



Bruxelles, den 11.5.2022
COM(2022) 212 final

**MEDDELELSE FRA KOMMISSIONEN TIL EUROPA-PARLAMENTET, RÅDET,
DET EUROPÆISKE ØKONOMISKE OG SOCIALE UDVALG OG
REGIONSUDVALGET**

**Et digitalt årti for børn og unge:
den nye europæiske strategi for et bedre internet for børn (BIK+)**

1. Indledning

2012 markerede den første europæiske strategi for et bedre internet for børn (BIK). Den ajourførte strategi for et bedre internet for børn (BIK+), der er beskrevet i denne meddelelse, vil sikre, at børn beskyttes, respekteres og styrkes online i det nye digitale årti.

Respekt for menneskerettighederne, herunder børns rettigheder, er en del af de værdier, som Den Europæiske Union bygger på¹. De skal respekteres online såvel som offline². I det digitale årti fortjener alle børn i Europa at kunne færdes i et sikkert digitalt miljø, hvor de har medindflydelse, og at være en del af den globale digitale omstilling.

Børn skaber, spiller og interagerer online fra en stadig yngre alder ved hjælp af digitale teknologier til uddannelse, underholdning, social kontakt og deltagelse i samfundet. I den forbindelse støder de ofte på digitalt indhold og digitale tjenester, der ikke er udformet til børn.

Børn og unge³ er ikke en enkelt homogen gruppe, men varierer i alder, køn, gradvise udvikling af evner samt social og økonomisk baggrund. Børn i sårbare situationer såsom børn med handicap, børn med racemæssig eller etnisk minoritetsbaggrund, flygtningebørn, børn i pleje, LGBTQI+-børn samt børn med en dårligt stillet socioøkonomisk baggrund kan stå over for yderligere udfordringer i det digitale miljø.

Covid-19-pandemien fremhævede fordelene ved digital teknologi, men også det afgørende behov for lige adgang til teknologi (udstyr og netværk), digitale færdigheder og kompetencer, herunder mediekendskab for alle børn⁴. Børn, der ikke har adgang til internettet, er udelukket fra ressourcer, der kan hjælpe dem med at lære og udvikle sig. Uligheder kan føre til større risiko for lavere uddannelse, dårlig mental sundhed og mangel på langsigtede perspektiver⁵.

Med dette for øje og for at imødegå risici og skader i det stadig mere digitaliserede samfund, herunder for børn, foreslog Kommissionen i december 2020 en ambitiøs reform af det eksisterende regelsæt med henblik på at skabe et sikrere digitalt rum, hvor de grundlæggende rettigheder for alle brugere af digitale tjenester beskyttes. Den nylige politiske aftale om forordningen om digitale tjenester viser, at beskyttelse af mindreårige er en af hjørnestenene i de nye regler, der forpligter virksomheder til først og fremmest at tage hensyn til barnets tarv⁶.

¹ [Traktaten om Den Europæiske Union](#), artikel 2, og [EU's charter om grundlæggende rettigheder, navnlig artikel 24](#).

² [FN, generel bemærkning nr. 25](#) om FN's konvention om barnets rettigheder (som alle EU-medlemsstater er parter i) omhandler udtrykkeligt børns rettigheder i det digitale miljø.

³ Personer under 18 år i overensstemmelse med [FN's konvention om barnets rettigheder](#). I BIK+-strategien henviser "unge" også til børn under 18 år. I lovgivningen anvendes udtrykket "mindreårige".

⁴ JRC, [How children \(10-18\) experienced online risks during the Covid-19 lockdown](#). JRC, [Emergency remote schooling during COVID-19](#).

⁵ JRC, [How families handled emergency remote schooling during the time of Covid lockdown in spring 2020](#). T20-Italy, [Digital learning for every child: closing the gaps for an inclusive and prosperous future](#).

⁶ Pakken med forordningen om digitale tjenester, [Kommissionen glæder sig over den politiske aftale](#).

Desuden har Kommissionen som led i sin vision for Europas digitale omstilling inden 2030⁷ foreslået en europæisk erklæring om digitale rettigheder og principper for det digitale årti⁸, som afspejler EU's værdier såsom beskyttelse af børn og styrkelse af deres indflydelse.

I den europæiske strategi for et bedre internet for børn fra 2012 (BIK-strategien)⁹ blev der fastsat et globalt benchmark, som skal være retningsgivende for og udforme de nationale politikker i EU. Alle medlemsstater har indarbejdet elementer af BIK-strategien. I marts 2021 vedtog Kommissionen sin første omfattende EU-strategi for børns rettigheder, hvori den bebudede en ajourføring af BIK-strategien¹⁰.

Den ajourførte BIK+-strategi er den digitale del af børns rettigheder og afspejler det nyligt foreslåede digitale princip om, at børn og unge bør beskyttes og styrkes online¹¹. Den tager hensyn til Europa-Parlamentets beslutning om børns rettigheder¹², Rådets konklusioner om mediekendskab¹³ og Rådets henstilling om oprettelse af en europæisk børnegaranti¹⁴.

Denne nye strategi er baseret på en omfattende høringsproces med børn suppleret med målrettede høringer af forældre, lærere, medlemsstater, IKT- og medievirksomheder, civilsamfundet, akademikere og internationale organisationer¹⁵.

BIK+ har derfor til formål at supplere og støtte den praktiske gennemførelse af de eksisterende foranstaltninger til beskyttelse af børn online, udvikle børns færdigheder og sætte dem i stand til.

2. Hvad EU hidtil har gjort

Siden 2012 har BIK-strategien spillet en central rolle med hensyn til at påvirke børns onlinebeskyttelse og styrkelse på europæisk, nationalt og internationalt plan. Ekspertgruppen vedrørende et sikrere internet¹⁶ giver mulighed for udveksling af god praksis på tværs af medlemsstaterne, og Kommissionen har tilskyndet virksomhederne til at samarbejde med civilsamfundet og unge via alliancen for bedre at beskytte mindreårige online¹⁷.

Som led i BIK-strategien fra 2012 blev det EU-medfinansierede netværk af Sikker Internet-centre (Safer Internet-centre, forkortet "SIC")¹⁸ og den EU-finansierede portal betterinternetforkids.eu, som er knudepunktet for børns onlinesikkerhed, oprettet. Centrene

⁷ [Det digitale kompas: Europas kurs i det digitale årti](#) (COM(2021) 118 final).

⁸ [Europæisk erklæring om digitale rettigheder og principper for det digitale årti](#) (COM(2022) 27 final).

⁹ [Europæisk strategi for et bedre internet for børn](#) (COM(2012) 0196). Kort sagt bedre internet for børn eller "BIK".

¹⁰ [EU-strategi om barnets rettigheder](#) (COM/2021/142 final).

¹¹ [Erklæring om europæiske digitale rettigheder og principper](#).

¹² [Europa-Parlamentets beslutning 2019/2876 af 26. november 2019](#), punkt 19.

¹³ [Rådets konklusioner om mediekendskab i en foranderlig verden \(2020/C 193/06\)](#).

¹⁴ [Rådets henstilling om oprettelse af en europæisk børnegaranti](#) (ST 9106 2021 INIT).

¹⁵ [How to make Europe's Digital Decade fit for children and young people? Resumé af høringer af interesserede parter](#). Over 60 % af respondenterne i den åbne høring om børns rettigheder anerkendte behovet for en ny BIK-strategi (BIK+). Næsten 80 % af respondenterne var enige i, at IT-virksomheder bør spille en større rolle på dette område.

¹⁶ [Ekspertgruppens websted](#).

¹⁷ [Alliancens websted](#).

¹⁸ [SIC's websted](#).

støtter hvert år 30 mio. mennesker¹⁹. De gennemfører lokale oplysningsaktiviteter og leverer materiale om alle aspekter af børns onlinesikkerhed i medlemsstaterne, tilbyder hjælp og udpeger nye trusler via hjælpelinjerne og støtter fjernelsen af onlinemateriale, der viser seksuelt misbrug af børn, via INHOPE-hotlines²⁰, der findes i 46 lande. Centrene arbejder sammen med et netværk af BIK-ungdomsambassadører og BIK-ungdomspaneler²¹, der rådgiver og informerer politiske beslutningstagere og fagfolk, såsom BIK Youth Pledge²² om børnevenlig kommunikation. EU's initiativ "Sikker Internet Dag" (Safer Internet Day)²³ fejres nu i hele verden.

