla dzieci przy pełnym poszanowaniu przepisów o ochronie danych.

5.2. Wzmocnienie pozycji cyfrowej (Jak wzmocnić pozycję dzieci, aby dokonywały właściwych wyborów w internecie)

„Dzieci otrzymały skomplikowane narzędzie bez instrukcji obsługi”⁶⁹ – dziecko z Portugalii

W ramach cyfrowej dekady Komisja wyznaczyła ambitne cele, aby do 2030 r. 80 % osób dorosłych miało podstawowe umiejętności cyfrowe i zatrudnionych było 20 mln specjalistów

⁶⁹ Dziecko, które uczestniczyło w konsultacjach: [„How to make Europe’s Digital Decade fit for children and young people?”](#) [[„Jak dostosować cyfrową dekadę Europy do potrzeb dzieci i młodzieży?”](#)].

ICT⁷⁰. W tym celu dzieci powinny nabywać **umiejętności cyfrowe już od najmłodszych lat**. Na przykład dzięki Europejskiemu Tygodniowi Kodowania⁷¹ dzieci mogą zrozumieć sposób działania algorytmów i świata cyfrowego.

Chociaż większość państw członkowskich UE opracowała strategie rozwijania umiejętności cyfrowych (albo jako temat międzyprzedmiotowy, albo jako osobny przedmiot), niewiele z nich prowadzi **regularne monitorowanie i ocenę** z myślą o ustaleniu wpływu tych strategii i o ich przeglądzie. Komisja pracuje nad wnioskiem dotyczącym zalecenia Rady w sprawie poprawy oferty edukacyjnej i szkoleniowej w zakresie umiejętności cyfrowych⁷², aby sprzyjać powszechnemu zrozumieniu, zachęcać do międzynarodowego zaangażowania politycznego, propagować wzajemne uczenie się i wymianę doświadczeń oraz zachęcać do inwestycji.

Prowadzenie aktualnej bazy wiedzy i monitorowanie wpływu transformacji cyfrowej na dobrostan dzieci ma zasadnicze znaczenie dla obecnego pokolenia i przyszłych pokoleń dzieci w UE.

Rozwój umiejętności cyfrowych (lub jego brak) rozpoczyna się we wczesnym okresie życia. Umiejętność korzystania z mediów⁷³ jest niezbędna, by dzieci rozumiały informacje, do których mają dostęp w internecie, potrafiły się wśród nich poruszać, rozpoznawały zagrożenia internetowe, takie jak informacje wprowadzające w błąd/dezinformacje, oszustwa i nadużycia oraz ukryte reklamy, a także by aktywnie i odpowiedzialnie uczestniczyły w gospodarce cyfrowej, życiu społecznym i procesach demokratycznych.

Informacje zwrotne uzyskane od nauczycieli w czasie konsultacji prowadzonych przez Komisję wskazywały na trudności w angażowaniu współpracowników. Jako powody wymieniono m.in. **niewystarczającą świadomość**, fakt, że wielu **nauczycielom brakuje wymaganej wiedzy**, umiejętności i zaufania oraz problemy z podążaniem za nieustannym rozwojem technologicznym. Konieczne są szkolenia dla nauczycieli, rozpowszechnianie wiarygodnych zasobów oraz **większa liczba kampanii skierowanych do rodziców i opiekunów**. W inicjatywach tych należy także uwzględnić szkolenia na temat praw dziecka w internecie, aby zwiększyć świadomość, że prawa dziecka w internecie są takie same jak poza nim, co stwierdzono w komentarzu ogólnym ONZ nr 25.

Dzięki BIK+, za pomocą platformy betterinternetforkids.eu („portal BIK”) i sieci centrów bezpieczniejszego internetu, możliwe jest wspieranie opracowywania **modułów dla nauczycieli** (np. masowego, otwartego kursu internetowego – „MOOC”) przeznaczonych dla różnych grup wiekowych, obejmujących lekcje na temat umiejętności korzystania z mediów,

⁷⁰ [Cyfrowy kompas na 2030 r.: europejska droga w cyfrowej dekadzie](#), COM(2021) 118 final; cel oparty na [planie działania na rzecz Europejskiego filaru praw socjalnych](#).

