



Consiglio
dell'Unione europea

Bruxelles, 13 maggio 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

NOTA DI TRASMISSIONE

Origine:	Segretaria generale della Commissione europea, firmato da Martine DEPREZ, direttrice
Data:	12 maggio 2022
Destinatario:	Segretariato generale del Consiglio
n. doc. Comm.:	COM(2022) 212 final
Oggetto:	COMUNICAZIONE DELLA COMMISSIONE AL PARLAMENTO EUROPEO, AL CONSIGLIO, AL COMITATO ECONOMICO E SOCIALE EUROPEO E AL COMITATO DELLE REGIONI Un decennio digitale per bambini e giovani: la nuova strategia europea per un'internet migliore per i ragazzi (BIK+)

Si trasmette in allegato, per le delegazioni, il documento COM(2022) 212 final.

All.: COM(2022) 212 final



Bruxelles, 11.5.2022
COM(2022) 212 final

**COMUNICAZIONE DELLA COMMISSIONE AL PARLAMENTO EUROPEO,
AL CONSIGLIO, AL COMITATO ECONOMICO E SOCIALE EUROPEO E
AL COMITATO DELLE REGIONI**

**Un decennio digitale per bambini e giovani:
la nuova strategia europea per un'internet migliore per i ragazzi (BIK+)**

1. Introduzione

Il 2012 è stata introdotta la prima strategia europea per un'internet migliore per i ragazzi. La strategia aggiornata per un'internet migliore per i ragazzi (BIK+), definita nella presente comunicazione, garantirà che i minori siano protetti, rispettati e dotati di autonomia e responsabilità online nel nuovo decennio digitale.

Il rispetto dei diritti umani, compresi i diritti dei minori, è intrinseco ai valori sui quali si fonda l'Unione europea¹. Tali diritti devono essere rispettati sia online sia offline². Nel decennio digitale, ogni minore in Europa merita di sfruttare appieno un ambiente digitale sicuro, che conferisce autonomia e responsabilità, e di essere coinvolto nella transizione digitale.

I minori iniziano a creare, giocare e interagire online a un'età sempre più precoce, avvalendosi delle tecnologie digitali a fini di istruzione, intrattenimento, contatti sociali e partecipazione alla società. In tal modo, si imbattono spesso in contenuti e servizi digitali che non sono stati concepiti tenendo conto di loro.

I bambini e i giovani³ non costituiscono un gruppo unico e omogeneo, bensì differiscono per età, genere, sviluppo delle capacità e contesto economico e sociale di provenienza. I minori in situazioni di vulnerabilità, come ad esempio i minori con disabilità, appartenenti a minoranze razziali o etniche, rifugiati, in affidamento e LGBTIQ+, così come i minori provenienti da un contesto socioeconomico svantaggiato possono trovarsi di fronte a sfide aggiuntive nell'ambiente digitale.

La pandemia di COVID-19 ha messo in luce i vantaggi offerti dalle tecnologie digitali, ma anche la necessità cruciale di garantire parità di accesso alle tecnologie (dispositivi e rete), nonché alle capacità e alle competenze digitali, compresa l'alfabetizzazione mediatica, a tutti i minori⁴. I minori che non hanno accesso a internet sono esclusi dall'utilizzo di risorse che possono favorirli nell'apprendimento e nella crescita. Le disuguaglianze possono generare rischi maggiori in termini di risultati scolastici peggiori, problemi di salute mentale e mancanza di prospettive a lungo termine⁵.

In quest'ottica, e per affrontare i rischi e i danni di una società sempre più digitalizzata, anche per i minori, nel dicembre 2020 la Commissione ha proposto un'ambiziosa riforma del corpus normativo esistente, volta a creare uno spazio digitale più sicuro in cui siano tutelati i diritti fondamentali di tutti gli utenti dei servizi digitali. Il recente accordo politico sulla legge sui servizi digitali dimostra che la protezione dei minori è una delle pietre angolari delle nuove

¹ [Trattato sull'Unione europea](#), articolo 2, e [Carta dei diritti fondamentali dell'Unione europea, in particolare l'articolo 24](#).

² Il [commento generale n. 25 delle Nazioni Unite](#) sulla Convenzione sui diritti dell'infanzia e dell'adolescenza (a cui hanno aderito tutti gli Stati membri dell'UE) è esplicitamente dedicato ai diritti dei minori nell'ambiente digitale.