Kommissionen samarbejder også med internationale organisationer, NGO'er, akademikere, der arbejder med børns digitale rettigheder, og den private sektor.

Siden 2012 har EU's retlige og politiske rammer for at sikre en endnu mere effektiv onlinesikkerhed for børn udviklet sig betydeligt²⁴. I henhold til det reviderede direktiv om audiovisuelle medietjenester (AVMS-direktivet)²⁵ omfatter forpligtelserne til at beskytte mindreårige mod skadeligt indhold, der kan skade deres fysiske, psykiske og moralske udvikling, og ulovligt indhold²⁶ nu også videodelingsplatforme. Den generelle forordning om databeskyttelse (GDPR) fastslår, at børns personoplysninger kræver særlig beskyttelse, med påkrævet forældresamtykke op til en vis alder (mellem 13 og 16 år afhængigt af den pågældende medlemsstat)^{27,28}. Direktivet om urimelig handelspraksis²⁹ beskytter børn som sårbare forbrugere og forbyder direkte købsopfordringer.

Sidst, men ikke mindst, vil forordningen om digitale tjenester forpligte alle onlineplatforme til at udforme deres systemer under hensyntagen til børns rettigheder. Navnlig skal børn let kunne forstå vilkårene og betingelserne for den tjeneste, de bruger. Dette er imidlertid kun begyndelsen. I henhold til de nye regler vil alle onlineplatforme, der tilbyder tjenester til børn i Unionen, såsom sociale medier eller interaktive spilplatforme, være forpligtet til at træffe passende og forholdsmæssige foranstaltninger for at sikre børns privatliv og sikkerhed på deres tjenester. Derudover vil onlineplatforme få forbud mod at vise reklamer for børn baseret på profilering. Endelig vil meget store onlineplatforme og søgemaskiner skulle overveje eventuelle systemiske risici i forbindelse med deres tjenester, herunder eventuelle faktiske eller forventede negative virkninger i forbindelse med beskyttelsen af børn.

¹⁹ [BIK Review of the year 2021](#).

²⁰ [INHOPE's websted](#).

²¹ [BIK Youth's websted](#).

²² [Youth Pledge's websted](#).

²³ [Webstedet for Sikker Internet Dag](#).

²⁴ Se [kompendiet](#) over EU's formelle tekster om børn i den digitale verden.

²⁵ [Direktiv om audiovisuelle medietjenester](#) ((EU) 2018/1808).

²⁶ Ulovligt for alle brugere: indhold, der er fremmedfjendsk materiale, terrorismateriale eller materiale, der viser seksuelt misbrug af børn.

²⁷ [Den generelle forordning om databeskyttelse](#) ((EU) 2016/679).

²⁸ Det Europæiske Databeskyttelsesråd vil offentliggøre retningslinjer for behandling af børns personoplysninger og børns rettigheder som registrerede i henhold til GDPR i 2022.

²⁹ [Direktivet om urimelig handelspraksis](#), 2005/29/EC.

Den foreslåede retsakt om kunstig intelligens (AI)³⁰ fastsætter ensartede regler for kunstig intelligens i EU og søger at skabe et indre marked for pålidelige AI-applikationer, der kan anvendes under fuld overholdelse af de grundlæggende rettigheder, herunder børns rettigheder. Forslaget til en ramme for en europæisk digital identitet (eID)³¹ vil gøre det muligt for mindreårige på grundlag af national lovgivning at anvende den digitale ID-tegnebog, f.eks. til at bevise deres alder uden at videregive andre personoplysninger.

Et nyt forslag til forordning om fastsættelse af regler til forebyggelse og bekæmpelse af seksuelt misbrug af børn³², der blev fremlagt samtidig med BIK+-strategien, fastsætter visse forpligtelser for udbydere af hostingtjenester eller interpersonelle kommunikationstjenester til at opdage, indberette og fjerne seksuelt misbrug af børn online. Forslaget indeholder også bestemmelser om et nyt europæisk center til forebyggelse og bekæmpelse af seksuelt misbrug af børn, som vil gøre det lettere at opdage, indberette og fjerne seksuelt misbrug af børn online, yde støtte til ofre og fungere som et knudepunkt for viden, ekspertise og forskning i spørgsmål vedrørende forebyggelse og bekæmpelse af seksuelt misbrug af børn online.

Børn anerkendes som særligt udsatte for på nettet at blive ofre for menneskehandlere på nettet i henhold til EU's strategi for bekæmpelse af menneskehandel³³. Et særligt fokus på børneofre er en del af EU's strategi for ofres rettigheder³⁴.

EU's strategi for ligestilling mellem kønnene³⁵ fremhæver, at piger kan blive ofre for kønsbaseret vold, vold rettet mod kvinder eller piger alene på grund af deres køn eller vold, som i uforholdsmæssig høj grad rammer piger eller kvinder. Forslaget til direktiv om bekæmpelse af vold mod kvinder og vold i hjemmet omfatter kriminalisering af kønsbaseret cybervold og indeholder bestemmelser om foranstaltninger til at beskytte og støtte ofre for sådanne typer vold online og offline, uanset ofrenes alder³⁶.

Meddelelsen om beskyttelse af migrantbørn³⁷ omhandler beskyttelse af migrantbørn, herunder sikker adgang til nye teknologier.

Handlingsplanen for digital uddannelse (2021-2027)³⁸ tager fat på de uddannelsesmæssige udfordringer, der som følge af covid-19-pandemien er blevet forstærket, og den sikrer en bæredygtig digital omstilling på uddannelsesområdet ved at skabe et højtydende økosystem for digital uddannelse og styrke børns, læreres og underviseres digitale færdigheder og kompetencer.

³⁰ [Forslag til Europa-Parlamentets og Rådets forordning om harmoniserede regler for kunstig intelligens \(retsakten om kunstig intelligens\) og om ændring af visse af unionens lovgivningsmæssige retsakter \(COM\(2021\) 206 final\).](#)

³¹ [Forslag til Europa-Parlamentets og Rådets forordning om ændring af forordning \(EU\) nr. 910/2014 for så vidt angår fastlæggelse af en ramme for en europæisk digital identitet \(COM\(2021\) 281 final\).](#)

³² Forslag til forordning om fastsættelse af regler til forebyggelse og bekæmpelse af seksuelt misbrug af børn (COM(2022) 209).

³³ [EU's strategi for bekæmpelse af menneskehandel 2021-2025](#) (COM(2021) 171 final).

³⁴ [EU-strategi for ofres rettigheder \(2020/2025\)](#) (COM(2020) 258 final).

³⁵ [Et EU med ligestilling: strategi for ligestilling mellem mænd og kvinder 2020-2025](#) (COM(2020) 152 final).

³⁶ [Forslag til direktiv om bekæmpelse af vold mod kvinder og vold i hjemmet](#) (COM(2022) 105 final).

³⁷ [Meddelelse om beskyttelse af migrantbørn](#) (COM(2017) 0211 final).

³⁸ [Handlingsplan for digital uddannelse 2021-2027: Omstilling af uddannelsessystemerne med henblik på den digitale tidsalder](#) (COM(2020) 624 final).

EU-strategien for unge 2019-2027³⁹ fremmer unges deltagelse i det demokratiske liv og støtter socialt engagement og aktivt medborgerskab.

BIK+-strategien vil bygge videre på disse resultater og sikre synergier med de relevante initiativer til at imødekomme børns bekymringer og behov i det digitale årti.

3. Hvad har ændret sig — hvorfor er der behov for en ny strategi?

Børn som brugere af digitale teknologier

Siden 2012 har børns brug af digitale teknologier ændret sig drastisk. Moderne udstyr gør det muligt for børn at interagere, komme i kontakt, spille og dele oplysninger med andre, ofte uden forældreovervågning. Resultaterne fra "EU Kids Online" fra 2020⁴⁰ viser, at et flertal af børn rapporterer, at de bruger deres smartphones "dagligt" eller "næsten hele tiden", og at onlinetiden i mange lande næsten er fordoblet sammenlignet med 2010. Den alder, hvor børn begynder at bruge digitalt udstyr, er også faldende.