⁷¹ [Europejski Tydzień Kodowania jest inicjatywą oddolną, która rozpowszechnia wśród ogółu społeczeństwa umiejętność kodowania i umiejętności cyfrowe w przyjemny i ciekawy sposób](#).

⁷² [Plan działania w dziedzinie edukacji cyfrowej – działanie 10](#).

⁷³ Motyw 59 dyrektywy o audiowizualnych usługach medialnych: umiejętność korzystania z mediów obejmuje umiejętności, wiedzę i osąd, które pozwalają obywatelom skutecznie i bezpiecznie korzystać z mediów. Umiejętność korzystania z mediów nie powinna być ograniczona do zdobywania wiedzy o narzędziach i technologiach, ale powinna mieć na celu wyposażanie obywateli w umiejętność krytycznego myślenia niezbędną do dokonywania ocen, analizowania złożonych realiów oraz odróżniania opinii od faktów.

bezpieczeństwa w internecie, ryzyka dla konsumentów w internecie, danych osobowych, cyberprzemocy, dobrostanu psychicznego, szkodliwych stereotypów, nieprawdziwego przedstawiania seksu w pornografii, cyfrowej zgody i szacunku oraz gamifikacji⁷⁴ w nauczaniu⁷⁵.

Wymiana dobrych praktyk między państwami członkowskimi będzie koordynowana i propagowana w ramach zorganizowanego dialogu na temat edukacji cyfrowej i umiejętności cyfrowych⁷⁶ oraz za pośrednictwem odpowiednich grup ekspertów.

BIK+ zapewni wsparcie **zakrojonych na szeroką skalę kampanii na rzecz umiejętności korzystania z mediów**, skierowanych do dzieci, rodzin i nauczycieli, dzięki wykorzystaniu istniejących krajowych i europejskich podmiotów rozpowszechniających informacje, takich jak szkoły, organizacje społeczeństwa obywatelskiego i branża. Dzieci, a w stosownych przypadkach również rodzice i nauczyciele, powinni uczestniczyć w tych działaniach, aby stosowane podejścia były dostosowane do wieku i możliwa była międzypokoleniowa wymiana informacji związanych z kreatywnym i odpowiedzialnym korzystaniem z technologii cyfrowych, **zwiększając tym samym świadomość ryzyka**, na jakie narażone są dzieci jako młodzi konsumenci, a także ryzyka dotyczącego wykorzystywania danych osobowych.

Ponadto Komisja współpracuje z OECD nad opracowaniem ram kompetencji finansowych dla dzieci⁷⁷, które mają zostać opublikowane do końca 2022 r. i które obejmą podstawowe umiejętności finansowe potrzebne dzieciom w świecie cyfrowym.

Strategia BIK+ będzie uzupełniać Plan działania w dziedzinie edukacji cyfrowej i funkcjonować w synergii z nim, na przykład dzięki propagowaniu krajowych centrów bezpieczniejszego internetu jako punktów kompleksowej obsługi, w których można uzyskać wiarygodne i dostosowane do wieku informacje i wsparcie, dopasowane do krajowych potrzeb **w zakresie kształcenia formalnego i nieformalnego**. Aby pokazywać szacunek w internecie, Komisja będzie nadal dzielić się zasobami dostępnymi dla ogółu społeczeństwa i promować je za pośrednictwem portalu BIK oraz zachęcać do działań informacyjnych centra bezpieczniejszego internetu i inne podmioty, tak aby dzieci mogły uczyć się, w różnych kontekstach, od klubów sportowych po szkoły.

Wzajemne uczenie się, współtworzenie oraz przykład **ambasadorów młodzieży i paneli młodzieży w ramach BIK** będą propagowane jako dobre praktyki dotyczące podejścia edukacyjnego w UE i poza nią.

Aby zapewnić wsparcie wszystkim dzieciom, **środowisko cyfrowe musi być zróżnicowane, sprzyjać włączeniu społecznemu, musi być niedyskryminujące oraz wolne od stereotypów**. Dzieci powinny mieć dostęp w internecie do obiektywnych, dostosowanych do

⁷⁴ Zob. przykład [gry Happy Online](#).