³ Coloro che hanno un'età inferiore ai 18 anni conformemente alla [Convenzione sui diritti dell'infanzia e dell'adolescenza](#). Nell'ambito della strategia BIK+, anche il termine "giovani" si riferisce ai minori di età inferiore ai 18 anni. Nella legislazione il termine utilizzato è "minori".

⁴ JRC, [In che modo i minori \(10-18\) hanno vissuto i rischi online durante il confinamento causato dalla Covid-19](#).

JRC, [Istruzione di emergenza a distanza durante la Covid-19](#).

⁵ JRC, [In che modo le famiglie hanno gestito l'istruzione di emergenza a distanza durante il confinamento causato dalla Covid-19 nella primavera del 2020](#).

T20-Italy, [Digital learning for every child: closing the gaps for an inclusive and prosperous future](#).

norme, obbligando le imprese a porre gli interessi dei minori in primo piano nelle loro considerazioni⁶.

Inoltre, nell'ambito della sua visione per la trasformazione digitale dell'Europa entro il 2030⁷, la Commissione ha proposto una dichiarazione europea sui diritti e i principi digitali per il decennio digitale⁸ che riflette i valori dell'UE, quali il conferimento di maggiore autonomia e responsabilità ai minori e la loro protezione.

La strategia europea per un'internet migliore per i ragazzi del 2012 (strategia BIK)⁹ ha costituito un punto di riferimento globale, contribuendo a orientare e a plasmare le politiche nazionali nell'UE. Tutti gli Stati membri hanno integrato elementi provenienti dalla strategia BIK. Nel marzo 2021 la Commissione ha adottato la prima strategia globale dell'UE sui diritti dei minori, nella quale ha annunciato l'aggiornamento della strategia BIK¹⁰.

La strategia aggiornata BIK+ costituisce la componente digitale della strategia sui diritti dei minori e rispecchia il principio digitale recentemente proposto secondo il quale "[i] bambini e i giovani online dovrebbero essere protetti e dotati di maggiore autonomia e responsabilità"¹¹. La strategia tiene conto della risoluzione del Parlamento europeo sui diritti del bambino¹², delle conclusioni del Consiglio sull'alfabetizzazione mediatica¹³, e della raccomandazione del Consiglio che istituisce una garanzia europea per l'infanzia¹⁴.

La presente nuova strategia si fonda su un ampio processo di consultazione con i minori, che è stato integrato da consultazioni mirate con genitori, insegnanti, Stati membri, settore delle TIC e dei media, società civile, mondo accademico e organizzazioni internazionali¹⁵.

La strategia BIK+ mira pertanto a integrare e sostenere l'attuazione pratica delle misure esistenti al fine di proteggere i minori online, sviluppare le loro capacità e conferire loro maggiore autonomia e responsabilità affinché possano plasmare la loro vita online e beneficiarne in sicurezza.

2. Azioni intraprese finora dall'UE

A partire dal 2012 la strategia BIK ha svolto un ruolo cruciale per far sì che i minori online siano protetti nonché maggiormente autonomi e responsabili a livello dell'UE, nazionale e internazionale. Il gruppo di esperti per un'internet più sicura¹⁶ permette lo scambio di buone

⁶ Il pacchetto relativo alla legge sui servizi digitali: [Legge sui servizi digitali: la Commissione accoglie con favore l'accordo politico](#).

⁷ [Bussola per il digitale 2030: il modello europeo per il decennio digitale](#), COM(2021) 118 final.

⁸ [Dichiarazione europea sui diritti e i principi digitali per il decennio digitale](#), COM(2022) 27 final.

⁹ [Strategia europea per un'internet migliore per i ragazzi](#), COM(2012) 0196 final. In breve, internet migliore per i ragazzi (*Better Internet for Kids* "BIK").

¹⁰ [Strategia dell'UE sui diritti dei minori](#), COM(2021) 142 final.

¹¹ [Dichiarazione europea sui diritti e i principi digitali](#).

¹² [Risoluzione del Parlamento europeo del 26 novembre 2019 sui diritti del bambino](#), 2019/2876(RSP), punto 19.