En sådan øget brug af internettet kan føre til en mere stillesiddende livsstil med mulige sundhedsmæssige konsekvenser. Mange psykologer har udtrykt bekymring over, at børn udvikler opmærksomhedsproblemer og problemer med at være offline.

Selv om der tilskyndes til en sund online/offline-balance, er digital afholdenhed ikke en mulighed for nutidens børn, da information, elementer af formel uddannelse, social kontakt og underholdning i stigende grad foregår online.

Teknologien udvikler sig fortsat hurtigt og skaber både nye muligheder og risici. I den nærmeste fremtid vil kunstig intelligens, virtuel, augmented og extended reality, tingenes internet, kryptovalutaer og andre teknologiske ændringer, der påvirker børn, skabe nye sociale og etiske udfordringer (f.eks. forudindtagethed, manglende retfærdighed, manglende gennemsigtighed i anvendelsen af kunstig intelligens, interaktion med deepfakes, avatars og robotter).

Disse spørgsmål fik også en fremtrædende plads på konferencen om Europas fremtid, hvor det europæiske borgerpanel, der beskæftiger sig med værdier og rettigheder, opfordrede til øget beskyttelse af mindreårige online. Dette blev godkendt af konferencens plenarforsamling og indgår i et forslag, der er blevet forelagt formændene for Europa-Parlamentet, Rådet og Europa-Kommissionen⁴¹.

Børn og onlineskader

Når børn færdes online, støder de ofte på **forbrugerrisici** og **indhold, adfærd og kontakter af skadelig og ulovlig karakter**. Digitale tjenester, fra sociale medier til interaktive spil, kan

³⁹ [EU-strategien for unge 2019-2027](#) (ST/14944/2018/INIT).

⁴⁰ [EU Kids Online 2020](#).

⁴¹ For eksempel [Europæisk borgerpanel 2: "Europæisk demokrati/værdier og rettigheder, retsstatsprincippet og sikkerhed"](#), december 2021.

udsætte børn for risici såsom uegnet indhold, mobning, grooming⁴², seksuelt misbrug af børn eller radikaliserings.

Som svar på Kommissionens høring omfattede listen over bekymringer, som børn selv har udpeget, at se skadeligt indhold, som kan forherlige og fremme selvskade, selvmord, vold, hadefuld tale, seksuel chikane, indtagelse af stoffer, risikobetonede onlineudfordringer, spiseforstyrrelser og farlige kostvaner. Et sådant voldeligt, skræmmende eller på anden måde aldersmæssigt upassende indhold er let tilgængeligt. Børn oplyser, at de ser pornografi i en tidlig alder⁴³, hvilket påvirker deres syn på, hvad et sundt forhold består i.

På trods af den eksisterende EU-lovgivning (AVMS-direktivet og GDPR) er **alderskontrolmekanismer** og forældresamtykkeværktøjer stadig ineffektive i mange tilfælde, idet brugerne ofte kun skal angive deres fødselsdato ved registreringen⁴⁴.

Som skitseret i afsnit 2 ovenfor forventes det imidlertid, at den nyligt godkendte forordning om digitale tjenester i væsentlig grad vil forbedre sikkerheden for alle brugere, herunder børn, og sætte dem i stand til at træffe informerede valg, når de er online.

Navnlig kræver systemiske risici vedrørende mindreårige — som en del af risikostyringsrammen for forordningen om digitale tjenester — særlig opmærksomhed. Meget store onlineplatforme vil være forpligtet til at overveje, hvor let det er for børn at forstå udformningen og funktionen af deres tjeneste, samt hvordan børn kan blive eksponeret for indhold, der kan skade deres fysiske og mentale sundhed og moralske udvikling. Sådanne risici kan f.eks. opstå i forbindelse med udformningen af onlinegrænseflader, som forsætligt eller utilsigtet udnytter børns manglende erfaring, eller som kan forårsage vanedannende adfærd. I den forbindelse vil meget store onlineplatforme skulle vedtage målrettede foranstaltninger for at beskytte børns rettigheder, herunder brug af værktøjer til alderskontrol og forældrekontrol, eller værktøjer, der har til formål at hjælpe børn med at gøre opmærksom på misbrug eller opnå støtte. Cybervold, herunder deling af intimt indhold uden samtykke, er et eksempel på indhold, der kræver hurtig behandling, hvis brugerne, herunder børn, gør opmærksom på det, samt passende tilpasning af praksissen vedrørende indholdsmoderation.

EU's **netværk af hotlines**, INHOPE, anførte, at antallet af onlinebilleder af mistanke om **seksuelt misbrug af børn**, der blev behandlet på verdensplan, næsten fordobledes mellem 2017 og 2019. Problemet voksede yderligere under covid-19-pandemien, navnlig for børn, der lever sammen med deres misbrugere⁴⁵. Børn kan groomes online⁴⁶ med henblik på seksuelt misbrug eller menneskehandel og risikerer at få eksplicitte billeder og videoer, uanset om disse er blevet til i et konsensusforhold med jævnaldrende eller under tvang, delt yderligere uden deres samtykke.

⁴² Hvervning af børn til seksuelle formål.

⁴³ [EU Kids Online 2020](#), s. 89-99, figur 82, 83, 84.

⁴⁴ [Undersøgelse af gennemførelsen af de nye bestemmelser i det reviderede audiovisuelle medie](#) SMART 2018/0066.

⁴⁵ EUROPOL, [Exploiting Isolation: Offenders and victims of online child sexual abuse during the COVID-19 pandemic](#). JRC, [How children \(10-18\) experienced online risks during the Covid-19 lockdown](#). UNICEF, [COVID-19 and its implications for protecting children online](#). IWF, [Annual report 2020](#).

⁴⁶ NCMEC's rapporter om grooming [fordobledes fra 2019 til 2020](#).

På verdensplan har mere end en tredjedel af de unge angivet at være ofre for **cybermobning**⁴⁷. Børn kan blive udsat for og tage del i giftig, aggressiv, disruptiv eller vanedannende adfærd⁴⁸ eller blive udsat for upassende, sexistisk eller racistisk indhold. Dette kan føre til, at nogle (f.eks. piger) afskrækkes fra at deltage i onlineaktiviteter, og det kan påvirke børns rettigheder⁴⁹.

Racisme på internettet, fremmedhad, antisemitisme, desinformation og politisk ekstremisme, der fører til **radikalisering**, er stigende. Kommissionen iværksatte en adfærdskodeks for bekæmpelse af ulovlig hadefuld tale i 2016⁵⁰ for at intensivere indsatsen mod hadefuld tale på internettet. I samarbejde med netværket til bevidstgørelse omkring radikaliserings øger netværket bevidstheden blandt web- og spiludviklere om onlinerisikoen for radikaliserings for børn. Adfærdskodeksen for desinformation⁵¹ er ved at blive revideret for at styrke forpligtelserne på dette område.

Børn som aktive digitale forbrugere

Børn er nu mere aktive og uafhængige digitale forbrugere, end de var for 10 år siden, og bruger ofte digitale produkter og tjenester, der er udformet til voksne. De udsættes eller er genstand for en række onlinemarkedsføringsteknikker. Gennem anbefalingssystemer på de sociale medier og andre algoritmer foreslås målrettet reklame, influencermarkedsføring og gamification af markedsføring⁵², skadeligt eller upassende indhold til unge brugere, idet deres manglende erfaring og manglende selvkontrol udnyttes⁵³. Markedsføring af produkter med et højt indhold af fedt, sukker eller salt⁵⁴ blandt børn kan f.eks. forværre u hensigtsmæssige kostvaner. På samme måde kan det have alvorlige økonomiske konsekvenser, hvis børn udsættes for aggressiv markedsføring af risikobetonede investeringer som sikre satsninger. For at imødegå de dermed forbundne risici og skadevirkninger for børn, indeholder forordningen om digitale tjenester en række forpligtelser. Disse omfatter et forbud mod, at onlineplatforme viser reklamer for mindreårige baseret på profilering, og en forpligtelse for onlineplatforme til at skabe gennemsigtighed om deres anbefalingssystemer og brugernes muligheder for at ændre eller påvirke de vigtigste parametre, der anvendes i anbefalingssystemerne.