⁷⁵ Odpowiednie moduły będą zgodne z wspólnymi wytycznymi dla nauczycieli i kadry nauczycielskiej dotyczącymi zwalczania dezinformacji i propagowania rozwoju umiejętności cyfrowych opracowanymi w ramach Planu działania w dziedzinie edukacji cyfrowej.

⁷⁶ [Komunikat prasowy Komisji](#).

⁷⁷ [Wiedza finansowa](#).

wieku informacji na temat płci metrykalnej i płci społeczno-kulturowej. Niezbędne jest propagowanie świadomości na temat znajomości problematyki równego statusu płci wśród specjalistów w dziedzinie technologii informacyjno-komunikacyjnych, aby lepiej rozumieli oni specyficzne potrzeby dziewcząt, młodych użytkowników z niepełnosprawnościami oraz dzieci znajdujących się w innych trudnych sytuacjach. Należy wspierać pozytywne wzorce dla dziewcząt – niedostatecznie reprezentowanych w branży ICT – oraz zapewnić równe szanse dla chłopców i dziewcząt. Branża powinna zapewnić środowisko sprzyjające włączeniu społecznemu dla wszystkich, a dzieci z niepełnosprawnościami powinny mieć możliwość zabawy, nauki i interakcji w internecie.

Aby korzystać z możliwości cyfrowych, **dzieci potrzebują niezawodnego i przystępnego cenowo połączenia internetowego oraz odpowiednich urządzeń cyfrowych**. Cele cyfrowej dekady w zakresie łączności oraz zasady cyfrowe, a także znaczące unijne inwestycje i finansowanie odnoszą się do łączności w domach i szkołach; przepisy dotyczące usługi powszechnej ustanowione w kodeksie łączności elektronicznej przewidują wymóg przystępności cenowej usług łączności⁷⁸. Działania państw członkowskich w ramach 20. zasady Europejskiego filaru praw socjalnych dotyczą przystępności cenowej „podstawowych usług”, w tym łączności elektronicznej. W zaleceniu Rady ustanawiającym europejską gwarancję dla dzieci zalecono, aby państwa członkowskie zapewniły „elementy niezbędne do zdalnego uczenia się: [...] odpowiedni sprzęt”, a także „dokonywały niezbędnych inwestycji w celu wyeliminowania wszelkich form przepaści cyfrowej”.

Aby dotrzeć do wszystkich dzieci, Komisja zwróci **szczególną uwagę na dzieci o specyficznych lub szczególnych potrzebach lub pochodzące ze środowisk defaworyzowanych i znajdujących się w trudnej sytuacji**. Na przykład migranci i obywatele Unii wywodzący się ze środowisk migracyjnych często napotykają problemy w dostępie do kursów i usług cyfrowych, między innymi ze względu na brak umiejętności cyfrowych w zakresie korzystania z tych usług⁷⁹⁸⁰. Dzieci zagrożone ubóstwem lub wykluczeniem społecznym, dzieci ze środowisk migracyjnych lub romskich oraz inne dzieci szczególnie narażone na dyskryminację i segregację⁸¹, dzieci, których rodzice nie mają podstawowych umiejętności cyfrowych, dzieci z niepełnosprawnościami, dzieci przebywające w ośrodkach opieki – wszystkie te grupy mają szczególne potrzeby. Inicjatywy muszą koncentrować się na równowadze płci, tak aby zarówno dziewczęta, jak i chłopcy nabywali umiejętności cyfrowe już od najmłodszych lat. Należy mierzyć skuteczność i wskazywać najlepsze praktyki.

Wkład w ramach BIK+ będzie polegał na **rozszerzeniu zakresu prac centrów bezpieczniejszego internetu, aby pomóc w zniwelowaniu przepaści cyfrowej, w szczególności w przekazywaniu umiejętności cyfrowych grupom znajdującym się**

⁷⁸ [Dyrektywa \(UE\) 2018/1972](#) ustanawiająca Europejski kodeks łączności elektronicznej.

⁷⁹ [Plan działania na rzecz integracji i włączenia społecznego na lata 2021–2027](#), COM(2020) 758 final.