¹³ [Conclusioni del Consiglio sull'alfabetizzazione mediatica in un mondo in continua evoluzione](#), 2020/C 193/06.

¹⁴ [Raccomandazione del Consiglio che istituisce una garanzia europea per l'infanzia](#), ST 9106 2021 INIT.

¹⁵ [Come rendere il decennio digitale europeo adatto a bambini e giovani?](#)

[Sintesi della consultazione dei portatori di interessi](#). Oltre il 60 % dei rispondenti della consultazione aperta sui diritti dei minori ha riconosciuto la necessità di una nuova strategia BIK (BIK+). Quasi l'80 % dei rispondenti ha concordato sul fatto che le società informatiche dovrebbero svolgere un ruolo più incisivo in questo campo.

¹⁶ [Gruppo di esperti \(pagina web\)](#).

pratiche tra gli Stati membri; la Commissione ha inoltre promosso la cooperazione tra gli operatori del settore, la società civile e i giovani attraverso l'Alleanza per una migliore tutela dei minori online¹⁷.

La strategia BIK del 2012 ha istituito la rete cofinanziata dell'UE dei centri per un'internet più sicura (SIC)¹⁸ e il portale betterinternetforkids.eu, finanziato dall'UE, che è il polo per la sicurezza online dei minori. Ogni anno i centri per un'internet più sicura danno sostegno a 30 milioni di persone¹⁹, svolgendo attività di sensibilizzazione a livello locale e fornendo materiali su tutti gli aspetti relativi alla sicurezza dei minori online negli Stati membri, offrendo sostegno e individuando le minacce emergenti attraverso linee telefoniche di assistenza e contribuendo inoltre alla rimozione di materiale pedopornografico mediante le linee telefoniche dirette INHOPE²⁰ presenti in 46 paesi. I centri per un'internet più sicura collaborano con una rete di ambasciatori della gioventù e di gruppi di giovani per un'internet migliore per i ragazzi²¹, che offrono consulenza e informano i decisori politici e gli esperti; un esempio in tal senso è costituito dall'iniziativa relativa all'impegno dei giovani per un'internet migliore per i ragazzi (*BIK Youth Pledge*)²² per una comunicazione a misura di minore. Ormai in tutto il mondo si celebra la giornata per un'internet più sicura²³, che è un'iniziativa dell'UE.

La Commissione collabora altresì con organizzazioni internazionali, ONG ed esponenti del mondo accademico attivi nel settore dei diritti digitali dei minori, nonché con il settore privato.

Dal 2012 si è assistito a un'evoluzione significativa del quadro di riferimento normativo e politico in materia di sicurezza dei minori online²⁴. Ad esempio, ai sensi della direttiva sui servizi di media audiovisivi (AVMS) riveduta²⁵, gli obblighi intesi a proteggere i minori da contenuti dannosi che possono nuocere al loro sviluppo fisico, mentale e morale e da contenuti illegali²⁶ sono ora estesi alle piattaforme per la condivisione di video. Secondo il regolamento generale sulla protezione dei dati (GDPR), i dati personali dei minori richiedono una protezione particolare, e il consenso dei genitori è necessario fino a un'età compresa tra i 13 e i 16 anni, a seconda dello Stato membro^{27,28}. La direttiva sulle pratiche commerciali sleali²⁹ tutela i minori quali consumatori vulnerabili e vieta le esortazioni dirette all'acquisto.

Da ultimo, ma non si tratta di un aspetto meno importante, la legge sui servizi digitali obbligherà tutte le piattaforme online a progettare i loro sistemi tenendo conto dei diritti degli utenti minorenni. In particolare, i minori devono essere in grado di comprendere facilmente le

¹⁷ [Alleanza per una migliore tutela dei minori online \(pagina web\)](#).

¹⁸ [Centri per un'internet più sicura \(pagina web\)](#).

¹⁹ [Revisione annuale della strategia per un'internet migliore per i ragazzi 2021](#).

²⁰ [INHOPE \(sito web\)](#).

²¹ [BIK youth \(sito web\)](#).

²² [Youth pledge \(pagina web\)](#).

²³ [Giornata per un'internet più sicura \(sito web\)](#).

²⁴ Cfr. il [compendio](#) dei testi formali dell'UE relativi ai minori nel mondo digitale.

²⁵ [Direttiva sui servizi di media audiovisivi](#), direttiva (UE) 2018/1808.