Digitale tjenester indsamler og deler nu løbende data om børn, og "dataficeringen"⁵⁵ begynder allerede inden fødslen. Selv om aggregerede big data kan give banebrydende indsigt i f.eks. børns sundhed og uddannelse, kan dataficeringen i barndommen også have en potentielt livsvarig negativ indvirkning på børns trivsel og udvikling. Både **børn og forældre mangler**

⁴⁷ [UNICEF's undersøgelse, 2019.](#)

⁴⁸ [COST action: European Network for Problematic Usage of the internet.](#)

⁴⁹ UNICEF, [Recommendations for The Online Gaming Industry on Assessing Impact on Children](#) (s. 15) (2020).

⁵⁰ [Adfærdskodeksen for bekæmpelse af ulovlig hadefuld tale på internettet.](#)

⁵¹ [Adfærdskodeksen om desinformation.](#)

⁵² Gamification er processen med at gøre aktiviteter mere spilagtige, [Kevin Werbach \(2014\)](#). Gamification anvendes i stigende grad i social markedsføring ved hjælp af teknikker som scoring, incitamenter og konkurrence og sætter virksomhederne i stand til at tiltrække og engagere kunder på en sjov måde og indsamle data.

⁵³ EP, [Loot boxes in online games and their effect on consumers, in particular young consumers](#), s. 27-29.

⁵⁴ EP, [Study on the exposure of children to linear, non-linear and online marketing of foods high in fat, salt or sugar. Country report 6, The Netherlands.](#) WHO, [Spotlight on adolescent health and well-being.](#)

⁵⁵ Dataficering er en teknologisk tendens, der omdanner mange aspekter af vores liv til data, som efterfølgende overføres til oplysninger, der realiseres som en ny form for værdi.

kendskab til den omfattende deling af personoplysninger, der kan følge af brugen af digitale tjenester, navnlig tjenester uden pengebetalinger⁵⁶. Virksomhederne indsamler store mængder data om børns brug af digitale tjenester og dermed forbundne risici, men akademikere har ingen eller **meget begrænset adgang til** disse vigtige **datasæt**.

Børn udsættes nu systematisk for upassende indhold og **handelspraksis**. Der er stadig behov for forskning i den **langsigtede neurologiske indvirkning på børn** af metoder, der anvendes til kommercielle formål, såsom motiverende design, f.eks. hasardspil som bl.a. "loot boxes"⁵⁷.

Onlinespil er nu en vigtig onlineaktivitet for børn: I EU er det 73 % af alle børn i alderen 6-10 år, 84 % af børn i alderen 11-14 år og 74 % af de unge i alderen 15-24 år, der spiller videospil. Alderssvarende onlinespil kan støtte konstruktive uddannelsesaktiviteter og deltagelsesbaserede aktiviteter online, udvikle digitale færdigheder og kompetencer og give andre samfundsmæssige fordele (f.eks. terapi og kultur). Erhvervslivets bestræbelser spiller en vigtig rolle med hensyn til at sikre et sikkert spillemiljø for at beskytte børn og samtidig fremme sunde spillevaner. Dette bør også omfatte en tilgang med indbygget sikkerhed til udviklingen af digitale produkter og tjenester rettet mod mindreårige.

Manglende kompetencer

Et fælles budskab, der blev fremlagt under Kommissionens høringer af børn, var behovet for bedre **mediekendskab** og **undervisning i onlinesikkerhed** for børn i skolerne. Digitale færdigheder og kompetencer, herunder digitale færdigheder og en forståelse af anvendelsen af personoplysninger, er afgørende for nutidens børn og giver dem mulighed for at lære, tage kontakt samt være aktive og velinformerede bidragydere i udformningen af verden omkring dem.

Voksne med ansvar for børn (forældre, omsorgspersoner, lærere, klub- og sportsledere, religiøse ledere, socialforsorg, sundhedspleje, ungdomsarbejdere osv.) har brug for færdigheder til at støtte, rådgive og vejlede børn. Vores høringer viste, at disse færdigheder ofte mangler.

Den digitale kløft

Ikke alle børn har lige, effektiv, sikker og inklusiv adgang til digital teknologi.

Børn i sårbare situationer, børn, der er truet af fattigdom og social udstødelse, og børn i landdistrikter og fjerntliggende områder med utilstrækkelig bredbåndsinfrastruktur, bør have lige adgang til både digitalt udstyr og digitale færdigheder og lige muligheder for at udnytte mulighederne i det digitale årti.

Nylige undersøgelser⁵⁸ om digitalt afsavn viser, at omkring 20 % af børnene i visse europæiske lande bor i familier, som ikke har råd til en computer eller internetforbindelse i hjemmet. 40 % af husstandene i landdistrikterne har ikke adgang til hurtigt bredbånd. I nogle

⁵⁶ Se f.eks. [bøder fra den italienske forbruger- og markedsmyndighed i 2021](#) (på italiensk).

⁵⁷ Loot boxes er funktioner i videospil, der normalt tilgås via gameplay, eller som eventuelt kan betales med reelle penge — EP, [Loot boxes in online games and their effect on consumers, in particular young consumers](#) s. 14.

⁵⁸ [DigiGen's websted](#).

områder føler mere end 15 % af de unge 15-årige sig digitalt hægtet af, og 8 % af denne aldersgruppe i hele Europa mangler digital selvtilid.

På globalt plan er situationen endnu værre: Det anslås, at 1,3 mia. børn i alderen 3-17 år ikke har internetforbindelse i hjemmet⁵⁹. Digitalt afsavn i barndommen kan føre til mangel på digitale færdigheder og manglende digital selvtilid i voksenlivet og kan derved øge den digitale kløft.

Manglende aktiv deltagelse

Børn er ikke længere passive forbrugere af teknologi, men kan aktivt bruge teknologi til at udtrykke sig og påvirke verden omkring dem. **Børn bør i højere grad lyttes til** og inddrages i **udviklingen og evalueringen af digitale produkter og tjenester og digitale politikker**.

4. Visionen for et digitalt årti for børn og unge

Vores vision: Alderssvarende digitale tjenester, hvor ingen lades i stikken, og hvor alle børn i Europa beskyttes, styrkes og respekteres online.

BIK+, et flagskibsinitiativ for det europæiske år for unge 2022, foreslår tiltag inden for **tre søjler**:

1. **sikre digitale oplevelser for at beskytte børn** mod onlineindhold, adfærd og kontakter af skadelig og ulovlig karakter samt forbrugerrisici og **øge deres trivsel online** gennem et sikkert, alderssvarende digitalt miljø, der er udformet under hensyntagen til barnets tarv
2. **digital styrkelse**, så børn tilegner sig de færdigheder og kompetencer, de har brug for til at kunne træffe fornuftige valg og give deres mening til kende online på en sikker og ansvarlig måde
3. **aktiv deltagelse, hvor børn respekteres** ved at få medindflydelse på det digitale miljø, med flere børnestyrede aktiviteter med sigte på innovative og kreative sikre digitale oplevelser.

Gennemførelsen af BIK+ kræver evidensbaseret politikudformning og samarbejde og koordinering på europæisk og internationalt plan. I de seneste år har FN, UNICEF, OECD og Europarådet samt NGO'er for børns rettigheder alle beskæftiget sig med børns rettigheder i det digitale miljø⁶⁰.

5. Opfyldelse af målene: søjler og foranstaltninger

De nye foranstaltninger, der er anført nedenfor, vil bygge på og styrke Kommissionens eksisterende BIK-infrastruktur som beskrevet ovenfor.