⁸⁰ 8,1 % osób urodzonych poza UE zgłosiło, że nie stać ich na komputer, w porównaniu z 3,1 % osób urodzonych w kraju zgłaszającym, Eurostat, EU-SILC (dane z 2018 r.). Rodzice w rodzinach migrantów mogą mieć większe trudności w pomaganiu swoim dzieciom w uczeniu się na odległość, gdy nie posługują się biegle językiem nauczania.

⁸¹ [Unia równości: unijne ramy strategiczne na rzecz równouprawnienia, włączenia społecznego i udziału Romów](#), COM(2020) 620 final.

w trudnej sytuacji. Centra bezpieczniejszego internetu mogą wspierać odpowiednie programy na poziomie krajowym i unijnym.

Komisja zamierza:

- wspierać monitorowanie przez państwa członkowskie, branżę i środowiska akademickie za pomocą portalu BIK wpływu transformacji cyfrowej na dobrostan dzieci – od 2023 r.;
- opracowywać i upowszechniać moduły nauczania (MOOC) dla nauczycieli za pomocą portalu BIK i za pośrednictwem centrów bezpieczniejszego internetu – lata 2023/2024;
- propagować wymianę dobrych praktyk dotyczących krajowych programów nauczania w dziedzinie umiejętności korzystania z mediów między państwami członkowskimi oraz między szkołami i kadrami nauczycielską w całej UE w ramach zorganizowanego dialogu na temat edukacji cyfrowej i umiejętności cyfrowych oraz za pośrednictwem odpowiednich grup ekspertów – od 2022 r.⁸²;
- organizować kampanie na rzecz umiejętności korzystania z mediów, skierowane do dzieci, nauczycieli, rodziców i opiekunów, za pośrednictwem podmiotów rozpowszechniających informacje – od 2022 r.;
- opracowywać narzędzia i działania zwiększające świadomość na temat ryzyka, na jakie narażone są dzieci jako młodzi konsumenci, przy wsparciu portalu BIK i centrów bezpieczniejszego internetu – od 2022 r.;
- zwiększać wsparcie centrów bezpieczniejszego internetu w państwach członkowskich, aby zapewnić dzieciom znajdującym się w trudnej sytuacji pozaformalne kształcenie i szkolenie z myślą o zniwelowaniu przepaści cyfrowej – od 2022 r.

Komisja zwraca się do państw członkowskich, aby:

- monitorowały wpływ transformacji cyfrowej na dobrostan dzieci;
- wymieniały się dobrymi praktykami w ramach zorganizowanego dialogu na temat edukacji cyfrowej i umiejętności cyfrowych oraz za pośrednictwem odpowiednich grup ekspertów;
- propagowały centra bezpieczniejszego internetu jako punkty kompleksowej obsługi, w których dzieci, ich rodziny i nauczyciele mogą uzyskać wiarygodne zasoby dotyczące umiejętności korzystania z mediów i bezpieczeństwa w internecie;
- zgodnie z europejską gwarancją dla dzieci dokonywały niezbędnych inwestycji w celu wyeliminowania wszelkich form przepaści cyfrowej, w tym przy wsparciu z funduszy europejskich, a w szczególności z Europejskiego Funduszu Rozwoju Regionalnego (EFRR).

Komisja wzywa przedstawicieli branży do:

⁸² W zależności od zorganizowanego dialogu.

- monitorowania wpływu transformacji cyfrowej na dobrostan dzieci;
- inwestowania w umiejętności z myślą o zwiększeniu świadomości na temat różnicowanych potrzeb dzieci, zwalczaniu stereotypów i zapewnieniu dostępności cyfrowej przy rozwoju produktu.

5.3. Aktywne uczestnictwo (Jak szanować poglądy dzieci)

„Uważam, że do 2030 r. należy zwiększyć wpływ młodzieży. To właśnie nasze pokolenie dorastało w świecie internetu”. – ambasador młodzieży w ramach BIK z Austrii.