²⁶ Sono illegali per tutti gli utenti i contenuti a carattere xenofobo, terroristico o il materiale pedopornografico.

²⁷ [Regolamento generale sulla protezione dei dati](#), regolamento (UE) 2016/679.

²⁸ Nel 2022 il comitato europeo per la protezione dei dati pubblicherà orientamenti sul trattamento dei dati personali dei minori e sui diritti dei minori in qualità di interessati a norma del GDPR.

²⁹ [Direttiva sulle pratiche commerciali sleali](#), direttiva 2005/29/CE.

condizioni generali del servizio che utilizzano, ma questo è solo l'inizio. In base alle nuove norme, tutte le piattaforme online che offrono servizi ai minori nell'Unione, come le piattaforme di social media o di giochi interattivi, saranno obbligate ad adottare misure adeguate e proporzionate per garantire la tutela della vita privata, la sicurezza e la protezione dei minori sui loro servizi. Sarà inoltre fatto divieto alle piattaforme online di presentare pubblicità ai minori sulla base della profilazione. Infine, le piattaforme online di dimensioni molto grandi e i motori di ricerca dovranno prendere in considerazione eventuali rischi sistemici relativi ai loro servizi, compresi eventuali effetti negativi reali o prevedibili per quanto concerne la protezione dei minori.

La proposta di legge sull'intelligenza artificiale (IA)³⁰ stabilisce regole uniformi per l'IA nell'UE e intende creare un mercato unico per applicazioni di IA affidabili che possano essere usate nel pieno rispetto dei diritti fondamentali, compresi i diritti dei minori. La proposta di un quadro per l'identità digitale europea (eID)³¹ consentirà ai minori, sulla base delle legislazioni nazionali, di utilizzare il portafoglio di identità digitale, ad esempio per dimostrare la loro età senza divulgare altri dati personali.

Una nuova proposta di regolamento che stabilisce norme per la prevenzione e la lotta contro gli abusi sessuali sui minori³², presentata contemporaneamente alla strategia BIK+, stabilisce determinati obblighi per i prestatori di servizi di hosting o di comunicazione interpersonale quanto all'individuazione, alla segnalazione e alla rimozione di materiale pedopornografico online. La proposta prevede inoltre un nuovo Centro europeo per la prevenzione e la lotta contro gli abusi sessuali sui minori, che faciliterebbe l'individuazione, la segnalazione e la rimozione del materiale pedopornografico online, fornirebbe sostegno alle vittime e fungerebbe da polo di conoscenze, competenze e ricerche su questioni relative alla prevenzione e alla lotta contro gli abusi sessuali sui minori online.

Nell'ambito della strategia dell'UE per la lotta contro la tratta degli esseri umani si riconosce che i minori sono particolarmente a rischio di cadere vittima di trafficanti online³³. Particolare attenzione è rivolta alle vittime minorenni nell'ambito della strategia dell'UE sui diritti delle vittime³⁴.

Nella strategia dell'UE per la parità di genere³⁵ si sottolinea che le ragazze possono diventare vittime di violenza di genere, vale a dire violenza diretta contro una donna o ragazza in quanto tale o che colpisce donne o ragazze in modo sproporzionato. La proposta di direttiva sulla lotta alla violenza contro le donne e alla violenza domestica prevede la configurazione della

³⁰ [Proposta di regolamento che stabilisce regole armonizzate sull'intelligenza artificiale \(legge sull'intelligenza artificiale\) e modifica alcuni atti legislativi dell'Unione, COM\(2021\) 206 final.](#)

³¹ [Proposta di regolamento del Parlamento europeo e del Consiglio che modifica il regolamento \(UE\) n. 910/2014 per quanto riguarda l'istituzione di un quadro per un'identità digitale europea, COM\(2021\) 281 final.](#)

³² Proposta di regolamento che stabilisce norme per la prevenzione e la lotta contro gli abusi sessuali sui minori, COM/2022/209.

³³ [Strategia dell'UE per la lotta alla tratta degli esseri umani 2021- 2025](#), COM(2021) 171 final.

³⁴ [Strategia dell'UE sui diritti delle vittime \(2020-2025\)](#), COM(2020) 258 final.