⁵⁹ [UNICEF og ITU \(2020\) How Many Children and Youth Have internet Access at Home?](#)

⁶⁰ [FN, generel bemærkning nr. 25. FN's verdensmål for bæredygtig udvikling. UNICEF, manifest om forvaltning af børns data. OECD, Recommendation of the Council on Children in the Digital Environment. Europarådet, Recommendation on Guidelines to Respect, Protect and Fulfil the Rights of the Child in the Digital Environment \(CM/Rec\(2018\)7\).](#)

5.1. Sikre digitale oplevelser (bedre beskyttelse af børn online)

"Vi ved alle, at unge mennesker befinder sig på disse platforme, ofte uden forældrenes tilladelse. Hvis jeg ved det, ved platformene og virksomhederne det også." – en spansk lærer⁶¹

Kommissionen vil fremme en **omfattende EU-adfærdskodeks for alderstilpasset design**, der bygger på de nye regler i forordningen om digitale tjenester og er i overensstemmelse med AVMS-direktivet og GDPR. Kodeksen har til formål at sikre privatlivets fred og sikkerhed for børn, når de bruger digitale produkter og tjenester. Denne proces vil inddrage erhvervslivet, politiske beslutningstagere, civilsamfundet og børn.

Merværdien af en sådan kodeks ville være dens medregulerende karakter. I henhold til forordningen om digitale tjenester kan Kommissionen opfordre udbydere af meget store onlineplatforme til at deltage i udarbejdelsen af adfærdskodekser og anmode dem om at forpligte sig til at træffe specifikke risikobegrænsende foranstaltninger for at imødegå specifikke risici eller skadevirkninger, der er konstateret, ved at tilslutte sig en bestemt adfærdskodeks. Selv om deltagelse i sådanne adfærdskodekser fortsat er frivillig, skal alle forpligtelser, der indgås af udbydere af meget store onlineplatforme, underkastes en uafhængig revision.

Erhvervslivet har et betydeligt ansvar. Det har værktøjerne til at skabe produkter, der med indbygget sikkerhed som standard (safety by design and by default) er lette at bruge, er sikre og private. Alle digitale produkter og tjenester, der sandsynligvis vil blive anvendt af børn, bør derfor i deres udformning overholde visse rimelige krav og grundlæggende træk, der integrerer europæiske værdier som nedfældet i forordningen om digitale tjenester. For eksempel bør alle produkter og tjenester, der sandsynligvis vil blive anvendt af børn, ledsages af alderssvarende, letforståelige og -tilgængelige oplysninger såsom vilkår og betingelser, instruktioner og advarsler og enkle mekanismer til indberetning af skader. Alle, der er involveret i digital udformning, bør forstå den potentielt skadelige indvirkning på børn af udformnings- og udviklingsvalg⁶² samt mulige risici og skader som f.eks. grooming, der følger af børns brug af forskellige digitale tjenester.

Med udgangspunkt i det igangværende arbejde⁶³ og under hensyntagen til de nye regler i forordningen om digitale tjenester for onlineplatforme vil Kommissionen **bakke op om metoder til aldersdokumentation**, der er sikre og beskytter privatlivets fred, og som skal anerkendes i hele EU. Kommissionen vil samarbejde med medlemsstaterne⁶⁴ (som i overensstemmelse med national lovgivning kan vælge at udstede elektronisk ID til unge under 18 år i henhold til det nylige forslag om en europæisk digital identitet), relevante interessenter og europæiske standardiseringsorganisationer som en prioritet **for at styrke effektive**

⁶¹ Lærer, der blev hørt med henblik på høringen: [How to make Europe's Digital Decade fit for children and young people?](#)

⁶² For eksempel forpligter den foreslåede [retsakt om kunstig intelligens](#) udbydere af højrisiko-AI-applikationer til at vurdere og afbøde risici, før de bringer deres systemer i omsætning, idet der specifikt tages hensyn til, om systemet sandsynligvis vil blive tilgået af eller have indvirkning på børn (artikel 9, stk. 8, i retsaksen om kunstig intelligens).

⁶³ [euCONSENT](#) er et EU-finansieret pilotprojekt, der har til formål at udforme og afprøve en interoperabel løsning for alderskontrol og forældrenes samtykke.

⁶⁴ Primært gennem ekspertgruppen vedrørende et sikrere internet for børn.

metoder til alderskontrol. Dette arbejde vil tilskynde til markedsløsninger gennem en solid ramme for certificering og interoperabilitet.

Ud over alderskontrol for at få adgang til visse former for onlineindhold vil Kommissionen også i den adfærdskodeks for onlineudbydere, der skal udarbejdes som led i strategien for ligestilling mellem kønnene 2020-2025, inkludere et afsnit specifikt om indhold udelukkende til voksne, som har til formål at **bekæmpe deling af intime billeder uden samtykke**, hvad enten de er autentiske eller manipulerede, hvilket også kan omfatte børn, selv om det ikke kun angår dem.

På trods af de nuværende tiltag er **cybermobning** fortsat det mest indberettede emne til SIC-hjælpelinjerne i de seneste ti år. Det eksisterende 116 111-nummer er reserveret specielt til hjælpelinjer for børn i EU. Cybermobning og andre onlinerelaterede problemer kan løses via dette nummer eller direkte via SIC-hjælpelinjerne. Strategien vil gøre den støtte, som SIC'erne tilbyder, mere synlig gennem øget samarbejde omkring 116 111 og tilhørende onlinetjenester (f.eks. apps med hjælpelinjer), som også bør være tilgængelige for børn i sårbare situationer. Desuden vil en ad hoc-ekspertgruppe fremsætte politiske anbefalinger vedrørende (cyber)mobning og trivsel i skolen⁶⁵.

De EU-medfinansierede Sikker Internet-hjælpelinjer og -hotlines⁶⁶ vil fortsat hjælpe borgere, navnlig børn, der eksponeres for skadeligt og ulovligt indhold. Hvis de tildeles status som "**pålidelige indberettere**" i henhold til betingelserne i forordningen om digitale tjenester, vil de kunne bidrage til en hurtigere vurdering af og reaktion på anmeldelser af ulovligt indhold på nettet. Eksempler på sådant indhold er materiale, der viser seksuelt misbrug af børn, og racistisk og fremmedfjendsk hadefuld tale i overensstemmelse med adfærdskodeksen for bekæmpelse af ulovlig hadefuld tale på internettet, herunder antisemitisk hadefuld tale som fastsat i EU-strategien for bekæmpelse af antisemitisme og fremme af jødisk liv⁶⁷.

Kommissionen vil koordinere og fremme **udveksling af god praksis** mellem EU's myndigheder og medlemsstaterne om håndhævelse af **forbrugerlovgivningen for så vidt angår børn**. Kommissionen vil også **kortlægge undersøgelser af den indvirkning, neuromarkedsføring** har på børn, for at hjælpe de nationale forbrugermyndigheder med bedre at vurdere, hvordan kommercielle påvirkningsteknikker kan være urimelige at anvende over for børn. Denne viden vil blive brugt til de koordinerede håndhævelsesaktiviteter, der skal gennemføres i henhold til forordningen om forbrugerbeskyttelsessamarbejde⁶⁸.

Kommissionen vil:

- tilskynde til og lette udformningen af en omfattende EU-adfærdskodeks for alderstilpasset design, der bygger på den ramme, der er fastsat i forordningen om digitale tjenester, senest i 2024

⁶⁵ [Meddelelse om etablering af det europæiske uddannelsesområde inden 2025](#) (COM(2020) 625 final).

⁶⁶ [Arbejdsprogram for et digitalt Europa 2021-2022](#).

⁶⁷ [EU-strategien for bekæmpelse af antisemitisme og fremme af jødisk liv \(2021-2030\)](#) (COM(2021) 615 final).

⁶⁸ [Forordningen om forbrugerbeskyttelsessamarbejde](#), (EU) 2017/2394.

- udstede en standardiseringsanmodning om en europæisk standard for onlinealderssikring/alderskontrol i forbindelse med eID-forslaget, fra 2023
- støtte udviklingen af et EU-dækkende anerkendt digitalt aldersbevis baseret på fødselsdato inden for rammerne af forslaget om eID, fra 2024
- i den planlagte adfærdskodeks, der skal udarbejdes som led i strategien for ligestilling mellem kønnene 2020-2025, inkludere et afsnit om indhold udelukkende til voksne
- sikre, at det harmoniserede nummer 116 111 i samarbejde med de EU-medfinansierede SIC-hjælpelinjer tager hånd om cybermobning, senest i 2023
- medfinansiere Sikker Internet-hjælpelinjer og -hotlines i EU, herunder dem, der i fremtiden anerkendes som "pålidelige indberettere" i henhold til forordningen om digitale tjenester, for at hjælpe borgere, navnlig børn, der eksponeres for skadeligt og ulovligt indhold, fra 2022
- dele anbefalingerne vedrørende (cyber-)mobning fra ekspertgruppen til støtte for trivsel i skolen, fra 2023
- kortlægge eksisterende forskning i den indvirkning, neuromarkedsføring har på børn, inden udgangen af 2022 for at støtte koordinerede håndhævelsesaktiviteter, der gennemføres i henhold til forordningen om forbrugerbeskyttelsessamarbejde, fra 2023.

