



Rat der
Europäischen Union

Brüssel, den 13. Mai 2022
(OR. en)

9071/22

JAI 642
ENFOPOL 257
CRIMORG 70
IXIM 120
DATAPROTECT 150
CYBER 171
COPEN 183
FREMP 99
TELECOM 217
COMPET 333
MI 389
CONSOM 118
DIGIT 98

ÜBERMITTLUNGSVERMERK

Absender:	Frau Martine DEPREZ, Direktorin, im Auftrag der Generalsekretärin der Europäischen Kommission
Eingangsdatum:	12. Mai 2022
Empfänger:	Generalsekretariat des Rates

Nr. Komm.dok.:	COM(2022) 212 final
Betr.:	MITTEILUNG DER KOMMISSION AN DAS EUROPÄISCHE PARLAMENT, DEN RAT, DEN EUROPÄISCHEN WIRTSCHAFTS- UND SOZIALAUSSCHUSS UND DEN AUSSCHUSS DER REGIONEN Eine digitale Dekade für Kinder und Jugendliche: die neue europäische Strategie für ein besseres Internet für Kinder (BIK+)

Die Delegationen erhalten in der Anlage das Dokument COM(2022) 212 final.

Anl.: COM(2022) 212 final



Brüssel, den 11.5.2022
COM(2022) 212 final

**MITTEILUNG DER KOMMISSION AN DAS EUROPÄISCHE PARLAMENT, DEN
RAT, DEN EUROPÄISCHEN WIRTSCHAFTS- UND SOZIALAUSSCHUSS UND
DEN AUSSCHUSS DER REGIONEN**

**Eine digitale Dekade für Kinder und Jugendliche:
die neue europäische Strategie für ein besseres Internet für Kinder (BIK+)**

1. Einführung

Im Jahr 2012 wurde die erste europäische Strategie für ein besseres Internet für Kinder (BIK) aufgestellt. Die in dieser Mitteilung dargelegte überarbeitete Strategie für ein besseres Internet für Kinder (BIK+) wird sicherstellen, dass Kinder in der neuen digitalen Dekade im Internet geschützt, geachtet und gestärkt werden.

Die Achtung der Menschenrechte, einschließlich der Rechte des Kindes, gehört untrennbar zu den Werten, auf denen die Europäische Union gegründet ist.¹ Sie müssen sowohl online als auch offline gleichermaßen gewahrt werden.² In der digitalen Dekade verdient es jedes Kind in Europa, in einem sicheren und förderlichen digitalen Umfeld zu gedeihen und am globalen digitalen Wandel teilzuhaben.

Ab einem immer jüngeren Alter schaffen, spielen und interagieren Kinder online und nutzen dabei digitale Technik für ihre Bildung, Unterhaltung, sozialen Kontakte und ihre Teilhabe an der Gesellschaft. Dabei stoßen sie oft auf digitale Inhalte und Dienste, die nicht mit Blick auf Kinder konzipiert wurden.

Kinder und Jugendliche³ bilden keine einheitliche, homogene Gruppe, sondern unterscheiden sich je nach Alter, Geschlecht, Entwicklung ihrer Fähigkeiten und ihrem sozialen und wirtschaftlichen Hintergrund. Kinder in prekären Situationen wie z. B. Kinder mit Behinderungen, Kinder aus ethnischen Minderheiten, Flüchtlingskinder, in Pflege befindliche Kinder, LGBTQI+-Kinder sowie Kinder aus benachteiligten sozioökonomischen Verhältnissen können im digitalen Umfeld vor zusätzlichen Problemen stehen.

Die COVID-19-Pandemie hat die Vorteile der digitalen Technik verdeutlicht, uns aber auch vor Augen geführt, wie wichtig ein gleichberechtigter Zugang zur Technik (zu Geräten und Netzen) sowie zu digitalen Fähigkeiten und Kompetenzen ist, einschließlich der Medienkompetenz für alle Kinder.⁴ Kinder, die keinen Zugang zum Internet haben, sind von Ressourcen abgeschnitten, die ihnen dabei helfen können, zu lernen und zu wachsen. Ungleichheiten steigern das Risiko geringerer Bildungsergebnisse, einer schlechteren psychischen Gesundheit und fehlender langfristiger Perspektiven.⁵

Vor diesem Hintergrund und um den Risiken und Schäden der zunehmend digitalisierten Gesellschaft – auch für Kinder – entgegenzuwirken, schlug die Kommission im Dezember 2020 eine ehrgeizige Reform des bestehenden Regelwerks vor, um einen sichereren digitalen Raum zu schaffen, in dem die Grundrechte aller Nutzer digitaler Dienste geschützt sind. Die jüngste politische Einigung über das Gesetz über digitale Dienste zeigt, dass der Schutz Minderjähriger einer der Eckpfeiler der neuen Vorschriften ist, denn die

¹ Siehe den [Vertrag über die Europäische Union](#), Artikel 2, und die [Charta der Grundrechte der Europäischen Union](#), insbesondere deren Artikel 24.

² In der [Allgemeinen Bemerkung Nr. 25](#) der Vereinten Nationen zum Übereinkommen der Vereinten Nationen über die Rechte des Kindes (zu dessen Vertragsparteien alle EU-Mitgliedstaaten gehören) wird ausdrücklich auf die Rechte des Kindes im digitalen Umfeld eingegangen.

³ Nach dem [Übereinkommen der Vereinten Nationen über die Rechte des Kindes](#) sind das alle Personen im Alter unter 18 Jahren. Im Sinne der BIK+-Strategie schließt der Begriff „Jugend“ auch Kinder bis zum Alter von 18 Jahren ein. In Rechtsvorschriften wird der Begriff „Minderjährige“ verwendet.

⁴ JRC, [How children \(10–18\) experienced online risks during the Covid-19 lockdown](#) (Wie Kinder (10–18) Online-Risiken während des COVID-19-Lockdowns erlebten).

JRC, [Emergency remote schooling during COVID-19 \(Notdürftige Fernbeschulung während der COVID-19-Pandemie\)](#).

⁵ JRC, [How families handled emergency remote schooling during the time of Covid lockdown in spring 2020](#) (Wie Familien mit der notdürftigen Fernbeschulung während des COVID-19-Lockdowns im Frühjahr 2020 zurechtkamen).

T20-Italy, [Digital learning for every child: closing the gaps for an inclusive and prosperous future](#) (Digitales Lernen für jedes Kind: Lücken schließen für eine inklusive und florierende Zukunft).

Unternehmen werden dazu verpflichtet, die Interessen von Kindern in den Mittelpunkt ihrer Überlegungen zu stellen.⁶

Darüber hinaus hat die Kommission im Rahmen ihrer Zielvorstellungen für den digitalen Wandel in Europa bis 2030⁷ eine europäische Erklärung zu den digitalen Rechten und Grundsätzen für die digitale Dekade⁸ vorgeschlagen, in der Werte der EU wie Schutz und Stärkung der Kinder zum Ausdruck kommen.

In der 2012 vorgelegten europäischen Strategie für ein besseres Internet für Kinder (BIK-Strategie)⁹ wurde ein globaler Vergleichsmaßstab festgelegt, anhand dessen die jeweilige nationale Politik in der EU gesteuert und gestaltet wird. Alle Mitgliedstaaten haben Elemente der BIK-Strategie übernommen. Im März 2021 stellte die Kommission ihre erste umfassende EU-Kinderrechtsstrategie¹⁰ auf, in der sie auch eine Überarbeitung der BIK-Strategie ankündigte.

Die überarbeitete BIK+-Strategie ist der digitale Arm der Kinderrechtsstrategie und spiegelt den kürzlich vorgeschlagenen digitalen Grundsatz wider, wonach Kinder und Jugendliche in der Online-Welt geschützt und befähigt werden sollten¹¹. Sie trägt der Entschließung des Europäischen Parlaments zu den Rechten des Kindes¹², den Schlussfolgerungen des Rates zur Medienkompetenz¹³ und der Empfehlung des Rates zur Einführung einer Europäischen Garantie für Kinder¹⁴ Rechnung.

Diese neue Strategie beruht auf einem breiten Konsultationsprozess mit Kindern, ergänzt durch gezielte Konsultationen mit Eltern und Lehrkräften, den Mitgliedstaaten, der IKT- und Medienbranche, der Zivilgesellschaft, Wissenschaftlern und internationalen Organisationen¹⁵.

Die BIK+-Strategie zielt daher darauf ab, die praktische Umsetzung der bestehenden Maßnahmen zum Schutz von Kindern im Internet zu ergänzen und zu unterstützen, Kindern Fähigkeiten zu vermitteln und sie in die Lage zu versetzen, ihr Leben im Online-Umfeld sicher zu genießen und zu gestalten.

2. Was hat die EU bisher getan?

Seit 2012 spielt die BIK-Strategie eine entscheidende Rolle, wenn es darum geht, den Schutz und die Befähigung der Kinder im Internet auf europäischer, nationaler und internationaler Ebene zu beeinflussen. Die Expertengruppe für ein sichereres Internet¹⁶ ermöglicht den Austausch bewährter Verfahren zwischen den Mitgliedstaaten, und die Kommission fördert die Zusammenarbeit der Branche mit der Zivilgesellschaft und mit Jugendlichen mithilfe der Allianz für einen besseren Schutz von Minderjährigen im Internet¹⁷.

⁶ Legislativpaket über digitale Dienste; [Gesetz über digitale Dienste: Kommission begrüßt politische Einigung](#).

⁷ [Digitaler Kompass 2030: der europäische Weg in die digitale Dekade](#), COM(2021) 118 final.

⁸ [Eine europäische Erklärung zu den digitalen Rechten und Grundsätzen für die digitale Dekade](#), COM(2022) 27 final.

⁹ [Europäische Strategie für ein besseres Internet für Kinder](#), COM(2012) 196. Kurz: Besseres Internet für Kinder („BIK“).

¹⁰ [EU-Kinderrechtsstrategie](#), COM(2021) 142 final.

¹¹ [Erklärung zu den europäischen digitalen Rechten und Grundsätzen](#).

¹² [Entschließung des Europäischen Parlaments vom 26. November 2019 \(2019/2876\(RSP\)\)](#), Nummer 19.

¹³ [Schlussfolgerungen des Rates zur Medienkompetenz in einer sich ständig wandelnden Welt](#), 2020/C 193/06.

¹⁴ [Empfehlung des Rates zur Einführung einer Europäischen Garantie für Kinder](#), ST 9106 2021 INIT.

¹⁵ [How to make Europe's Digital Decade fit for children and young people?](#) (Wie kann die digitale Dekade Europas für Kinder und Jugendliche gestaltet werden?).