Dzieci są aktywnymi obywatelami. Jako inicjatorzy zmian coraz częściej wykorzystują media społecznościowe, by organizować się i nagłaśniać swoje cele, np. ruch strajku szkolnego na rzecz klimatu. W ramach strategii BIK+ z zadowoleniem przyjmuje się to zjawisko i uznaje się znaczenie poszanowania i uwzględniania opinii dzieci w kształtowaniu cyfrowej dekady. Dzieci należy wspierać w rozwijaniu i ćwiczeniu umiejętności obywatelskich w debatach publicznych i politycznych oraz w korzystaniu z prawa do zgromadzeń i stowarzyszania się za pośrednictwem internetowych platform społecznościowych. Badania wykazały jednak, że istnieje możliwość wzmożenia działań prowadzonych w internecie związanych z kreatywnością i obywatelstwem cyfrowym⁸³. Stwierdzono w nich, że współczesne dzieci są narażone na niedostateczną reprezentację w procesach decyzyjnych, co prowadzi do niezaspokojenia potrzeb i niespełnienia oczekiwań⁸⁴.

W związku z tym w BIK+ uznaje się, że istotne jest **aktywne angażowanie dzieci przy całej ich różnorodności w kształtowanie środowiska cyfrowego**, ponieważ osoby poniżej 18 roku życia mają wyjątkowy wgląd w cyfrowe dzieciństwo.

W ramach strategii na rzecz praw dziecka Komisja zobowiązała się do **zwiększenia udziału dzieci** przez ustanowienie nowej **platformy UE na rzecz udziału dzieci**⁸⁵. W synergii z tą platformą w ramach BIK+ wspierane będą działania kierowane przez dzieci, dzięki którym będą one w sposób pozytywny i krytyczny angażować się w środowisku cyfrowym w kwestie istotne dla młodego pokolenia, takie jak cyberbezpieczeństwo, etyka i zrównoważony rozwój.

Dzięki BIK+ zwiększy się wkład dzieci w kwestie cyfrowe, w szczególności w odniesieniu do branży. Opierając się na dotychczasowych inicjatywach, takich jak ambasadorzy młodzieży i panele młodzieży w ramach BIK oraz Inicjatywa młodzieży na rzecz lepszego internetu, Komisja będzie wzmacniać **działania kierowane przez dzieci**.

Strategia BIK+ będzie przyczyniać się do dalszego **zachęcania do uczestnictwa młodzieży**, również w państwach członkowskich. Na przykład w systemach lokalnych mogą być uznawane **osoby prowadzące szkolenia partnerskie**.

⁸³ [Raport „EU Kids online” \[„Dzieci z UE w internecie”\] z 2020 r.](#)

⁸⁴ [„Is there a ladder of children’s online participation? Findings from three Global Kids Online countries” \[„Czy istnieje struktura uczestnictwa dzieci w życiu internetowym? Ustalenia z trzech państw uczestniczących w projekcie Global Kids Online”\]](#), Innocenti Research Briefs nr 2019-02.

⁸⁵ [Strategia UE na rzecz praw dziecka](#), COM(2021) 142 final.

Wersja strategii BIK+ **przyjazna dla dzieci** zostanie przygotowana zgodnie z wytycznymi opracowanymi w ramach strategii na rzecz praw dziecka⁸⁶.

Komisja będzie również angażować dzieci w **monitorowanie realizacji BIK+**.

Komisja zamierza:

- angażować dzieci w opracowywanie unijnego kodeksu postępowania dotyczącego projektowania dostosowanego do wieku, o którym mowa w filarze 1 – od 2023 r.;
- rozpocząć zainicjowane i prowadzone przez dzieci działania dotyczące kwestii istotnej dla młodego pokolenia pod względem cyfrowym, w synergii z platformą UE na rzecz udziału dzieci – od 2023 r.;
- rozszerzyć rolę ambasadorów młodzieży i paneli młodzieży w ramach BIK z myślą o wspieraniu działań partnerskich na poziomie krajowym, regionalnym i lokalnym – od 2022 r.;
- opracować przyjazną dla dzieci wersję strategii BIK+ – 2022 r.;
- organizować ocenę strategii BIK+ kierowaną przez dzieci – co 2 lata.

Komisja zwraca się do państw członkowskich, aby:

- wspierały prowadzenie szkoleń partnerskich oraz nauczanie w dziedzinie technologii cyfrowych od najmłodszych lat;
- angażowały szerokie grono ambasadorów młodzieży do udziału w kształtowaniu polityki cyfrowej na poziomie lokalnym, regionalnym i krajowym.