Kommissionen opfordrer medlemsstaterne til at:

- støtte effektive metoder til alderskontrol i overensstemmelse med forslaget om eID
- understøtte, bl.a. med uddannet personale, det harmoniserede nummer 116 111 til bekæmpelse af cybermobning.

Kommissionen opfordrer erhvervslivet til at:

- konsekvent vurdere og håndtere specifikke risici for børn, der opstår som følge af anvendelsen af deres produkter og tjenester, herunder sikkerhedsrisici, samt den relevante markedsføringspraksis
- bidrage til og forpligte sig til en omfattende EU-adfærdskodeks om alderstilpasset design samt et afsnit om indhold udelukkende til voksne i den adfærdskodeks, der skal udarbejdes som led i strategien for ligestilling mellem kønnene 2020-2025
- effektivt gennemføre foranstaltninger vedrørende adgang til aldersbegrænset indhold, herunder websteder med indhold kun for voksne og 18+-spil, i overensstemmelse med nationale og europæiske regler
- samarbejde med pålidelige indberettere om hurtigt at vurdere og fjerne ulovligt indhold og reagere på anmeldelse af skadeligt indhold
- give akademiske forskere adgang til relevante data og oplysninger om muligheder og risici for børn i fuld overensstemmelse med databeskyttelsesreglerne.

5.2. Digital styrkelse (hvordan børn rustes bedre til at træffe fornuftige valg online)

"Børn har fået udleveret et indviklet værktøj uden medfølgende manual"⁶⁹ — et portugisisk barn

Kommissionens digitale årti fastsætter ambitiøse mål om, at 80 % af den voksne befolkning skal have grundlæggende digitale færdigheder, og om 20 mio. beskæftigede IKT-specialister inden 2030⁷⁰. Med henblik herpå bør børn tilegne sig **digitale færdigheder fra en tidlig alder**. For eksempel hjælper EU's programmeringsuge⁷¹ børn med at forstå, hvordan algoritmer og den digitale verden fungerer.

Mens de fleste EU-medlemsstater har udviklet strategier for udvikling af digitale færdigheder (enten som et tværgående eller som et særskilt emne), foretager kun få **regelmæssig overvågning og evaluering** for at vurdere virkningen af samt revidere disse strategier. Kommissionen arbejder på et forslag til Rådets henstilling om bedre levering af digitale færdigheder på uddannelsesområdet⁷² for at fremme en fælles forståelse, mobilisere tværnationalt politisk engagement, fremme peerlæring og gensidig udveksling og tilskynde til investeringer.

Det er afgørende for denne og fremtidige generationer af børn i EU, at der opretholdes en ajourført videnbase, og at den digitale omstillings indvirkning på børns trivsel overvåges.

Digitale færdigheder (eller mangel herpå) begynder tidligt i livet. Mediekendskab⁷³ er afgørende for, at børn kan forstå og navigere i de oplysninger, de har adgang til online, afdække onlineresici såsom mis-/desinformation, svindel og svig og skjult reklame og deltage aktivt og ansvarligt i den digitale økonomi, det digitale samfund og i demokratiske processer.

Lærernes feedback under Kommissionens høringer viste, at det var vanskeligt at inddrage kolleger. Blandt årsagerne kan nævnes, at der **ikke er tilstrækkelig bevidsthed**, at mange **lærere mangler den viden**, de færdigheder og den digitale selvtillid, som kræves, og at det er vanskeligt at holde trit med den fortsatte teknologiske udvikling. Der er behov for læreruddannelse, fremme af pålidelige ressourcer og **flere kampagner rettet mod forældre og omsorgspersoner**. Uddannelse i børns rettigheder online bør også indgå i disse initiativer for at skabe større bevidsthed om, at børns rettigheder online er de samme som offline, jf. FN's generelle bemærkning nr. 25.

BIK+ kan via platformen betterinternetforkids.eu ("BIK-portalen") og SIC-netværket støtte udviklingen af **lærermøduler** (f.eks. Massive Open Online Course — "MOOC") for forskellige aldersgrupper med lektioner i mediekendskab, onlinesikkerhed, forbrugeresici online, personoplysninger, cybermobning, mental trivsel, skadelige stereotyper, misvisende

⁶⁹ Barn, der deltog i høringen: [How to make Europe's Digital Decade fit for children and young people?](#).

⁷⁰ [Det digitale kompas 2030:Europas kurs i det digitale årti](#) (COM(2021) 118 final), hvis mål bygger på [handlingsplanen for den europæiske søjle for sociale rettigheder](#).

⁷¹ [EU's programmeringsuge er et græsrodsinitiativ, der har til formål at give alle mulighed for at tilegne sig programmeringsfærdigheder og digitale færdigheder på en sjov og underholdende måde](#).

⁷² [Handlingsplan for digital uddannelse — foranstaltning nr. 10](#).

⁷³ AVMS-direktivet, betragtning 59: "Mediekendskab" omfatter de færdigheder, den viden og den forståelse, der er nødvendig for at sætte borgerne i stand til at bruge medierne effektivt og sikkert. ... Mediekendskab bør ikke begrænses til læring om værktøjer og teknologier, men bør have til formål at udstyre borgerne med evnen til kritisk tænkning, som er nødvendig med henblik på at kunne udvise dømmekraft, analysere komplekse realiteter og sondre mellem holdninger og kendsgerninger."

fremstilling af sex i pornografi, digitalt samtykke og respekt samt gamification⁷⁴ i undervisningen⁷⁵.

Udveksling af god praksis mellem medlemsstaterne vil blive koordineret og fremmet inden for rammerne af den strukturerede dialog om digital uddannelse og digitale færdigheder⁷⁶ og relevante ekspertgrupper.

BIK+ vil støtte **storstilede mediekendskabskampagner** for at nå ud til børn, familier og lærere og udnytte eksisterende nationale og europæiske multiplikatorer såsom skoler, civilsamfundsorganisationer og erhvervslivet. Børn og, hvor det er relevant, forældre og lærere bør inddrages for at gøre tilgængelige mere alderssvarende og muliggøre udveksling på tværs af generationerne om kreativ og ansvarlig brug af digitale teknologier, øge bevidstheden om risikoen for børn som unge forbrugere og om brugen af personoplysninger.

Desuden arbejder Kommissionen sammen med OECD om at udvikle en finansiel kompetenceramme for børn⁷⁷, der skal offentliggøres inden udgangen af 2022, og som vil omfatte de grundlæggende finansielle færdigheder, som børn har brug for i den digitale verden.

BIK+-strategien vil supplere og fungere i synergi med handlingsplanen for digital uddannelse, f.eks. ved at fremme de nationale SIC'er som en kvikskranke for pålidelig og alderssvarende information og støtte, der er skræddersyet til de nationale behov **inden for formel og uformel uddannelse**. Kommissionen vil fortsat dele og udbrede de ressourcer, der er til rådighed for den brede offentlighed via BIK-portalens, og tilskynde SIC'erne og andre aktører til opsøgende arbejde, således at børn i forskellige sammenhænge lige fra sportsklubber til skoler kan lære om respektfuld adfærd på nettet.

Peer-to-peer-læring, medskabelse og eksemplet med **BIK-ungdomsambassadører og BIK-ungdomspaneler** vil blive fremmet som god praksis for uddannelsesstilgange i og uden for EU.