[Zusammenfassung der Konsultation der Interessenträger](#). Mehr als 60 % der Teilnehmer an der öffentlichen Konsultation zu den Rechten des Kindes räumten ein, dass eine neue BIK-Strategie (BIK+) erforderlich sei. Fast 80 % der Teilnehmer stimmten zu, dass IT-Unternehmen in diesem Bereich eine größere Rolle spielen sollten.

¹⁶ [Website der Expertengruppe](#).

¹⁷ [Website der Allianz](#).

Im Zuge der BIK-Strategie von 2012 wurde das von der EU kofinanzierte Netz von Safer-Internet-Zentren¹⁸ (SIC) aufgebaut und das von der EU finanzierte Portal „betterinternetforkids.eu“, das als Drehkreuz für die Online-Sicherheit von Kindern dient, eingerichtet. Die SIC unterstützen jährlich 30 Mio. Menschen.¹⁹ Sie führen örtliche Aufklärungsmaßnahmen durch und stellen Material zu allen Aspekten der Online-Sicherheit der Kinder in den Mitgliedstaaten bereit. Sie leisten auch Hilfe und erkennen neue Bedrohungen über ihre Helplines. Außerdem unterstützen sie das Entfernen von Online-Material über sexuellen Kindesmissbrauch über die INHOPE-Hotlines²⁰, die es in 46 Ländern gibt. Die SIC arbeiten mit einem Netz von BIK-Jugendbotschaftern (*BIK Youth Ambassadors*) und BIK-Jugendgremien (*BIK Youth Panels*)²¹ zusammen, die Politiker und Praktiker beraten und informieren. Dazu gehört z. B. das BIK-Jugendengagement (*BIK Youth Pledge*)²² für kindgerechte Kommunikation. Die EU-Initiative „Tag des sichereren Internets“²³ wird nun weltweit begangen.

Ferner pflegt die Kommission die Zusammenarbeit mit internationalen Organisationen, Nichtregierungsorganisationen und Wissenschaftlern, die sich mit den Rechten der Kinder im digitalen Umfeld befassen, sowie mit dem Privatsektor.

Der rechtliche und politische Rahmen der EU für eine noch wirksamere Gewährleistung der Online-Sicherheit von Kindern hat sich seit 2012 erheblich weiterentwickelt.²⁴ So gelten beispielsweise nach der überarbeiteten Richtlinie über audiovisuelle Mediendienste (AVMD-Richtlinie)²⁵ bestimmte Verpflichtungen zum Schutz Minderjähriger vor schädlichen Inhalten, die ihre körperliche, geistige und sittliche Entwicklung beeinträchtigen können, und vor illegalen Inhalten²⁶ nun auch für Videoplattformen. In der Datenschutz-Grundverordnung (DSGVO) ist vorgesehen, dass die personenbezogenen Daten von Kindern besonders geschützt werden müssen und dass bis zu einem bestimmten Alter (je nach Mitgliedstaat zwischen 13 und 16 Jahren) die Einwilligung der Eltern in die Datenverarbeitung erforderlich ist^{27,28}. Die Richtlinie über unlautere Geschäftspraktiken²⁹ schreibt den Schutz von Kindern als schutzbedürftige Verbraucher vor und verbietet es, unmittelbare Kaufaufforderungen an sie zu richten.

Nicht zuletzt wird das Gesetz über digitale Dienste alle Online-Plattformen dazu verpflichten, ihre Systeme unter Beachtung der Rechte ihrer kindlichen Nutzer zu gestalten. Insbesondere müssen Kinder in der Lage sein, die Geschäftsbedingungen des Dienstes, den sie nutzen, leicht zu verstehen. Doch das ist erst der Anfang. Nach den neuen Vorschriften sind alle Online-Plattformen, die Kindern in der Union Dienste anbieten, wie soziale Medien oder Plattformen für interaktive Spiele, verpflichtet, geeignete und verhältnismäßige Maßnahmen zu treffen, um die Privatsphäre und die Sicherheit von Kindern in ihren Diensten zu gewährleisten. Darüber hinaus wird es Online-Plattformen untersagt, Kindern aufgrund von Profiling ausgewählte Werbung zu präsentieren. Überdies müssen sehr große Online-

¹⁸ [Website der Safer-Internet-Zentren.](#)

¹⁹ [BIK-Rückschau des Jahres 2021.](#)

²⁰ [INHOPE-Website.](#)

²¹ [BIK-Jugend-Website.](#)

²² [Webseite zum Jugend-Engagement.](#)

²³ [Website zum Tag des sicheren Internets.](#)

²⁴ Siehe das [Kompendium](#) offizieller EU-Texte in Bezug auf Kinder in der digitalen Welt.

²⁵ [Änderungsrichtlinie \(EU\) 2018/1808 über audiovisuelle Mediendienste.](#)

²⁶ Für alle Nutzer illegal sind fremdenfeindliche und terroristische Inhalte sowie Material über sexuellen Kindesmissbrauch.

²⁷ [Datenschutz-Grundverordnung](#), Verordnung (EU) 2016/679.

²⁸ Der Europäische Datenschutzausschuss wird im Jahr 2022 Leitlinien zur Verarbeitung personenbezogener Daten von Kindern und zu den Rechten der Kinder als betroffene Personen im Sinne der Datenschutz-Grundverordnung veröffentlichen.

²⁹ [Richtlinie 2005/29/EG über unlautere Geschäftspraktiken.](#)

Plattformen und Suchmaschinen systemische Risiken im Zusammenhang mit ihren Diensten berücksichtigen, einschließlich aller tatsächlichen oder absehbaren negativen Auswirkungen auf den Schutz von Kindern.

Das vorgeschlagene Gesetz über künstliche Intelligenz³⁰ (KI) legt EU-weit einheitliche Vorschriften für KI fest und zielt darauf ab, einen Binnenmarkt für vertrauenswürdige KI-Anwendungen zu schaffen, die unter uneingeschränkter Achtung der Grundrechte, einschließlich der Rechte des Kindes, verwendet werden können. Der vorgeschlagene Rahmen für die europäische digitale Identität³¹ (eID) wird es Minderjährigen ermöglichen, auf der Grundlage nationaler Rechtsvorschriften mithilfe der EUid-Brieftasche beispielsweise ihr Alter nachzuweisen, ohne andere personenbezogene Daten offenzulegen.

Ein neuer Vorschlag für eine Verordnung mit Vorschriften zur Verhütung und Bekämpfung sexuellen Missbrauchs von Kindern³², der gleichzeitig mit der BIK+-Strategie vorgelegt wird, enthält bestimmte Verpflichtungen für Hosting-Diensteanbieter oder Anbieter interpersoneller Kommunikationsdienste hinsichtlich der Meldung und Entfernung sexuellen Kindesmissbrauchs im Internet. Dieser Vorschlag sieht auch die Einrichtung eines neuen Europäischen Zentrums zur Prävention und Bekämpfung des sexuellen Missbrauchs von Kindern vor, das die Aufdeckung, Meldung und Entfernung sexuellen Kindesmissbrauchs im Internet erleichtern, die Opfer unterstützen und als Drehscheibe für Wissen, Sachkenntnis und Forschungsarbeiten in Fragen der Prävention und Bekämpfung des sexuellen Missbrauchs von Kindern im Internet dienen soll.

In der EU-Strategie zur Bekämpfung des Menschenhandels³³ wird anerkannt, dass Kinder besonders gefährdet sind, über das Internet Opfer von Menschenhändlern zu werden. Auf minderjährigen Opfern liegt auch ein besonderer Schwerpunkt der EU-Strategie für die Rechte der Opfer³⁴.

In der EU-Strategie für die Gleichstellung der Geschlechter³⁵ wird hervorgehoben, dass Mädchen Opfer geschlechtsspezifischer Gewalt werden können, also von Gewalt, die sich gegen eine Frau oder ein Mädchen richtet, weil sie eine Frau oder ein Mädchen ist, oder die sie unverhältnismäßig stark betrifft. Der Vorschlag für eine Richtlinie zur Bekämpfung von Gewalt gegen Frauen und häuslicher Gewalt³⁶ beinhaltet auch die Kriminalisierung geschlechtsspezifischer Cybergewalt und sieht Maßnahmen zum Schutz und zur Unterstützung der Opfer solcher sowohl online als auch offline wirkender Gewalt unabhängig vom Alter vor.

Die Mitteilung über den Schutz minderjähriger Migranten³⁷ befasst sich auch mit dem Schutz minderjähriger Migranten und ihrem sicheren Zugang zu neuen Technologien.

Mit dem Aktionsplan für digitale Bildung (2021–2027)³⁸ werden die durch die COVID-19-Pandemie verschärften Herausforderungen für die allgemeine und berufliche Bildung

³⁰ [Vorschlag für eine Verordnung zur Festlegung harmonisierter Vorschriften für künstliche Intelligenz \(Gesetz über künstliche Intelligenz\) und zur Änderung bestimmter Rechtsakte der Union](#), COM(2021) 206 final.

³¹ [Vorschlag für eine Verordnung des Europäischen Parlaments und des Rates zur Änderung der Verordnung \(EU\) Nr. 910/2014 im Hinblick auf die Schaffung eines Rahmens für eine europäische digitale Identität](#), COM(2021) 281 final.

³² [Vorschlag für eine Verordnung mit Vorschriften zur Verhütung und Bekämpfung sexuellen Missbrauchs von Kindern](#), COM(2022) 209.

³³ [Strategie der EU zur Bekämpfung des Menschenhandels 2021–2025](#), COM(2021) 171 final.

³⁴ [EU-Strategie für die Rechte von Opfern \(2020–2025\)](#), COM(2020) 258 final.

³⁵ [Eine Union der Gleichheit: Strategie für die Gleichstellung der Geschlechter 2020–2025](#), COM(2020) 152 final.

³⁶ [Vorschlag für eine Richtlinie zur Bekämpfung von Gewalt gegen Frauen und häuslicher Gewalt](#), COM(2022) 105 final.

³⁷ [Mitteilung über den Schutz minderjähriger Migranten](#), COM(2017) 0211 final.

³⁸ [Aktionsplan für digitale Bildung 2021–2027 – Neuaufstellung des Bildungswesens für das digitale Zeitalter](#), COM(2020) 624 final.

angegangen. Dazu wird auf einen nachhaltigen digitalen Wandel im Bereich der Bildung hingewirkt, indem ein leistungsfähiges Ökosystem für die digitale Bildung geschaffen und die digitalen Fähigkeiten und Kompetenzen von Kindern, Lehrkräften und Erziehern verbessert werden.

Die EU-Jugendstrategie 2019–2027³⁹ fördert die Teilhabe junger Menschen am demokratischen Leben und unterstützt das soziale und bürgerschaftliche Engagement.