³⁵ [Un'Unione dell'uguaglianza: la strategia per la parità di genere 2020-2025](#), COM(2020) 152 final.

violenza di genere online come reato e misure per proteggere e sostenere le vittime di tale violenza sia online sia offline, indipendentemente dalla loro età³⁶.

La comunicazione sulla protezione dei minori migranti³⁷ affronta la questione della protezione dei minori migranti anche per quanto concerne l'accesso sicuro alle nuove tecnologie.

Il piano d'azione per l'istruzione digitale (2021-2027)³⁸ affronta le sfide alle quali fa fronte il settore dell'istruzione e della formazione, che la pandemia di COVID-19 ha reso più impegnative, garantendo una trasformazione digitale sostenibile nel settore dell'istruzione attraverso la creazione di un ecosistema altamente efficiente di istruzione digitale e migliorando le competenze e le abilità digitali dei minori, degli insegnanti e degli educatori.

La strategia dell'Unione europea per la gioventù 2019-2027³⁹ incoraggia la partecipazione dei giovani alla vita democratica e sostiene l'impegno sociale e civico.

La nuova strategia per un'internet migliore per i ragazzi si baserà su quanto finora realizzato e garantirà sinergie con le iniziative pertinenti al fine di rispondere alle preoccupazioni e ai bisogni dei minori per il decennio digitale.

3. Che cosa è cambiato: motivi per cui è necessaria una nuova strategia

I minori come utenti di tecnologie digitali

L'uso delle tecnologie digitali da parte dei minori è radicalmente cambiato rispetto al 2012. I dispositivi moderni consentono agli utenti minorenni di interagire, creare contatti, giocare e condividere contenuti con altri utenti, spesso senza la supervisione dei genitori. Secondo i risultati dell'indagine "EU Kids Online" del 2020⁴⁰ la maggioranza dei minori dichiara di usare il proprio smartphone "ogni giorno" o "quasi sempre"; in molti paesi il tempo trascorso online dai minori è quasi raddoppiato rispetto al 2010. I minori iniziano a usare dispositivi digitali a un'età sempre più precoce.

Un livello di utilizzo tanto elevato di internet può condurre a uno stile di vita più sedentario con possibili ripercussioni sulla salute. Molti psicologi hanno espresso preoccupazione per il rischio che i minori sviluppino disturbi dell'attenzione e difficoltà a disconnettersi.

Se da una parte si promuove un equilibrio sano tra vita online e vita offline, l'astinenza digitale non rappresenta oggi un'opzione realistica per i minori in quanto l'accesso a informazioni, elementi dell'istruzione formale, contatti sociali e intrattenimento avviene sempre più spesso online.

La tecnologia continua a svilupparsi rapidamente creando sia nuove opportunità sia nuovi rischi. Nel prossimo futuro l'intelligenza artificiale, la realtà virtuale, aumentata ed estesa, l'internet delle cose, la criptovaluta e altri cambiamenti tecnologici che avranno un impatto sui minori comporteranno nuove sfide a livello sociale ed etico (ad esempio, distorsioni,

³⁶ [Proposta di direttiva sulla lotta alla violenza contro le donne e alla violenza domestica](#) COM(2022) 105 final.

³⁷ [Comunicazione sulla protezione dei minori migranti](#), COM(2017) 0211 final.

³⁸ [Piano d'azione per l'istruzione digitale 2021-2027 - Ripensare l'istruzione e la formazione per l'era digitale](#), COM(2020) 624 final.

³⁹ [La strategia dell'Unione europea per la gioventù 2019-2027](#), ST/14944/2018/INIT.

⁴⁰ [EU Kids online 2020](#).

mancanza di equità e mancanza di trasparenza nell'utilizzo dell'intelligenza artificiale, interazioni con *deepfake*, avatar e robot).

Tali questioni sono state inoltre poste in primo piano nella Conferenza sul futuro dell'Europa, in cui il panel europeo di cittadini che si occupa di valori e diritti ha chiesto una maggiore protezione dei minori online. La richiesta è stata avallata dalla plenaria della Conferenza ed è inclusa in una proposta presentata ai presidenti del Parlamento europeo, del Consiglio e della Commissione europea⁴¹.