For at støtte alle **børn skal det digitale miljø være mangfoldigt, inklusivt ikkediskriminerende og uden stereotyper**. Børn bør have adgang til objektive, alderssvarende oplysninger på nettet om tildelt og socialt køn. Mangfoldighed og kønsbevidsthed bør fremmes blandt IKT-fagfolk for bedre at forstå de specifikke behov hos piger, unge brugere med handicap og børn i andre sårbare situationer. Der bør tilskyndes til positive rollemodeller for piger — der er underrepræsenteret i IKT — og der bør sikres lige muligheder for drenge og piger. Erhvervslivet bør skabe et inklusivt miljø for alle, og børn med handicap bør kunne spille, lære og interagere online.

For at kunne drage fordel af digitale muligheder **har børn brug for en pålidelig og prismæssigt overkommelig internetforbindelse og passende digitalt udstyr**.

⁷⁴ Se eksemplet med [Happy Online-spillet](#).

⁷⁵ Relevante moduler vil være i overensstemmelse med de fælles retningslinjer for lærere og undervisere om bekæmpelse af desinformation og fremme af digitale færdigheder, der er udviklet under handlingsplanen for digital uddannelse.

⁷⁶ [Kommissionens pressehjørne](#).

⁷⁷ [Finansiel forståelse](#).

Konnektivitetsmålene for det digitale årti og de digitale principper samt betydelige EU-investeringer og -finansiering vedrører alle konnektivitet for hjem og skoler, og forsyningspligten i den elektroniske kommunikationskodeks kræver, at konnektivitetstjenesterne er prismæssigt overkommelige⁷⁸. Medlemsstaternes foranstaltninger under søjle 20 i den europæiske søjle for sociale rettigheder omhandler prisoverkommelighed for "basale tjenester", herunder digital kommunikation. I Rådets henstilling om oprettelse af en europæisk børnegaranti anbefales det, at medlemsstaterne "leverer (...) passende udstyr, der er nødvendigt for fjernundervisning" [og] "foretager de investeringer, der er nødvendige for at tackle alle former for digitale kløfter".

For at nå ud til alle børn vil Kommissionen være **særlig opmærksom på børn med særlige eller specifikke behov eller børn fra dårligt stillede og sårbare baggrunde**. For eksempel støder migranter og EU-borgere med migrantbaggrund ofte på hindringer med hensyn til at få adgang til digitale kurser og tjenester, bl.a. på grund af manglende digitale færdigheder til at bruge disse tjenester^{79,80}. Børn, der er truet af fattigdom og social udstødelse, børn med migrant- eller romabaggrund og andre børn, der er særligt udsatte for forskelsbehandling og segregering⁸¹, børn, hvis forældre ikke har grundlæggende digitale færdigheder, børn med handicap samt børn i omsorgsmiljøer har alle særlige behov. Initiativerne skal have fokus på en ligelig kønsfordeling, således at både piger og drenge erhverver digitale færdigheder fra en tidlig alder. Effektiviteten bør måles, og bedste praksis bør udpeges.

BIK+ vil bidrage ved at **udvide SIC'ernes arbejde med at udjævne den digitale kløft**, navnlig ved at **formidle digitale færdigheder til sårbare grupper**. SIC'erne kan støtte relevante programmer på nationalt plan og EU-plan.

Kommissionen vil:

- støtte medlemsstaternes, erhvervslivets og akademikernes overvågning af den digitale omstillings indvirkning på børns trivsel via BIK-portalen, fra 2023
- udvikle og distribuere undervisningsmoduler (MOOC'er) for lærere via BIK-portalen og SIC'erne, 2023/2024
- fremme udvekslingen af god praksis for nationale læseplaner om mediekendskab mellem medlemsstaterne og blandt skoler og undervisere i hele EU inden for rammerne af den strukturerede dialog om digital uddannelse og digitale færdigheder og gennem relevante ekspertgrupper, fra 2022⁸²
- tilrettelægge mediekendskabskampagner rettet mod børn, lærere, forældre og omsorgspersoner via multiplikatorer, fra 2022

⁷⁸ [Direktiv \(EU\) 2018/1972](#) om oprettelse af en europæisk kodeks for elektronisk kommunikation.

⁷⁹ [Handlingsplan om integration og inklusion 2021-2027](#) (COM(2020) 758 final).

⁸⁰ 8,1 % af de mennesker, der er født uden for EU, oplyser, at de ikke har råd til en computer, sammenlignet med 3,1 % af dem, der er født i det indberettende land, Eurostat, EU-SILC (data fra 2018). Forældre fra migrantfamilier kan have vanskeligere ved at støtte deres børn i fjernundervisning, når de ikke behersker skolens sprog.

⁸¹ [Et EU med ligestilling: EU's strategiske ramme for romaernes ligestilling, integration og deltagelse](#) (COM(2020) 620 final).

⁸² Afhængigt af den strukturelle dialog.

- udvikle bevidstgørelsesværktøjer og -aktiviteter vedrørende de risici, som børn står over for som unge forbrugere, med støtte fra BIK-portalen og SIC'erne, fra 2022
- øge støtten til SIC'erne i medlemsstaterne for at give børn i sårbare situationer ikkeformel uddannelse og erhvervsuddannelse med det formål at udjævne den digitale kløft, fra 2022.

Kommissionen opfordrer medlemsstaterne til at:

- overvåge den digitale omstillings indvirkning på børns trivsel
- udveksle god praksis inden for rammerne af den strukturerede dialog om digital uddannelse og digitale færdigheder og relevante ekspertgrupper
- fremme SIC'erne som en kvikskranke for pålidelige ressourcer inden for mediekendskab og onlinesikkerhed for børn, deres familier og lærere
- foretage de nødvendige investeringer for at udjævne alle former for digitale kløfter i overensstemmelse med den europæiske børnegaranti, bl.a. med støtte fra europæiske fonde, herunder navnlig Den Europæiske Fond for Regionaludvikling (EFRU).

Kommissionen opfordrer erhvervslivet til at:

- overvåge den digitale omstillings indvirkning på børns trivsel
- investere i færdigheder for at øge bevidstheden om børns forskellige behov, bekæmpe stereotyper og sikre digital tilgængelighed i forbindelse med produktudvikling.

5.3. Aktiv deltagelse (hvordan man respekterer børns synspunkter)

"Jeg går ind for, at unge får større indflydelse senest i 2030. Vi er den generation, der er vokset op i en onlineverden." — en østrigsk BIK-ungdomsambassadør.

Børn er aktive borgere. Som drivkræfter for forandring bruger de i stigende grad de sociale medier til at mobilisere og slå til lyd for deres mål, som det er tilfældet med bevægelsen Skolestrejke for klimaet. BIK+-strategien hilser denne udvikling velkommen og anerkender betydningen af at respektere og inddrage børns holdninger i udformningen af det digitale årti. Børn bør støttes i at udvikle og praktisere medborgerskabskvalifikationer i den offentlige politik og politiske debatter og nyde godt af deres ret til forsamling og foreningsfrihed via sociale onlineplatforme. Ikke desto mindre har forskning vist, at der er plads til flere onlineaktiviteter i forbindelse med kreativitet og digitalt medborgerskab⁸³. Den konkluderer, at nutidens børn risikerer at blive underrepræsenteret i de politiske beslutningsprocesser, hvilket fører til uopfyldte behov og uindfrie forventninger⁸⁴.

BIK+ anerkender derfor vigtigheden af, **at børn i forskellige aldre og med forskellige baggrunde inddrages aktivt i udformningen af det digitale miljø**, da unge under 18 år har et unikt indblik i en digital barndom.

⁸³ [EU Kids Online 2020](#).

⁸⁴ [Is there a ladder of children's online participation? Findings from three Global Kids Online countries](#), Innocenti Research Briefs No. 2019-02.

I henhold til strategien for børns rettigheder forpligtede Kommissionen sig til at **øge børns deltagelse** gennem oprettelsen af en ny **EU-plattform for børns deltagelse**⁸⁵. I synergi med denne platform vil BIK+ tilskynde til børnestyrede aktiviteter, så børn engagerer sig positivt og kritisk i det digitale miljø om emner, der er relevante for den unge generation, såsom cybersikkerhed, etik og bæredygtig udvikling.