Die BIK+-Strategie wird auf diesen Erfolgen aufbauen und für Synergien mit den einschlägigen Initiativen sorgen, um die Anliegen und Bedürfnisse von Kindern in der digitalen Dekade zu berücksichtigen.

3. Was hat sich geändert – warum brauchen wir eine neue Strategie?

Kinder als Nutzer digitaler Technik

Seit 2012 hat sich die Nutzung digitaler Technik durch Kinder dramatisch verändert. Mit modernen Geräten können Kinder mit anderen Nutzern interagieren, Kontakte pflegen, spielen und Inhalte teilen und das oft ohne elterliche Aufsicht. Die Erkenntnisse von „EU Kids Online“⁴⁰ aus dem Jahr 2020 belegen, dass die meisten Kinder ihre Smartphones nach eigenen Angaben „täglich“ oder „fast die ganze Zeit“ nutzen, wobei sich die im Internet verbrachte Zeit in vielen Ländern im Vergleich zu 2010 fast verdoppelt hat. Zudem sinkt das Alter, in dem Kinder mit der Nutzung digitaler Geräte beginnen.

Eine solche verstärkte Internetnutzung kann zu einer bewegungsärmeren Lebensweise mit Folgen für die Gesundheit führen. Viele Psychologen äußern sich besorgt darüber, dass Kinder verstärkt Aufmerksamkeitsstörungen entwickeln und Angst haben, nicht erreichbar zu sein.

Es wird zwar ein gesundes Gleichgewicht zwischen online und offline verbrachten Zeiten angestrebt, doch eine digitale Abstinenz kommt für die Kinder von heute nicht infrage, denn Informationen, Teile der formalen Bildung, soziale Kontakte und Unterhaltung finden zunehmend online statt.

Die Technik entwickelt sich schnell weiter und bringt sowohl neue Chancen als auch neue Risiken mit sich. In naher Zukunft werden KI, virtuelle, erhöhte und erweiterte Realität, das Internet der Dinge, Kryptowährungen und andere technische Veränderungen, die sich auf Kinder auswirken, neue soziale und ethische Herausforderungen hervorbringen (z. B. Verzerrungen, Ungerechtigkeiten, mangelnde Transparenz bei der KI-Nutzung, Umgang mit Deepfakes, Avataren und Robotern).

Diese Themen wurden auch auf der Konferenz zur Zukunft Europas herausgestellt, auf der das Europäische Bürgerforum, das sich mit Werten und Rechten befasst, einen besseren Schutz Minderjähriger im Internet forderte. Diese Forderung wurde auf der Plenartagung der Konferenz gebilligt und ist in einem Vorschlag enthalten, der den Präsidenten des Europäischen Parlaments, des Rates und der Europäischen Kommission vorgelegt wurde.⁴¹

Kinder und Online-Gefahren

Kinder sind im Internet häufig **schädlichen und illegalen Inhalten, Verhaltensweisen und Kontakten wie auch Verbraucherrisiken** ausgesetzt. Bei der Nutzung digitaler Dienste –

³⁹ [Die EU-Jugendstrategie 2019–2027](#), ST/14944/2018/INIT.

⁴⁰ [EU Kids Online 2020](#).

⁴¹ Beispielsweise [Europäische Bürgerforen – 2. Forum: „Demokratie in Europa/Werte und Rechte, Rechtsstaatlichkeit, Sicherheit“](#), Dezember 2021.

von sozialen Medien bis hin zu interaktiven Spielen – können Gefahren wie ungeeignete Inhalte, Mobbing, Grooming⁴², sexueller Kindesmissbrauch oder Radikalisierung auf Kinder einwirken.

Nach der Konsultation der Kommission steht auf der Liste der von Kindern selbst geäußerten Bedenken auch der Konsum schädlicher Inhalte, die z. B. Selbstverletzung, Selbstmord, Gewalt, Hetze, sexuelle Belästigung, Drogenkonsum, gefährliche Online-Herausforderungen, Essstörungen und gefährliche Ernährungsweisen verherrlichen und fördern können. Solche gewalttätigen, beängstigenden oder anderweitig nicht altersgerechten Inhalte sind leicht zugänglich. Kinder berichten, dass sie schon früh Pornografie sehen⁴³, was sich auf ihre Ansichten über gesunde zwischenmenschliche Beziehungen auswirkt.

Trotz des geltenden EU-Rechts (AVMD-Richtlinie und DSGVO) sind die Vorkehrungen für die **Altersüberprüfung** und die elterliche Zustimmung in vielen Fällen nach wie vor unwirksam, denn oft müssen die Nutzer lediglich bei der Registrierung ihr Geburtsdatum angeben.⁴⁴

Wie in Abschnitt 2 dargelegt, wird aber davon ausgegangen, dass das kürzlich gebilligte Gesetz über digitale Dienste die Sicherheit aller Nutzer, einschließlich der Kinder, erheblich verbessern und sie in die Lage versetzen wird, im Internet fundierte Entscheidungen zu treffen.

Besondere Aufmerksamkeit erfordern – als Teil des im Gesetz über digitale Dienste vorgesehenen Risikomanagementrahmens – vor allem systemische Risiken im Zusammenhang mit Minderjährigen. Sehr große Online-Plattformen werden verpflichtet sein zu prüfen, wie leicht es für Kinder ist, die Konzeption und Funktionsweise ihres Dienstes zu verstehen und inwiefern Kinder Inhalten ausgesetzt werden könnten, die ihre körperliche und geistige Gesundheit und ihre sittliche Entwicklung beeinträchtigen können. Solche Risiken können beispielsweise bei der Gestaltung von Online-Benutzeroberflächen auftreten, die absichtlich oder unabsichtlich die Unerfahrenheit von Kindern ausnutzen oder zu Suchtverhalten führen können. In diesem Zusammenhang werden sehr große Online-Plattformen gezielte Maßnahmen zum Schutz der Rechte des Kindes ergreifen müssen. Dazu gehört auch der Einsatz von Instrumenten zur Altersüberprüfung und zur elterlichen Kontrolle oder von Werkzeugen, die Kindern helfen, Missbrauch zu melden oder Hilfe zu bekommen. Cybergewalt wie auch die nicht einvernehmliche Weitergabe intimer Inhalte sind Beispiele für Inhalte, die eine rasches Eingreifen erfordern, sobald sie von Nutzern, einschließlich Kindern, gemeldet werden, und die eine angemessene Anpassung der Verfahren zur Moderation von Inhalten nötig machen.

Das EU-**Hotline-Netz** INHOPE wies darauf hin, dass sich die Zahl der weltweit verarbeiteten Online-Bilder, die mutmaßlich **sexuellen Missbrauch von Kindern** darstellen, zwischen 2017 und 2019 fast verdoppelt hat. Das Problem hat sich während der COVID-19-Pandemie weiter verschärft, insbesondere für Kinder, die mit den Tätern zusammenleben.⁴⁵ Über das

⁴² Kontaktaufnahme zu Kindern für sexuelle Zwecke.

⁴³ [EU Kids Online 2020](#), Seiten 89–99, Abbildungen 82, 83, 84.

⁴⁴ [Studie über die Umsetzung der neuen Bestimmungen in der überarbeiteten Richtlinie über audiovisuelle Mediendienste](#), SMART 2018/0066.

⁴⁵ EUROPOL, [Exploiting Isolation: Offenders and victims of online child sexual abuse during the COVID-19 pandemic](#) (Ausnutzung der Isolation: Täter und Opfer von sexuellem Kindesmissbrauch im Internet während der COVID-19-Pandemie).

JRC, [How children \(10–18\) experienced online risks during the Covid-19 lockdown](#) (Wie Kinder (10–18) Online-Risiken während des COVID-19-Lockdowns erlebten).

UNICEF, [COVID-19 and its implications for protecting children online](#) (COVID-19 und seine Auswirkungen auf den Schutz der Kinder im Online-Umfeld).

Internet kann leicht zum Zwecke des sexuellen Missbrauchs oder des Menschenhandels Kontakt zu Kindern gepflegt werden⁴⁶, und es besteht die Gefahr, dass explizite Bilder und Videos – unabhängig davon, ob sie in einer einvernehmlichen Beziehung unter Gleichaltrigen oder unter Zwang entstanden sind – ohne ihre Zustimmung weiterverbreitet werden.

Weltweit gab mehr als ein Drittel der jungen Menschen an, Opfer von **Cybermobbing** geworden zu sein.⁴⁷ Kinder können toxischen, aggressiven, verstörenden oder suchterzeugenden Verhaltensweisen ausgesetzt sein und sich selbst daran beteiligen⁴⁸, oder sie können Ziel unangemessener, sexistischer oder rassistischer Inhalte werden. Dies wiederum kann (z. B. Mädchen) von einer Teilnahme an Online-Aktivitäten abschrecken und sich auf die Rechte der Kinder auswirken.⁴⁹

Rassismus, Fremdenfeindlichkeit, Antisemitismus, Desinformation und politischer Extremismus im Internet, die zu einer **Radikalisierung** führen, nehmen zu. Die Kommission hat im Jahr 2016 einen Verhaltenskodex zur Bekämpfung illegaler Hetze⁵⁰ auf den Weg gebracht, damit stärker gegen Hetze im Internet vorgegangen wird. In Zusammenarbeit mit dem Aufklärungsnetzwerk gegen Radikalisierung werden so Webschaffenden und Spieledesignern die Gefahren einer Radikalisierung im Internet für Kinder stärker bewusst gemacht. Der Verhaltenskodex zur Bekämpfung von Desinformation⁵¹ wird derzeit überarbeitet, um die Pflichten in diesem Bereich auszuweiten.

IWF, [Jahresbericht 2020](#).

⁴⁶ Die NCMEC-Meldungen über Grooming haben sich [von 2019 bis 2020 verdoppelt](#).

⁴⁷ [UNICEF-Erhebung, 2019](#).

⁴⁸ [COST-Aktion: European Network for Problematic Usage of the internet](#) (Europäisches Netz für problematische Internetnutzung).

⁴⁹ UNICEF, [Recommendations for the Online Gaming Industry on Assessing Impact on Children](#) (Empfehlungen für die Online-Spiele-Branche zur Abschätzung der Wirkung auf Kinder) (Seite 15) (2020).

⁵⁰ [Verhaltenskodex zur Bekämpfung illegaler Hetze im Internet](#).

⁵¹ [Verhaltenskodex zur Bekämpfung von Desinformation](#).