Komisja wzywa przedstawicieli branży do:

- prowadzenia konsultacji z dziećmi i aktywnego, systematycznego angażowania ich w opracowywanie i wdrażanie produktów i usług cyfrowych;
- współtworzenia wraz z dziećmi w różnym wieku i z różnych środowisk przyjaznych dla dzieci materiałów informacyjnych, w tym warunków korzystania, dotyczących produktów i usług cyfrowych;
- opracowywania produktów i usług sprzyjających włączeniu społecznemu⁸⁷, które przyczyniają się do propagowania praw dzieci do wyrażania opinii i ułatwiają ich uczestnictwo w życiu publicznym.

6. Międzynarodowe działania informacyjne i współpraca międzynarodowa

Ochrona w internecie i wzmocnienie pozycji w środowisku cyfrowym to ogólnoswiatowe wyzwania, które wykraczają poza granice państw i jurysdykcji. Wiosną 2021 r. Komitet Praw Dziecka wydał w komentarzu ogólnym nr 25 wytyczne dotyczące skutecznego wdrażania

⁸⁶ [„Guide on creating child-friendly versions of written documents” \[„Przewodnik dotyczący opracowywania przyjaznych dla dzieci wersji dokumentów pisemnych”\]](#).

⁸⁷ Na przykład: zróżnicowane wzorce, produkty i usługi dostępne dla dzieci z niepełnosprawnościami.

Konwencji o prawach dziecka i protokołów fakultatywnych do niej z myślą o wyraźnym uwzględnieniu praw dzieci w środowisku cyfrowym.

Dzięki strategii Global Gateway⁸⁸ UE wzmocni połączenia między Europą i światem i pomoże krajom partnerskim w zlikwidowaniu przepaści cyfrowej i dalszej integracji ze światowym ekosystemem cyfrowym.

Połączenie sił umożliwia nam skuteczne i efektywne rozwiązywanie tych ogólnoswiatowych problemów, a także propagowanie wartości europejskich przez ustanowienie wysokich norm bezpieczeństwa oraz wspieranie wzmocnienia pozycji dzieci i ich aktywnego uczestnictwa w cyfrowej dekadzie na całym świecie, przy jednoczesnej realizacji celów zrównoważonego rozwoju ONZ.

Jednym z przykładów jest zwalczanie niegodziwego traktowania dzieci w celach seksualnych. Zgodnie ze strategią UE na rzecz skuteczniejszej walki z niegodziwym traktowaniem dzieci w celach seksualnych Komisja ściśle współpracuje z przedsiębiorstwami technologicznymi w ramach Forum UE ds. Internetu⁸⁹ oraz z organizacjami społeczeństwa obywatelskiego, a także organizacjami międzynarodowymi i regionalnymi za pośrednictwem światowego sojuszu WeProtect na rzecz ukrócenia wykorzystywania seksualnego dzieci w internecie. Komisja od lat wspiera również światowe działania, finansując sieć gorących linii stowarzyszenia INHOPE funkcjonującą w 46 państwach. Prace te będą nadal prowadzone i powinny przyspieszyć na mocy przepisów przedstawionych w niniejszej strategii.

Komisja nadal będzie prowadzić wymianę doświadczeń, wiedzy fachowej i wartości z organizacjami i partnerami międzynarodowymi oraz wspierać wspólne podejście do praw cyfrowych dzieci na całym świecie, na przykład propagując odpowiednie normy, wskaźniki, definicje i podejścia techniczne.

Na corocznej konferencji Forum na rzecz Bezpieczniejszego Internetu⁹⁰ podsumowany zostanie rozwój sytuacji międzynarodowej i odbędzie się wymiana najlepszych praktyk. Dzięki centrom bezpieczniejszego internetu istniejące poza UE programy mentoringu i wymiany zostaną udoskonalone i nadal obchodzony będzie Dzień Bezpiecznego Internetu.