Under BIK+ vil børns input vedrørende digitale emner, navnlig til virksomhederne, blive vægtet højere. Med udgangspunkt i eksisterende initiativer såsom BIK-ungdomsambassadører, BIK-ungdomspaneler og BIK Youth Pledge for et bedre internet vil Kommissionen styrke **børnestyrede aktiviteter**.

BIK+ vil yderligere **fremme unges deltagelse**, også i medlemsstaterne. **Peer-to-peer-undervisere** kan f.eks. blive anerkendt gennem lokale ordninger.

Der vil blive stillet **en børnevenlig udgave** af BIK+-strategien til rådighed i overensstemmelse med de retningslinjer, der er udarbejdet under strategien for børns rettigheder⁸⁶.

Kommissionen vil også inddrage børn i **overvågningen af gennemførelsen af BIK+**.

Kommissionen vil:

- inddrage børn i udarbejdelsen af EU's adfærdskodeks om alderstilpasset design, der er nævnt i søjle 1, fra 2023
- iværksætte en børneinitieret og børnestyret foranstaltning om et digitalt relevant emne for den unge generation i synergi med EU's platform for børns deltagelse, fra 2023
- udvide BIK-ungdomsambassadørernes og BIK-ungdomspanelernes rolle til at støtte peer-to-peer-aktiviteter på nationalt, regionalt og lokalt plan, fra 2022
- udarbejde en børnevenlig version af BIK+-strategien, 2022
- tilrettelægge en børnestyret evaluering af BIK+-strategien hvert andet år.

Kommissionen opfordrer medlemsstaterne til at:

- støtte peer-to-peer-uddannelse, og at børn underviser voksne i digitale emner
- inddrage en bred vifte af ungdomsambassadører til at bidrage til digitale politikker på lokalt, regionalt og nationalt plan.

Kommissionen opfordrer erhvervslivet til at:

- høre og aktivt inddrage børn systematisk i udviklingen og udbredelsen af deres digitale produkter og tjenester
- sammen med børn i forskellige aldre og med forskellige baggrunde skabe børnevenlig kommunikation, herunder vilkår og betingelser, om deres digitale produkter og tjenester

⁸⁵ [EU-strategi om barnets rettigheder](#) (COM/2021/142 final).

⁸⁶ [Guide on creating child-friendly versions of written documents.](#)

- udvikle inklusive⁸⁷ produkter og tjenester, der fremmer børns ret til at udtrykke sig og letter deres deltagelse i det offentlige liv.

6. Internationalt opsøgende arbejde og samarbejde

Onlinebeskyttelse og digital styrkelse er globale udfordringer, der går på tværs af nationale grænser og jurisdiktioner. I foråret 2021 udsendte FN's Komité for Barnets Rettigheder i den generelle bemærkning nr. 25 retningslinjer for, hvordan FN's konvention om barnets rettigheder og de valgfrie protokoller hertil kan gennemføres effektivt, så der udtrykkeligt tages hånd om børns rettigheder i det digitale miljø.

Gennem Global Gateway⁸⁸ vil EU styrke forbindelserne mellem Europa og verden og hjælpe partnerlandene med at udjævne den digitale kløft og blive bedre integreret i det globale digitale økosystem.

Ved fælles indsats kan vi tackle disse globale spørgsmål effektivt og fremme europæiske værdier ved at fastsætte høje sikkerhedsstandarder og fremme børns indflydelse og aktive deltagelse i det digitale årti i hele verden, samtidig med at vi bidrager til at nå verdensmålene for bæredygtig udvikling.

Et eksempel herpå er bekæmpelse af seksuelt misbrug af børn. I overensstemmelse med EU-strategien for en mere effektiv bekæmpelse af seksuelt misbrug af børn har Kommissionen arbejdet tæt sammen med teknologivirksomheder inden for rammerne af EU's internetforum⁸⁹ og samarbejder med civilsamfundsorganisationer og internationale og regionale organisationer via WeProtect Global Alliance, hvis mål er at stoppe seksuelt misbrug af børn online. Kommissionen har også i årevis støttet den globale indsats gennem finansiering af INHOPE-netværket af hotlines i 46 lande. Dette arbejde vil fortsætte og bør fremskyndes i henhold til den lovgivning, der foreslås med den nuværende strategi.

Kommissionen vil **fortsat udveksle erfaring, ekspertise og værdier med internationale organisationer og partnere og bakke op om en fælles tilgang** til digitale rettigheder for børn i hele verden, f.eks. ved at opfordre til, at der indføres relevante tekniske standarder, parametre, definitioner og tilgange.

Det årlige Sikker Internet-forum⁹⁰ vil gøre status over den internationale udvikling og udveksle bedste praksis. Med SIC'erne vil de eksisterende mentor- og udvekslingsordninger uden for EU blive styrket, og de internationale Sikker Internet Dag-fejringer vil fortsætte.

Den kommende ungdomshandlingsplan i EU's optræden udadtil vil styrke unges centrale rolle i den digitale omstilling og understøtte sikre digitale miljøer, der fremmer børns og unges deltagelse og styrker deres stilling.

⁸⁷ For eksempel: forskellige rollemodeller, produkter og tjenester, der er tilgængelige for børn med handicap.

⁸⁸ [Fælles meddelelse: "Global Gateway"](#) (JOIN(2021) 30 final).

⁸⁹ [EU's internetforum](#), der blev lanceret af Europa-Kommissionen i 2015, samler repræsentanter for teknologivirksomheder, EU's medlemsstater og Kommissionen for at bekæmpe misbrug af internettet til terrorformål og styrke bekæmpelsen af seksuelt misbrug af børn.

⁹⁰ [Webstedet for Sikker Internet Forum](#).

Kommissionen vil fremme BIK+-strategien i sine forbindelser med andre internationale organisationer og partnerlande med den ambition at lede internationale partnere i retning af en digital omstilling med en børnerettighedsbaseret tilgang.

7. Konklusioner

"Vores Union vil stå stærkere, hvis den er mere lig vores næste generation: reflekterende, engageret og medmenneskelig. Baseret på værdier og handlekraftig"⁹¹.

I meddelelsen om det europæiske år for unge opfordrede kommissionsformand Ursula von der Leyen unge til at blive forandringsaktører. BIK+-strategien giver dem mulighed for at komme til orde på det digitale område og omfatter foranstaltninger til forbedring af deres digitale trivsel, færdigheder og sikkerhed.

Et sikkert og pålideligt digitalt miljø er en hjørnesteen i EU. Kommissionen er fast besluttet på at støtte børns beskyttelse, styrkelse og respekt i den digitale omstilling.

Med udgangspunkt i 2012-strategien lægger BIK+-strategien særlig vægt på onlinemuligheder og -risici for børn i sårbare situationer. Alle børn vil være bedre i stand til at trives online og nyde godt af mere alderssvarende oplevelser.

Denne BIK+-strategi afspejler bidrag, der dækker over en lang række synspunkter, primært fra børn. Børn vil blive inddraget i gennemførelsen og overvågningen heraf. Dens succes afhænger af et samarbejde mellem Kommissionen, medlemsstaterne og vigtige partnere såsom erhvervslivet, civilsamfundet og internationale organisationer om at levere konkrete løsninger, så børn og unge kan bruge internettet på en bedre og sund måde.

Kommissionen vil overvåge strategien hvert andet år, også med inddragelse af børn, og udgive en rapport online⁹².

Kommissionen opfordrer Europa-Parlamentet og Rådet til at godkende strategien og arbejde sammen om at gennemføre den. Kommissionen opfordrer Regionsudvalget og Det Europæiske Økonomiske og Sociale Udvalg til at fremme dialogen med lokale og regionale myndigheder, økonomiske og sociale parter og civilsamfundet.

Alle har ansvaret for at lytte til børn og handle nu. Som Yevgeny, Lili og João for ungdomsrådgivningsgruppen #DigitalDecade4YOUth erklærer: *"Det er nu op til de politiske beslutningstagere og andre interessenter at tage udfordringen op ... [så] vi som børn og unge føler, at vi alle arbejder sammen om at gøre den digitale verden til et bedre og sikrere sted."*

⁹¹ [Tale om Unionens tilstand 2021.](#)

⁹² Det eksisterende politikort for et bedre internet for børn "BIK-kortværktøjet" vil blive tilpasset BIK+-strategien.