Kinder als aktive digitale Verbraucher

Kinder sind heute als digitale Verbraucher aktiver und unabhängiger als vor zehn Jahren und benutzen häufig digitale Produkte und Dienste, die eigentlich für Erwachsene bestimmt sind. Eine ganze Reihe von Online-Marketing-Techniken wirkt auf sie ein oder zielt sogar auf sie ab. Über Empfehlungssysteme der sozialen Medien und andere Algorithmen wie auch durch gezielte Werbung, Influencer-Marketing und Spielifizierung⁵² des Marketings werden jungen Nutzern schädliche oder unangemessene Inhalte angeboten, wobei deren Unerfahrenheit und mangelnde Selbstbeherrschung ausgenutzt werden⁵³. Das auf Kinder ausgerichtete Marketing für Produkte mit hohem Fett-, Zucker- oder Salzgehalt kann beispielsweise unangemessene Ernährungsgewohnheiten noch verschärfen.⁵⁴ Ebenso kann es schwerwiegende finanzielle Folgen haben, wenn riskante Investitionen in aggressiver Weise gegenüber Kindern als sichere Wetten vermarktet werden. Um den damit verbundenen Risiken und Schäden für Kinder entgegenzuwirken, enthält das Gesetz über digitale Dienste eine Reihe von Verpflichtungen. Dazu gehören ein Verbot für Online-Plattformen, Minderjährigen aufgrund von Profiling ausgewählte Werbung zu präsentieren, und eine Verpflichtung für Online-Plattformen, Transparenz bezüglich ihrer Empfehlungssysteme zu schaffen und zu erläutern, wie die Nutzer die von den Empfehlungssystemen verwendeten Hauptparameter ändern oder beeinflussen können.

Digitale Dienste sammeln heute kontinuierlich Daten über Kinder und geben diese weiter, und die „Datafizierung“⁵⁵ beginnt sogar schon vor der Geburt. Aggregierte Massendaten (*Big Data*) können zwar bahnbrechende Einblicke z. B. in die Gesundheit und Erziehung von Kindern ermöglichen, die Datafizierung der Kindheit kann aber auch lebenslange negative Auswirkungen auf das Wohlergehen und die Entwicklung von Kindern haben. Sowohl **Kindern wie auch Eltern mangelt es am Bewusstsein für die umfängliche Weitergabe personenbezogener Daten**, die sich aus der Nutzung digitaler Dienste ergeben kann, insbesondere bei Diensten, die kostenlos zur Verfügung stehen.⁵⁶ Von der Branche werden zwar so viele Daten über die Nutzung digitaler Dienste durch Kinder und die damit verbundenen Risiken gesammelt, doch Wissenschaftler erhalten keinen oder **kaum Zugang** zu solchen wichtigen **Datensätzen**.

Kinder sind heutzutage systematisch unangemessenen Inhalten und **Geschäftspraktiken** ausgesetzt. Zu den **langfristigen neurologischen Auswirkungen auf Kinder**, die von zu kommerziellen Zwecken angewandten Methoden wie persuasive Gestaltung zu erwarten sind, z. B. von Glücksspielmechanismen wie Beuteboxen⁵⁷ (*Loot Boxes*), sind noch weitere Forschungsarbeiten nötig.

⁵² „Spielifizierung“ ist ein Prozess, in dem Aktivitäten so umgestaltet werden, dass sie stärker wie Spiele wirken, [Kevin Werbach \(2014\)](#). Spielifizierung wird zunehmend im Sozialmarketing angewandt, wobei Techniken wie Bewertung, Anreiz und Wettbewerb zum Einsatz kommen. Dadurch werden Unternehmen in die Lage versetzt, Kunden in unterhaltsamer Weise anzuziehen und an sich zu binden und Daten zu sammeln.

⁵³ EP, [Loot boxes in online games and their effect on consumers, in particular young consumers](#) (Beuteboxen in Online-Spielen und ihre Wirkung auf Verbraucher, insbesondere auf junge Verbraucher), 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](#) (Studie über die Einwirkung der linearen, nichtlinearen und Online-Vermarktung von Lebensmitteln mit hohem Fett-, Salz- oder Zuckergehalt auf Kinder, Länderbericht 6, Niederlande).

WHO, [Spotlight on adolescent health and well-being](#) (Blick auf die Gesundheit und das Wohlergehen von Jugendlichen).

⁵⁵ Datafizierung ist ein technologischer Trend, bei dem viele Aspekte unseres Lebens in Daten verwandelt werden, die anschließend in Informationen einfließen und so eine neue Form der Wertschöpfung darstellen.

⁵⁶ Siehe beispielsweise die [im Jahr 2021 von der italienischen Verbraucherschutz- und Marktaufsichtsbehörde verhängten Geldbußen](#) (auf Italienisch).

⁵⁷ Bei Beuteboxen handelt es sich um Gegenstände in Videospielen, die normalerweise im Spielverlauf erreichbar sind oder optional mit Echtgeld erworben werden können – siehe: EP, [Loot boxes in online games and their effect on consumers, in](#)

Online-Spiele sind heute eine wichtige Online-Aktivität von Kindern: In der EU werden Videospiele von 73 % der Kinder im Alter von 6–10 Jahren, von 84 % der Kinder im Alter von 11–14 Jahren und von 74 % der Jugendlichen im Alter von 15–24 Jahren gespielt. Altersgerechte Online-Spiele können konstruktive erzieherische und partizipative Online-Tätigkeiten unterstützen, digitale Fähigkeiten und Kompetenzen entwickeln helfen und andere gesellschaftliche Vorteile (z. B. Therapie und Kultur) mit sich bringen. Einschlägige Bemühungen der Branche spielen eine wichtige Rolle, wenn es darum geht, ein sicheres Spielumfeld zum Schutz der Kinder zu schaffen und gleichzeitig gesunde Spielgewohnheiten zu fördern. Dazu sollte auch ein auf inhärente Sicherheit bedachtes Herangehen an die Entwicklung für Minderjährige bestimmter digitaler Produkte und Dienste gehören (*Safe-by-Design*-Konzept).

Kompetenzdefizite

In den Konsultationen der Kommission mit Kindern wurde immer wieder eine Botschaft deutlich, nämlich dass die **Medienkompetenz** und die **Online-Sicherheitserziehung** der Kinder in den Schulen verbessert werden muss. Digitale Kenntnisse und Fähigkeiten und digitale Kompetenzen sowie ein Verständnis dafür, wie und wozu personenbezogene Daten verwendet werden, sind für heutige Kinder von entscheidender Bedeutung, denn sie ermöglichen ihnen das Lernen, die Kontaktpflege und eine aktive und sachkundige Mitgestaltung der Welt, die sie umgibt.

Erwachsene, die für Kinder verantwortlich sind (Eltern, Erzieher, Lehrer, Vereins- und Sportleiter, Vertreter von Religionsgemeinschaften, Sozialfürsorger, Gesundheitsbeschäftigte, Jugendbetreuer usw.) benötigen Fähigkeiten, damit sie Kinder unterstützen, beraten und anleiten können. Unsere Konsultationen haben gezeigt, dass diese Kompetenzen und Fähigkeiten oft fehlen.

Digitale Kluft

Nicht alle Kinder haben einen gleichberechtigten, effektiven, sicheren und inklusiven Zugang zu digitaler Technik.

Kinder in prekären Situationen, Kinder, die von Armut und sozialer Ausgrenzung bedroht sind, und Kinder, die in ländlichen und abgelegenen Gebieten mit unzureichender Breitbandinfrastruktur leben, sollten den gleichen Zugang zu digitalen Geräten und digitalen Kompetenzen und die gleichen Möglichkeiten haben, die Chancen des digitalen Jahrzehnts zu ergreifen, wie alle anderen Kinder.

Neue Untersuchungen⁵⁸ zur digitalen Deprivation belegen, dass in einigen europäischen Ländern etwa 20 % der Kinder in Familien leben, die sich keinen Computer oder keinen Internetanschluss zu Hause leisten können. 40 % der Haushalte im ländlichen Raum haben keinen schnellen Breitbandzugang. In einigen Gebieten fühlen sich mehr als 15 % der jungen Menschen im Alter von 15 Jahren digital abgehängt, und europaweit fehlt es 8 % der Jugendlichen dieser Altersgruppe an digitalem Selbstvertrauen.

Weltweit ist die Lage sogar noch schlimmer: Schätzungsweise 1,3 Milliarden Kinder im Alter von 3 bis 17 Jahren haben zu Hause keinen Internetanschluss.⁵⁹ Digitale Deprivation in der

[particular young consumers](#) (Beuteboxen in Online-Spielen und ihre Wirkung auf Verbraucher, insbesondere auf junge Verbraucher), S. 14.

⁵⁸ [DigiGen-Website](#).

⁵⁹ [UNICEF und ITU \(2020\). How Many Children and Youth Have internet Access at Home?](#) (Wieviele Kinder und Jugendliche haben zu Hause einen Internetzugang?).

Kindheit kann zu einem Mangel an digitalen Kompetenzen und digitalem Selbstvertrauen im Erwachsenenalter führen und so die digitale Kluft weiter vertiefen.

Mangelnde aktive Teilhabe

Kinder sind keine passiven Technikkonsumenten mehr, sondern können die Technik aktiv einsetzen, um sich selbst auszudrücken und die sie umgebende Welt zu beeinflussen. **Kindern sollte mehr zugehört werden**, und sie sollten in die **Entwicklung und Bewertung digitaler Produkte und Dienste sowie in die Gestaltung der Digitalpolitik einbezogen werden**.

4. Die Vorstellung von einer digitalen Dekade für Kinder und Jugendliche

Unsere Zielvorstellung: Altersgerechte digitale Dienste, die niemanden zurücklassen und jedes Kind in Europa im Internet schützen, befähigen und achten.

In der BIK+-Strategie, einer Leitinitiative des Europäischen Jahres der Jugend 2022, werden Maßnahmen in **drei Säulen** vorgeschlagen:

1. **Sichere digitale Erfahrungen zum Schutz der Kinder** vor schädlichen und illegalen Online-Inhalten, -Verhaltensweisen, -Kontakten und -Verbraucherrisiken und zur **Verbesserung ihres Wohlergehens im Internet** durch ein sicheres, altersgerechtes digitales Umfeld, das in einer Weise gestaltet wird, die den Interessen der Kinder gerecht wird;
2. **Stärkung der digitalen Kompetenz**, damit Kinder die Fähigkeiten und Kompetenzen erwerben, die sie brauchen, um fundierte Entscheidungen zu treffen und sich im Online-Umfeld sicher und verantwortungsbewusst auszudrücken;
3. **aktive Teilhabe und Achtung der Kinder**, indem ihnen Äußerungsmöglichkeiten im digitalen Umfeld eingeräumt werden, mit mehr kindgeführten Aktivitäten zur Förderung innovativer und kreativer sicherer digitaler Erfahrungen.