W zbliżającym się planie działania na rzecz młodzieży w ramach działań zewnętrznych UE wzmocniona zostanie kluczowa rola młodzieży w transformacji cyfrowej, a także wspierane będą bezpieczne środowiska cyfrowe promujące uczestnictwo dzieci i młodzieży oraz wzmocnienie ich pozycji.

Komisja będzie propagować strategię BIK+ w swoich relacjach z innymi organizacjami międzynarodowymi i krajami partnerskimi, dążąc do ukierunkowania partnerów międzynarodowych na transformację cyfrową opartą na prawach dziecka.

⁸⁸ [Wspólny komunikat „Strategia Global Gateway”](#), JOIN(2021) 30 final.

⁸⁹ Uruchomione przez Komisję Europejską w 2015 r. [Forum UE ds. Internetu](#) zrzesza przedstawicieli przedsiębiorstw technologicznych, państw członkowskich UE i Komisji, aby rozwiązać problem niewłaściwego wykorzystania internetu do celów terrorystycznych i wzmóc walkę z niegodziwym traktowaniem dzieci w celach seksualnych.

⁹⁰ [Strona internetowa Forum na rzecz Bezpieczniejszego Internetu](#).

7. Wnioski

„Unia będzie silniejsza, jeśli będzie bardziej jak nasze następne pokolenie: refleksyjna, zdeterminowana i opiekuńcza. Jeśli będzie oparta na wartościach i odważna w działaniu”⁹¹.

Ogłaszając Europejski Rok Młodzieży, przewodnicząca Ursula von der Leyen zachęcała młodzież, by stali się inicjatorami zmian. Strategia BIK+ oferuje im głos w sferze cyfrowej, a także lepsze środki dotyczące ich cyfrowego dobrobytu, umiejętności cyfrowych i bezpieczeństwa cyfrowego.

Bezpieczne, chronione i godne zaufania środowisko cyfrowe jest jedną z podstaw UE. Komisja jest w pełni zaangażowana we wspieranie ochrony i wzmocnienia pozycji dzieci oraz szacunku do nich w ramach transformacji cyfrowej.

Opierając się na podstawach strategii z 2012 r., w strategii BIK+ szczególną uwagę zwrócono na możliwości i ryzyko związane z internetem dla dzieci znajdujących się w trudnej sytuacji. Wszystkie dzieci będą lepiej przygotowane do funkcjonowania w internecie, a ich doświadczenia będą bardziej dostosowane do wieku.

W strategii BIK+ uwzględniono opinie szerokiego grona osób, przede wszystkim dzieci. Dzieci będą zaangażowane w jej wdrażanie i monitorowanie. Jej powodzenie zależy od współpracy między Komisją, państwami członkowskimi i głównymi partnerami, takimi jak branża, społeczeństwo obywatelskie i organizacje międzynarodowe, mającej na celu wypracowanie konkretnych rozwiązań umożliwiających dzieciom i młodzieży lepsze i zdrowe korzystanie z internetu.

Komisja będzie monitorować strategię co dwa lata, również przy udziale dzieci, i publikować sprawozdanie w internecie⁹².

Komisja zwraca się do Parlamentu Europejskiego i Rady o poparcie strategii oraz o współpracę w jej realizacji. Komisja wzywa Komitet Regionów i Europejski Komitet Ekonomiczno-Społeczny do promowania dialogu z władzami lokalnymi i regionalnymi, stronami gospodarczymi i społecznymi oraz społeczeństwem obywatelskim.

Wszyscy mamy obowiązek słuchać głosu dzieci i działać już teraz. Jak stwierdzili Yevgeny, Lili i João z Młodzieżowej Grupy Doradczej #DigitalDecade4YOUth: „Teraz to decydenci i inne zainteresowane strony muszą podjąć wyzwanie, [abyśmy] my jako dzieci i młodzież mieli poczucie, że wszyscy razem pracujemy nad tym, by świat cyfrowy stał się lepszy i bezpieczniejszy”.

⁹¹ [Orędzie o stanie Unii z 2021 r.](#)

⁹² Istniejący sposób analizy dotyczącej kształtowania polityki w ramach strategii na rzecz lepszego internetu dla dzieci „narzędzie do analizowania BIK” zostanie dostosowany do strategii BIK+.