Die Umsetzung der BIK+-Strategie erfordert eine faktengestützte Politikgestaltung sowie Zusammenarbeit und Koordinierung auf europäischer und internationaler Ebene. In den letzten Jahren haben sich die Vereinten Nationen, UNICEF, die OECD und der Europarat sowie auf dem Gebiet der Kinderrechte tätige NRO mit den Rechten des Kindes im digitalen Umfeld befasst.⁶⁰

5. Zur Verwirklichung: Säulen und Maßnahmen

Die folgenden neuen Maßnahmen werden auf der bestehenden BIK-Infrastruktur der Kommission aufbauen und diese stärken.

5.1. Sichere digitale Erfahrungen (Wie können Kinder im Internet besser geschützt werden?)

⁶⁰ [Allgemeine Bemerkung Nr. 25 der Vereinten Nationen](#).

[Ziele der Vereinten Nationen für nachhaltige Entwicklung](#).

[UNICEF, Manifesto on children's data governance](#) (Manifest über den Umgang mit den Daten der Kinder).

[OECD, Recommendation of the Council on Children in the Digital Environment](#) (Empfehlung des Rates über Kinder im digitalen Umfeld).

Europarat, [Recommendation on Guidelines to Respect, Protect and Fulfil the Rights of the Child in the Digital Environment](#) (Empfehlung über Leitlinien zur Achtung, zum Schutz und zur Verwirklichung der Rechte des Kindes im digitalen Umfeld), CM/Rec(2018)7.

„Wir alle wissen, dass die jungen Leute auf diesen Plattformen sind, oft ohne Einverständnis der Eltern. Und wenn ich das weiß, dann wissen das auch die Plattformen und Unternehmen.“ – ein spanischer Lehrer⁶¹

Ausgehend von den neuen Vorschriften des Gesetzes über digitale Dienste und im Einklang mit der AVMD-Richtlinie und der DSGVO wird die Kommission einen **umfassenden EU-Verhaltenskodex für altersgerechte Gestaltung** fördern. Dieser Kodex soll dem Schutz der Privatsphäre und der Sicherheit der Kinder bei der Nutzung digitaler Produkte und Dienste dienen. An diesem Prozess werden die Branche, politische Entscheidungsträger, die Zivilgesellschaft und Kinder beteiligt sein.

Der Mehrwert eines solchen Kodex wäre sein Koregulierungscharakter. Im Rahmen des Gesetzes über digitale Dienste kann die Kommission Anbieter sehr großer Online-Plattformen zur Beteiligung an Verhaltenskodizes einladen, und sie zur Ergreifung konkreter Risikominderungsmaßnahmen auffordern, um konkreten Risiken oder Schäden entgegenzuwirken, indem sie sich zur Einhaltung eines bestimmten Verhaltenskodex verpflichten. Die Beteiligung an solchen Verhaltenskodizes bleibt zwar freiwillig, doch werden alle von den Anbietern einer sehr großen Online-Plattform eingegangenen Verpflichtungen einer unabhängigen Prüfung unterzogen.

Die Branche trägt eine große Verantwortung, denn die Unternehmen verfügen über die Werkzeuge zur Schaffung von Produkten, die dank passender Voreinstellungen und dank ihrer technischen Konzeption leicht zu benutzen und sicher sind und die Privatsphäre schützen. Alle digitalen Produkte und Dienste, die wahrscheinlich von Kindern benutzt werden, sollten daher faire und grundlegende Gestaltungsmerkmale aufweisen, die europäische Werte wahren, wie es im Gesetz über digitale Dienste vorgeschrieben ist. So sollten beispielsweise allen Produkten und Diensten, die wahrscheinlich von Kindern benutzt werden, altersgerechte, leicht verständliche und barrierefrei zugängliche Informationen beigefügt sein. Dazu gehören etwa Geschäftsbedingungen, Anleitungen und Warnungen sowie einfache Meldeverfahren für schädliche Inhalte. Alle an der digitalen Konzeption Beteiligten sollten sich mit den möglicherweise schädlichen Auswirkungen von Entwurfs- und Entwicklungsentscheidungen auf Kinder befassen⁶² und mögliche Risiken und Schäden, wie etwa „Grooming“, berücksichtigen, die sich aus der Nutzung verschiedener digitaler Dienste durch Kinder ergeben.

Aufbauend auf den laufenden Arbeiten⁶³ und gestützt auf die neuen Vorschriften für Online-Plattformen, die im Gesetz über digitale Dienste enthalten sind, wird die Kommission datenschutzfreundliche und sichere **Altersnachweismethoden unterstützen**, die dann EU-weit anerkannt werden sollen. Dazu wird die Kommission vor allem mit den Mitgliedstaaten⁶⁴ (die nach nationalem Recht elektronische Identitätsnachweise für die unter 18-Jährigen gemäß dem jüngsten Vorschlag für eine europäische digitale Identität ausstellen können), aber auch den einschlägigen Beteiligten und den europäischen Normungsorganisationen zusammenarbeiten, um **wirksame Methoden zur Altersüberprüfung zu stärken**. Durch

⁶¹ Für die Konsultation befragter Lehrer: [How to make Europe's Digital Decade fit for children and young people?](#) (Wie kann die digitale Dekade Europas für Kinder und Jugendliche gestaltet werden?).

⁶² So werden beispielsweise die Anbieter von Hochrisiko-KI-Anwendungen durch das vorgeschlagene [KI-Gesetz](#) dazu verpflichtet, die Risiken zu bewerten und zu verringern, bevor sie ihre Systeme auf den Markt bringen. Dabei müssen sie insbesondere berücksichtigen, ob ihr System wahrscheinlich für Kinder zugänglich sein wird oder Auswirkungen auf Kinder haben wird (Artikel 9 Absatz 8 des KI-Gesetzes).

⁶³ [euCONSENT](#) ist ein von der EU gefördertes Pilotprojekt zur Entwicklung und Erprobung einer interoperablen Lösung für die Altersüberprüfung und die Einwilligung der Eltern.

⁶⁴ Hauptsächlich über die Expertengruppe für ein sichereres Internet für Kinder.

einen soliden **Rahmen für Zertifizierung und Interoperabilität** werden diese Arbeiten auch Marktlösungen fördern.

Neben der Altersüberprüfung beim Zugang zu bestimmten Online-Inhalten wird die Kommission in den Verhaltenskodex für Online-Anbieter, der im Rahmen der Strategie für die Gleichstellung der Geschlechter 2020–2025 aufgestellt werden soll, einen Abschnitt für nicht jugendfreie Inhalte aufnehmen, um insbesondere **gegen die nicht einvernehmliche Weitergabe intimer Bilder** vorzugehen, ob sie nun authentisch oder manipuliert sind, woran u. a. auch Kinder beteiligt sein könnten.

Trotz der derzeitigen Maßnahmen ist **Cybermobbing** nach wie vor das Thema, über das die SIC-Helplines in den letzten zehn Jahren am häufigsten berichtet haben. Die bestehende Rufnummer 116 111 ist in der EU für Kinder-Helplines reserviert. Cybermobbing und andere Online-Probleme können entweder über diese Rufnummer oder direkt über die SIC-Helplines gemeldet werden. Die Strategie wird die von den SIC angebotene Unterstützung sichtbarer machen, und zwar durch eine verstärkte Zusammenarbeit in Bezug auf die Rufnummer 116 111 und damit verbundene Online-Dienste (z. B. Helpline-Apps), die auch für Kinder in prekären Situationen zugänglich sein sollten. Darüber hinaus wird eine Ad-hoc-Expertengruppe politische Empfehlungen in Bezug auf das (Cyber-)Mobbing und das Wohlbefinden in der Schule abgeben.⁶⁵

Die von der EU kofinanzierten Beratungs-, Melde- und Notrufstellen (Helplines und Hotlines) für ein sichereres Internet⁶⁶ werden weiterhin der Öffentlichkeit zur Verfügung stehen und insbesondere Kindern, die mit schädlichen und illegalen Inhalten konfrontiert sind, helfend zur Seite stehen. Wenn sie unter den Bedingungen des Gesetzes über digitale Dienste als „**vertrauenswürdiger Hinweisgeber**“ anerkannt sind, können sie nach einer Meldung illegaler Online-Inhalte dazu beitragen, dass diese schneller bewertet werden und dass schneller geeignete Maßnahmen ergriffen werden. Beispiele für solche Inhalte sind Material über sexuellen Kindesmissbrauch und rassistische und fremdenfeindliche Hetze (nach dem Verhaltenskodex zur Bekämpfung illegaler Hetze im Internet) sowie antisemitische Hetze (nach der EU-Strategie zur Bekämpfung von Antisemitismus und zur Förderung jüdischen Lebens⁶⁷).

Die Kommission wird den **Austausch bewährter Verfahren** zwischen den EU-Behörden und den Mitgliedstaaten bei der Durchsetzung des **Verbraucherrechts in Bezug auf Kinder** koordinieren und fördern. Ferner wird sie **Forschungsarbeiten zu den Auswirkungen des Neuromarketings** auf Kinder sichten, um die nationalen Verbraucherschutzbehörden bei einer besseren Beurteilung dessen zu unterstützen, inwiefern kommerzielle Beeinflussungstechniken unfair gegenüber Kindern sein können. Dieses Wissen wird dann für koordinierte Durchsetzungsmaßnahmen im Rahmen der Verordnung über die Zusammenarbeit im Verbraucherschutz⁶⁸ genutzt werden.

Die Kommission wird

- im Rahmen des Gesetzes über digitale Dienste die Ausarbeitung eines umfassenden EU-Verhaltenskodex für altersgerechte Gestaltung fördern und erleichtern (bis 2024);

⁶⁵ [Mitteilung über die Vollendung des europäischen Bildungsraums bis 2025](#), COM(2020) 625 final.

⁶⁶ [Programm „Digitales Europa“ – Arbeitsprogramm 2021–2022](#).

⁶⁷ [Strategie der EU zur Bekämpfung von Antisemitismus und zur Förderung jüdischen Lebens \(2021–2030\)](#), COM(2021) 615 final.

⁶⁸ [Verordnung über die Zusammenarbeit im Verbraucherschutz](#), Verordnung (EU) 2017/2394.

- im Rahmen des eID-Vorschlags einen Normungsauftrag für eine europäische Norm zur Online-Altersfeststellung/Altersüberprüfung erteilen (ab 2023);
- im Rahmen des eID-Vorschlags die Entwicklung eines EU-weit anerkannten digitalen Altersnachweises auf der Grundlage des Geburtsdatums unterstützen (ab 2024);
- einen Schwerpunkt auf nicht jugendfreie Inhalte in den Verhaltenskodex aufnehmen, der im Rahmen der Strategie für die Gleichstellung der Geschlechter 2020–2025 geplant ist;
- in Zusammenarbeit mit den von der EU kofinanzierten SIC-Helplines dafür sorgen, dass die harmonisierte Rufnummer 116 111 sich auch mit Cybermobbing befasst (bis 2023);
- die Beratungs-, Melde- und Notrufstellen (Helplines und Hotlines) für ein sichereres Internet in der EU kofinanzieren, auch solche, die künftig im Rahmen des Gesetzes über digitale Dienste als „vertrauenswürdige Hinweisgeber“ anerkannt werden, um die Öffentlichkeit zu unterstützen und insbesondere Kindern, die mit schädlichen und illegalen Inhalten konfrontiert sind, helfend zur Seite zu stehen (ab 2022);
- die von der Expertengruppe für das Wohlbefinden in der Schule gemachten Empfehlungen zum (Cyber-)Mobbing bekannt machen (ab 2023);
- bestehende Forschungsarbeiten zu den Auswirkungen des Neuromarketings auf Kinder sichten (bis Ende 2022), um koordinierte Durchsetzungsmaßnahmen im Rahmen der Verordnung über die Zusammenarbeit im Verbraucherschutz zu unterstützen (ab 2023).

Die Kommission ersucht die Mitgliedstaaten,

- im Einklang mit dem eID-Vorschlag wirksame Methoden zur Altersüberprüfung zu unterstützen;
- die harmonisierte Rufnummer 116 111 zur Bekämpfung von Cybermobbing – auch mit geschultem Personal – zu unterstützen.

Die Kommission bittet die Branche,

- die besonderen Risiken für Kinder, die sich aus der Benutzung ihrer Produkte und Dienste ergeben, einschließlich der Sicherheitsrisiken sowie einschlägiger Vermarktungspraktiken, fortlaufend zu bewerten und zu verringern;
- an einem umfassenden EU-Verhaltenskodex für altersgerechte Gestaltung sowie am Abschnitt für nicht jugendfreie Inhalte in dem Verhaltenskodex, der im Rahmen der Strategie für die Gleichstellung der Geschlechter 2020–2025 aufgestellt werden soll, mitzuwirken und sich zu deren Einhaltung zu verpflichten;
- Vorkehrungen für den Zugang zu altersbeschränkten Inhalten sowie zu nicht jugendfreien Websites und zu Spielen mit einer Altersfreigabe ab 18 Jahren im Einklang mit den nationalen und europäischen Vorschriften wirksam umzusetzen;
- mit vertrauenswürdigen Hinweisgebern zusammenzuarbeiten, damit illegale Inhalte schnell bewertet und entfernt werden, und nach der Meldung schädlicher Inhalte zügig tätig zu werden;
- Wissenschaftlern unter uneingeschränkter Einhaltung der Datenschutzvorschriften Zugang zu relevanten Daten und Informationen über Chancen und Risiken für Kinder zu gewähren.

5.2. Stärkung der digitalen Kompetenz (Wie können Kinder besser dazu befähigt werden, fundierte Entscheidungen im Internet zu treffen?)

*„Kindern werden komplizierte Werkzeuge ohne jede Anleitung in die Hand gegeben“⁶⁹
– ein portugiesisches Kind*

In ihrer Mitteilung zur digitalen Dekade setzte die Kommission das ehrgeizige Ziel, dass bis 2030 80 % der erwachsenen Bevölkerung grundlegende digitale Kompetenzen haben und Europa über 20 Mio. IKT-Fachkräfte verfügen sollte⁷⁰. Zu diesem Zweck sollten Kinder schon **ab dem frühen Kindesalter digitale Kompetenzen** erwerben. So hilft beispielsweise die „EU Code Week“⁷¹ Kindern, besser zu verstehen, wie Algorithmen und die digitale Welt funktionieren.

Die meisten EU-Mitgliedstaaten haben zwar Strategien für die Entwicklung digitaler Kompetenzen aufgestellt (entweder als fachübergreifendes oder als eigenständiges Thema), doch nur wenige von ihnen nehmen eine **regelmäßige Beobachtung und Bewertung** vor, um die Wirkung dieser Strategien zu beurteilen und sie gegebenenfalls zu überprüfen. Die Kommission arbeitet derzeit an einem Vorschlag für eine Empfehlung des Rates für eine bessere Vermittlung digitaler Kompetenzen in der allgemeinen und beruflichen Bildung⁷², um ein gemeinsames Verständnis zu fördern, ein länderübergreifendes politisches Engagement zu erreichen, das Peer-Learning und den gegenseitigen Austausch zu fördern und Investitionen anzuregen.

Dabei ist es für die heutige und für künftige Generationen von Kindern in der EU unverzichtbar, eine aktuelle Wissensbasis zu pflegen und die Auswirkungen des digitalen Wandels auf das Wohlergehen von Kindern zu verfolgen.

Digitale Kompetenz (oder fehlende digitale Kompetenz) beginnt bereits in einer frühen Lebensphase. Medienkompetenz⁷³ ist für Kinder entscheidend, wenn es darum geht, Informationen, auf die sie online zugreifen, zu verstehen und damit umzugehen, Online-Risiken wie Fehl-/Desinformation, Täuschung und Betrug und versteckte Werbung zu erkennen und sich aktiv und verantwortungsvoll an der digitalen Wirtschaft, der Gesellschaft und demokratischen Prozessen zu beteiligen.

In den Beiträgen von Lehrkräften zu den Konsultationen der Kommission wurde auf Schwierigkeiten bei der Einbeziehung von Kollegen hingewiesen. Als Gründe dafür wurde beispielsweise angeführt, dass es **kein ausreichendes Problembewusstsein** gebe, vielen **Lehrkräften das erforderliche Wissen**, erforderliche Fähigkeiten und das erforderliche Selbstvertrauen fehle und es schwierig sei, mit der kontinuierlichen technologischen Entwicklung Schritt zu halten. Daher ist es nötig, die Lehrerausbildung zu verbessern, vertrauenswürdige Ressourcen zu fördern und **mehr an Eltern und Betreuer gerichtete Kampagnen** durchzuführen. Diese Initiativen sollten auch Schulungen zu den Rechten des Kindes im Internet vorsehen, um ein stärkeres Bewusstsein dafür zu schaffen, dass die Rechte

⁶⁹ Für die Konsultation befragtes Kind: [How to make Europe's Digital Decade fit for children and young people?](#) (Wie kann die digitale Dekade Europas für Kinder und Jugendliche gestaltet werden?).

⁷⁰ [Digitaler Kompass 2030: der europäische Weg in die digitale Dekade](#), COM(2021) 118 final; das Ziel beruht auf dem [Aktionsplan zur europäischen Säule sozialer Rechte](#).

⁷¹ Bei der „EU Code Week“ handelt es sich um eine Basisinitiative, die allen das Programmieren und digitale Kompetenz auf spielerische Weise näherbringen soll.

⁷² [Aktionsplan für digitale Bildung – Maßnahme 10](#).

⁷³ Erwägungsgrund 59 der AVMD-Richtlinie: „Medienkompetenz“ bezieht sich auf die Fähigkeiten, Kenntnisse und das Verständnis, die es Bürgern ermöglichen, Medien wirksam und sicher zu nutzen. ... Medienkompetenz sollte sich nicht darauf beschränken, Wissen über Tools und Technologien zu erwerben, sondern das Ziel verfolgen, Bürgern Fähigkeiten des kritischen Denkens zu vermitteln, die notwendig sind, um Bewertungen vorzunehmen, komplexe Realitäten zu analysieren und zwischen Meinungen und Tatsachen zu unterscheiden.

des Kindes online dieselben sind wie offline, wie in der Allgemeinen Bemerkung Nr. 25 der Vereinten Nationen gefordert.

Über die Plattform „betterinternetforkids.eu“ („BIK-Portal“) und das SIC-Netz kann im Rahmen von BIK+ die Entwicklung von **Lehrermodulen**, z. B. als offene Online-Kurse (MOOC), für verschiedene Altersgruppen unterstützt werden. Mögliche Themen wären Medienkompetenz, Online-Sicherheit, Verbrauchergefahren im Internet, personenbezogene Daten, Cybermobbing, psychisches Wohlbefinden, schädliche Stereotype, Falschdarstellung der Sexualität in Pornografie, digitale Einwilligung und Achtung sowie Spielifizierung⁷⁴ im Unterricht⁷⁵.

Der **Austausch bewährter Verfahren** zwischen den Mitgliedstaaten wird im Rahmen des strukturierten Dialogs über digitale Bildung und digitale Kompetenzen⁷⁶ und mithilfe einschlägiger Expertengruppen koordiniert und gefördert.

BIK+ wird **groß angelegte Medienkompetenzkampagnen** unterstützen, um Kinder, Familien und Lehrkräfte zu erreichen. Dabei wird auf vorhandene nationale und europäische Multiplikatoren wie Schulen, Organisationen der Zivilgesellschaft und die Branche zurückgegriffen. Kinder und gegebenenfalls auch Eltern und Lehrkräfte sollten einbezogen werden, um die Herangehensweisen altersgerechter zu gestalten und einen generationenübergreifenden Austausch über die kreative und verantwortungsvolle Nutzung digitaler Technik zu ermöglichen. Dabei gilt es auch, die **Risiken stärker bewusst zu machen**, denen Kinder als junge Verbraucher und im Zusammenhang mit der Verwendung personenbezogener Daten ausgesetzt sind.

Darüber hinaus arbeitet die Kommission mit der OECD an der Entwicklung eines Finanzkompetenzrahmens für Kinder⁷⁷, der die wesentlichen Finanzkompetenzen enthalten wird, die Kinder in der digitalen Welt benötigen, und der bis Ende 2022 veröffentlicht werden soll.

Die BIK+-Strategie wird den Aktionsplan für digitale Bildung ergänzen und mit dessen Maßnahmen zusammenwirken. Dazu werden beispielsweise die nationalen Safer-Internet-Zentren als zentrale Anlaufstelle für zuverlässige und altersgerechte Informationen und Unterstützung dienen, die auf die nationalen Bedürfnisse in der **formalen und informellen Bildung** zugeschnitten sind. Die Kommission wird die der Öffentlichkeit über das BIK-Portal zur Verfügung stehenden Ressourcen weiterhin bekannt machen und bewerben und die Öffentlichkeitsarbeit der SIC und anderer Akteure fördern, damit Kinder in verschiedenen Umgebungen – vom Sportverein bis hin zur Schule – lernen können, Respekt im digitalen Umfeld an den Tag zu legen.

Peer-Learning, Mitgestaltung und das Beispiel der **BIK-Jugendbotschafter und BIK-Jugendgremien** werden als bewährte Verfahren für pädagogische Ansätze in der EU und darüber hinaus gefördert.

Um alle Kinder zu unterstützen, **muss das digitale Umfeld vielfältig, diskriminierungsfrei, inklusiv und frei von Stereotypen sein**. Kindern sollten im Internet objektive, altersgerechte Informationen über Fragen der Sexualität und der Geschlechter zur Verfügung stehen. Bei IKT-Fachkräften sollten die Vielfalt und das Bewusstsein für die Geschlechterperspektive

⁷⁴ Siehe beispielsweise das Spiel „[Happy Online](#)“.

⁷⁵ Die betreffenden Module werden im Einklang mit den gemeinsamen Leitlinien für Lehrkräfte und Erzieher zur Bekämpfung von Desinformation und zur Förderung der digitalen Kompetenz stehen, die im Rahmen des Aktionsplans für digitale Bildung entwickelt wurden.

⁷⁶ [Presseraum der Kommission](#).

⁷⁷ [Finanzkompetenz](#).

gefördert werden, damit die besonderen Bedürfnisse von Mädchen, jungen Nutzern mit Behinderungen und Kindern in anderen prekären Situationen besser verstanden werden. Vorbilder für Mädchen – die in den IKT unterrepräsentiert sind – sollten gefördert werden, und es sollte für Chancengleichheit zwischen Jungen und Mädchen gesorgt werden. Die Branche sollte ein inklusives Umfeld für alle schaffen, und Kinder mit Behinderungen sollten wie alle anderen online spielen, lernen und interagieren können.

Um digitale Möglichkeiten nutzen zu können, **brauchen Kinder eine zuverlässige und erschwingliche Internetverbindung und geeignete digitale Geräte.** Die Konnektivitätsziele der digitalen Dekade und die Digitalgrundsätze sowie die erheblichen Investitionen und Fördermittel der EU sind allesamt auf eine gute Netzanbindung der Privathaushalte und Schulen ausgerichtet. Die Universaldienstvorschriften im Kodex für die elektronische Kommunikation⁷⁸ sehen vor, dass Netzzugangsdienste erschwinglich sein müssen. Die Maßnahmen der Mitgliedstaaten im Rahmen des Grundsatzes 20 der europäischen Säule sozialer Rechte beziehen sich auf die Erschwinglichkeit „wesentlicher Dienste“, einschließlich elektronischer Kommunikationsdienste. In der Empfehlung des Rates zur Einführung einer Europäischen Garantie für Kinder wird den Mitgliedstaaten empfohlen, die „angemessene, für den Fernunterricht erforderliche Ausrüstung bereitzustellen“ und „die erforderlichen Investitionen zu tätigen, um die digitale Kluft in allen ihren Formen anzugehen“.

Um alle Kinder zu erreichen, wird die Kommission **insbesondere auf Kinder mit besonderen oder spezifischen Bedürfnissen oder Kinder aus benachteiligten und prekären Verhältnissen achten.** So stehen beispielsweise Migranten und EU-Bürger mit Migrationshintergrund häufig vor Problemen beim Zugang zu digitalen Kursen und Diensten, und zwar unter anderem auch wegen fehlender digitaler Kompetenzen in Bezug auf die Nutzung solcher Dienste^{79,80}. Kinder, die von Armut und sozialer Ausgrenzung bedroht sind, Kinder mit Migrations- oder Roma-Hintergrund und andere Kinder, die einer Diskriminierungs- und Ausgrenzungsfahr besonders ausgesetzt sind⁸¹, Kinder, deren Eltern es an grundlegenden digitalen Kompetenzen mangelt, sowie Kinder mit Behinderungen, z. B. in Pflegeeinrichtungen, haben allesamt besondere Bedürfnisse. Die Initiativen müssen ein ausgewogenes Geschlechterverhältnis im Blick haben, damit sowohl Mädchen als auch Jungen bereits im frühen Kindesalter digitale Kompetenzen erwerben. Die Wirksamkeit sollte gemessen werden, und es sollten bewährte Verfahren ermittelt werden.

BIK+ wird einen Beitrag leisten, indem der **Tätigkeitsbereich der SIC ausgedehnt wird, um die digitale Kluft überwinden zu helfen**, insbesondere durch die **Vermittlung digitaler Kompetenzen an benachteiligte Gruppen.** Die SIC können einschlägige Programme auf nationaler und EU-Ebene unterstützen.

⁷⁸ [Richtlinie \(EU\) 2018/1972](#) über den europäischen Kodex für die elektronische Kommunikation.

⁷⁹ [Aktionsplan für Integration und Inklusion 2021–2027](#), COM(2020) 758 final.

⁸⁰ 8,1 % der nicht in der EU geborenen Personen geben an, sich keinen Computer leisten zu können, im Vergleich zu 3,1 % der im Berichtsland geborenen Personen (Eurostat, EU-SILC, Daten aus dem Jahr 2018). Eltern mit Migrationshintergrund haben möglicherweise größere Schwierigkeiten, ihre Kinder beim Fernunterricht zu unterstützen, wenn sie die Schulsprache nicht beherrschen.

⁸¹ [Eine Union der Gleichheit: Strategischer Rahmen der EU zur Gleichstellung, Inklusion und Teilhabe der Roma](#), COM(2020) 620 final.

Die Kommission wird

- die Beobachtung der Auswirkungen des digitalen Wandels auf das Wohlergehen von Kindern durch die Mitgliedstaaten, die Branche und Wissenschaftler über das BIK-Portal unterstützen (ab 2023);
- Lehrmodule (MOOC) für Lehrkräfte mithilfe des BIK-Portals und der SIC entwickeln und verbreiten (2023/2024);
- den Austausch bewährter Verfahren in Bezug auf nationale Lehrpläne für Medienkompetenz zwischen den Mitgliedstaaten sowie zwischen Schulen und Lehrkräften in der gesamten EU im Rahmen des strukturierten Dialogs über digitale Bildung und digitale Kompetenzen und mithilfe einschlägiger Expertengruppen fördern (ab 2022)⁸²;
- Medienkompetenzkampagnen organisieren, die sich an Kinder, Lehrkräfte, Eltern und Betreuer richten und dazu Multiplikatoren mobilisieren (ab 2022);
- Werkzeuge und Aktivitäten zur Bewusstmachung der Risiken, denen Kinder als junge Verbraucher ausgesetzt sind, mit Unterstützung des BIK-Portals und der SIC entwickeln (ab 2022);
- die Unterstützung der SIC in den Mitgliedstaaten für Kinder in prekären Situationen – mittels nicht-formaler Aus- und Weiterbildung – verstärken, um die digitale Kluft zu überwinden (ab 2022).

Die Kommission ersucht die Mitgliedstaaten,

- die Auswirkungen des digitalen Wandels auf das Wohlbefinden von Kindern zu beobachten;
- bewährte Verfahren im Rahmen des strukturierten Dialogs über digitale Bildung und digitale Kompetenzen und mithilfe einschlägiger Expertengruppen auszutauschen;
- SIC als zentrale Anlaufstellen für vertrauenswürdige Ressourcen in Bezug auf Medienkompetenz und Online-Sicherheit für Kinder, ihre Familien und Lehrer zu fördern;
- die erforderlichen Investitionen zu tätigen, um die digitale Kluft in allen ihren Formen anzugehen, und zwar im Einklang mit der Europäischen Garantie für Kinder, auch mit Unterstützung europäischer Fonds und insbesondere des Europäischen Fonds für regionale Entwicklung (EFRE).

Die Kommission bittet die Branche,

- die Auswirkungen des digitalen Wandels auf das Wohlbefinden von Kindern zu beobachten;
- in Kompetenzen zu investieren, um das Bewusstsein für die vielseitigen Bedürfnisse von Kindern zu schärfen, Stereotype zu bekämpfen und die digitale Barrierefreiheit bei der Produktentwicklung sicherzustellen.

⁸² In Abhängigkeit vom strukturierten Dialog.

5.3. Aktive Mitwirkung (Berücksichtigung der Ansichten von Kindern)

„Ich bin dafür, dass junge Menschen bis 2030 ein größeres Mitspracherecht erhalten, denn schließlich ist unsere Generation mit der Online-Welt aufgewachsen.“ – ein österreichischer BIK-Jugendbotschafter.

Kinder sind aktive Bürger. Als Akteure des Wandels nutzen sie zunehmend soziale Medien, um sich zu mobilisieren und für ihre Ziele einzutreten, z. B. in der Bewegung der Schulstreiks für das Klima. In der BIK+-Strategie wird diese Entwicklung begrüßt und anerkannt, wie wichtig es ist, die Meinungen von Kindern bei der Gestaltung der digitalen Dekade zu beachten und zu berücksichtigen. Kinder sollten dabei bestärkt werden, staatsbürgerliche Kompetenzen in der öffentlichen und politischen Debatte zu entwickeln und zu üben und ihr Versammlungs- und Vereinigungsrecht auch mithilfe sozialer Online-Plattformen wahrzunehmen. Forschungsergebnisse haben jedoch gezeigt, dass es im Zusammenhang mit Kreativität und digitaler Bürgerschaft noch Raum für mehr Online-Aktivitäten gibt.⁸³ Demnach wird in politischen Entscheidungsprozessen den heutigen Risiken der Kinder nicht genügend Beachtung geschenkt, was zu unbefriedigten Bedürfnissen und nicht erfüllten Erwartungen führen könnte.⁸⁴

In der BIK+-Strategie wird anerkannt, wie wichtig es ist, **Kinder in all ihrer Vielfalt aktiv in die Gestaltung des digitalen Umfelds einzubeziehen**, denn die Minderjährigen haben einen einzigartigen Einblick in eine digitale Kindheit.

Im Zuge der EU-Kinderschutzstrategie hat sich die Kommission verpflichtet, die **Teilhabe der Kinder zu stärken** und dazu eine neue **EU-Plattform für die Beteiligung von Kindern**⁸⁵ einzurichten. In Synergie mit dieser Plattform wird BIK+ kindgeführte Aktivitäten fördern, damit sie sich positiv und kritisch im digitalen Umfeld zu Themen engagieren können, die für die junge Generation wichtig sind, wie z. B. Cybersicherheit, Ethik und nachhaltige Entwicklung.

Im Rahmen von BIK+ werden die Beiträge von Kindern zu digitalen Themen, insbesondere für die Branche, gestärkt. Aufbauend auf bestehenden Initiativen wie den BIK-Jugendbotschaftern (*BIK Youth Ambassadors*), den BIK-Jugendgremien (*BIK Youth Panels*) und dem BIK-Jugendengagement (*BIK Youth Pledge*) für ein besseres Internet wird die Kommission **kindgeführte Aktivitäten** stärken.

BIK+ wird die **Beteiligung junger Menschen**, auch in den Mitgliedstaaten, weiter **fördern**. So können beispielsweise in örtlichen Programmen **gleichaltrige Ausbilder** anerkannt werden.

Im Einklang mit den im Rahmen der Kinderrechtsstrategie entwickelten Leitlinien⁸⁶ wird **eine kindgerechte Version** der BIK+-Strategie zur Verfügung gestellt.

Außerdem wird die Kommission Kinder in die **Überwachung der BIK+-Umsetzung** einbeziehen.

⁸³ [EUKids Online 2020](#).

⁸⁴ [Is there a ladder of children's online participation? Findings from three Global Kids Online countries](#) (Gibt es eine Stufenleiter der Online-Kinderbeteiligung? Erkenntnisse aus drei globalen „Kids Online“-Ländern), Innocenti Research Briefs Nr. 2019-02.

⁸⁵ [EU-Kinderrechtsstrategie](#), COM(2021) 142 final.

⁸⁶ [Leitfaden zur Erstellung kindgerechter Versionen schriftlicher Dokumente](#).

Die Kommission wird

- Kinder in die Ausarbeitung des in Säule 1 genannten EU-Verhaltenskodex für altersgerechte Gestaltung einbeziehen (ab 2023);
- eine von Kindern initiierte und geleitete Maßnahme zu einem für die junge Generation wichtigen digitalen Thema in Synergie mit der EU-Plattform für die Beteiligung von Kindern auf den Weg bringen (ab 2023);
- die Rolle der BIK-Jugendbotschafter und der BIK-Jugendgremien bei der Unterstützung von Peer-Aktivitäten auf nationaler, regionaler und örtlicher Ebene stärken (ab 2022);
- eine kindgerechte Version der BIK+-Strategie ausarbeiten (2022);
- alle zwei Jahre eine kindgeführte Bewertung der BIK+-Strategie organisieren.

Die Kommission ersucht die Mitgliedstaaten,

- die Schulung durch Gleichaltrige und den Unterricht von Kindern für Erwachsene zu unterstützen;
- dafür zu sorgen, dass ein breites Spektrum von Jugendbotschaftern einen Beitrag zur Digitalpolitik auf örtlicher, regionaler und nationaler Ebene leisten kann.

Die Kommission bittet die Branche,

- Kinder systematisch bei der Entwicklung und Einführung ihrer digitalen Produkte und Dienste zu konsultieren und aktiv darin einzubeziehen;
- gemeinsam mit Kindern unterschiedlichen Alters und mit unterschiedlichem Hintergrund eine kindgerechte Kommunikation über ihre digitalen Produkte und Dienste, einschließlich der allgemeinen Geschäftsbedingungen, zu gestalten;
- inklusive⁸⁷ Produkte und Dienste zu entwickeln, die das Recht der Kinder, sich frei auszudrücken, fördern und ihnen die Teilhabe am öffentlichen Leben erleichtern.

6. Internationale Öffentlichkeitsarbeit und Zusammenarbeit

Der Online-Schutz und die Stärkung der digitalen Kompetenz sind globale Herausforderungen, die weit über nationale Grenzen und Zuständigkeiten hinausgehen. Im Frühjahr 2021 gab der Ausschuss der Vereinten Nationen für die Rechte des Kindes in seiner Allgemeinen Bemerkung Nr. 25 Leitlinien zur wirksamen Umsetzung des Übereinkommens der Vereinten Nationen über die Rechte des Kindes und seiner Fakultativprotokolle heraus, in denen ausdrücklich auf die Rechte des Kindes im digitalen Umfeld eingegangen wird.

Über den „Global Gateway“⁸⁸ wird EU die Verbindungen zwischen Europa und der Welt stärken und Partnerländern dabei helfen, die digitale Kluft zu überwinden und Teil des globalen digitalen Ökosystems zu werden.

Durch eine Bündelung der Kräfte wird es möglich, diese globalen Probleme wirksam und effizient anzugehen und die europäischen Werte zu fördern, indem weltweit hohe Sicherheitsstandards gesetzt und die Stellung der Kinder und ihre aktive Teilhabe in der digitalen Dekade gefördert werden. Gleichzeitig wird damit ein Beitrag zur Verwirklichung der Ziele für nachhaltige Entwicklung geleistet.

⁸⁷ Beispielsweise verschiedene Vorbilder, Produkte und Dienste, die auch für Kinder mit Behinderungen zugänglich sind.

⁸⁸ [Gemeinsame Mitteilung „Global Gateway“](#), JOIN(2021) 30 final.

Ein passendes Beispiel hierfür ist die Bekämpfung des sexuellen Missbrauchs von Kindern. Im Einklang mit der EU-Strategie für eine wirksamere Bekämpfung des sexuellen Missbrauchs von Kindern arbeitet die Kommission unter dem Dach des EU-Internetforums⁸⁹ eng mit Technologieunternehmen zusammen und kooperiert zudem mit Organisationen der Zivilgesellschaft sowie mit internationalen und regionalen Organisationen im Rahmen der WePROTECT Global Alliance zur Beendigung der sexuellen Ausbeutung von Kindern im Internet. Überdies unterstützt die Kommission seit Jahren weltweite Bemühungen und finanziert das INHOPE-Meldstellennetz in 46 Ländern. Diese Arbeiten werden fortgesetzt und dürften mit den in der vorliegenden Strategie vorgeschlagenen Rechtsvorschriften noch beschleunigt werden.

Die Kommission wird den **Austausch von Erfahrungen, Fachwissen und Werten mit internationalen Organisationen und Partnern fortsetzen und ein gemeinsames Herangehen** an digitale Rechte der Kinder in aller Welt **unterstützen**. Dazu wird sie beispielsweise einschlägige technische Normen, Parameter, Definitionen und Ansätze fördern.

Im jährlichen Forum „Sichereres Internet“⁹⁰ finden eine Bestandsaufnahme der internationalen Entwicklungen und ein Austausch bewährter Verfahren statt. Mithilfe der SIC werden die bestehenden Mentoring- und Austauschprogramme außerhalb der EU gestärkt. Außerdem werden die internationalen Feierlichkeiten zum Tag des sichereren Internets fortgesetzt.

Der kommende Jugendaktionsplan für das auswärtige Handeln der EU wird die Schlüsselrolle junger Menschen beim digitalen Wandel stärken und ein sicheres digitales Umfeld fördern, das die Teilhabe und Befähigung von Kindern und Jugendlichen begünstigt.

Die Kommission wird die BIK+-Strategie auch in ihren Beziehungen zu anderen internationalen Organisationen und Partnerländern zur Geltung bringen, um ihren internationalen Partnern im Hinblick auf den digitalen Wandel einen Ansatz nahezubringen, dessen Ausgangspunkt die Rechte des Kindes sind.

7. Schlussfolgerungen

„Unsere Union wird stärker sein, wenn sie mehr wie unsere nächste Generation wird: umsichtig, entschlossen, fürsorglich für andere. Verwurzelt in ihren Werten und kraftvoll in ihrem Handeln.“⁹¹

Mit der Ankündigung des Europäischen Jahres der Jugend ermunterte Präsidentin von der Leyen junge Menschen, Akteure des Wandels zu werden. Die BIK+-Strategie gibt ihnen eine Stimme auf der digitalen Bühne und umfasst erweiterte Maßnahmen zur Verbesserung ihres digitalen Wohlergehens, ihrer digitalen Kompetenzen und ihrer digitalen Sicherheit.

Ein sicheres, geschütztes und vertrauenswürdiges digitales Umfeld ist ein Eckpfeiler der EU. Die Kommission ist fest entschlossen, den Schutz, die Stärkung und die Achtung der Kinder im digitalen Wandel zu unterstützen.

⁸⁹ In dem von der Europäischen Kommission im Jahr 2015 ins Leben gerufenen [EU-Internetforum](#) kommen Vertreter von Technologieunternehmen, EU-Mitgliedstaaten und Kommission zusammen, um gegen den Missbrauch des Internets für terroristische Zwecke vorzugehen und die Bekämpfung des sexuellen Missbrauchs von Kindern zu verstärken.

⁹⁰ [Website des Forums „Sichereres Internet“](#).

⁹¹ [Rede zur Lage der Union 2021](#).

Aufbauend auf dem Fundament der Strategie von 2012 wird in der BIK+-Strategie den Chancen und Risiken für schutzbedürftige Kinder im Internet besondere Aufmerksamkeit gewidmet. Alle Kinder werden so besser gerüstet sein, um in der Online-Welt zu gedeihen und altersgerechtere Erfahrungen zu machen.

In diese BIK+-Strategie sind Beiträge mit breit gefächerten Ansichten eingeflossen, die vor allem auch von Kindern stammen. Kinder werden auch in die Umsetzung und Beobachtung der Strategie einbezogen. Ihr Erfolg hängt von der Zusammenarbeit zwischen der Kommission, den Mitgliedstaaten und wichtigen Partnern wie der Branche, der Zivilgesellschaft und internationalen Organisationen ab, denn nur so wird es möglich sein, konkrete Lösungen für eine bessere und gesunde Nutzung des Internets durch Kinder und Jugendliche zu finden.

Die Kommission wird die Strategie alle zwei Jahre – auch unter Einbeziehung von Kindern – überprüfen und hierüber einen Bericht im Internet veröffentlichen.⁹²

Die Kommission ersucht das Europäische Parlament und den Rat, die Strategie zu billigen und bei deren Umsetzung zusammenzuarbeiten. Die Kommission fordert den Ausschuss der Regionen und den Europäischen Wirtschafts- und Sozialausschuss auf, den Dialog mit den lokalen und regionalen Behörden, den Wirtschafts- und Sozialpartnern und der Zivilgesellschaft zu fördern.

Wir alle tragen Verantwortung dafür, dass Kinder gehört werden und dass jetzt gehandelt wird. Wie Yevgeny, Lili und João für die Jugendberatergruppe #DigitalDecade4YOUth erklärten: *„Nun müssen sich die politischen Entscheidungsträger und anderen Beteiligten der Herausforderung stellen... [sodass] wir als Kinder und Jugendliche fühlen, dass wir alle zusammenarbeiten, um die digitale Welt zu einem besseren und sichereren Ort zu machen.“*

⁹² Der bisherige Bericht über die Politik für ein besseres Internet für Kinder („BIK Map Tool“) wird dazu an die BIK+-Strategie angepasst werden.