Minori e danni online

I minori sono spesso esposti online a **contenuti, condotte, contatti e rischi per i consumatori dannosi e illegali**. I servizi digitali, dai social media ai giochi interattivi, possono esporre i minori a rischi quali contenuti inadeguati, bullismo, adescamento⁴², abusi sessuali su minori o radicalizzazione.

Nelle risposte alla consultazione della Commissione, tra le preoccupazioni individuate dai minori stessi figuravano la visione di contenuti dannosi, che possono esaltare o fomentare l'autolesionismo, il suicidio, la violenza, l'incitamento all'odio, le molestie sessuali, l'assunzione di droghe, le competizioni rischiose online, i disordini alimentari o i regimi alimentari pericolosi. Tali contenuti violenti, spaventosi o comunque inadeguati all'età sono di facile accesso. I minori dichiarano di aver visto materiale pornografico fin dalla giovane età⁴³, il che comporta conseguenze sulla loro percezione delle caratteristiche di una relazione sana.

A dispetto di quanto stabilito dal diritto vigente dell'UE (direttiva AVMS e GDPR), i meccanismi di **verifica dell'età** e gli strumenti che consentono ai genitori di esprimere il loro consenso sono ancora in molti casi inefficaci e agli utenti è spesso richiesto soltanto di inserire la data di nascita al momento della registrazione⁴⁴.

Tuttavia, come indicato nella precedente sezione 2, si prevede che la legge sui servizi digitali, su cui è stato di recente raggiunto un accordo, migliorerà in modo significativo la sicurezza di tutti gli utenti, compresi i minori, e li doterà degli strumenti necessari per compiere scelte informate quando sono online.

In particolare, nell'ambito del quadro di gestione dei rischi della legge sui servizi digitali, occorre prestare particolare attenzione ai rischi sistemici relativi ai minori. Vigerà l'obbligo per le piattaforme online di dimensioni molto grandi di analizzare sia quanto risulta facile per i minori comprendere la progettazione e il funzionamento del loro servizio, sia il modo in cui i minori possono essere esposti a contenuti che potrebbero nuocere alla loro salute fisica e mentale e al loro sviluppo morale. Rischi simili possono nascere, ad esempio, nella progettazione di interfacce online che sfruttano, intenzionalmente o no, l'inesperienza dei minori o che possono causare un comportamento di dipendenza. A tale riguardo, le piattaforme online di dimensioni molto grandi dovranno adottare misure mirate per

⁴¹ [Panel europeo di cittadini 2: "Democrazia europea/Valori e diritti, Stato di diritto, sicurezza"](#), dicembre 2021.

⁴² Adescamento di minori per scopi sessuali.

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

⁴⁴ [Studio sull'attuazione delle nuove disposizioni contenute nella direttiva sui servizi di media audiovisivi riveduta](#), SMART 2018/0066.

proteggere i diritti dei minori, compreso il ricorso a strumenti di verifica dell'età e di controllo parentale, o a strumenti volti ad aiutare i minori a segnalare abusi o a ottenere sostegno. La violenza online, compresa la condivisione non consensuale di contenuti intimi, è un esempio di contenuti che richiedono, se segnalati dagli utenti, minori inclusi, un trattamento rapido e un adeguato adattamento delle pratiche di moderazione dei contenuti.

La **rete dell'UE delle linee telefoniche dirette** INHOPE ha segnalato che il numero di immagini online contenenti casi sospetti di **abuso sessuale sui minori** trattate a livello mondiale è quasi raddoppiato tra il 2017 e il 2019. Il problema si è ulteriormente aggravato durante la pandemia di COVID-19, soprattutto per i minori che vivono con i loro aggressori⁴⁵. I minori possono essere oggetto di adescamenti online⁴⁶, i cui fini sono la perpetrazione di abusi sessuali o la tratta di essere umani, e corrono il rischio di avere immagini e video espliciti, sia creati nel contesto di una relazione consensuale tra pari sia ottenuti con metodi coercitivi, che sono in seguito condivisi senza il loro consenso.

A livello globale più di un terzo dei giovani ha dichiarato di essere vittima di **bullismo online**⁴⁷. I minori possono essere esposti a comportamenti tossici, aggressivi, destabilizzanti o di dipendenza, o parteciparvi⁴⁸, oppure essere destinatari di contenuti inappropriati, sessisti o razzisti. Tali situazioni possono, a loro volta, scoraggiare la partecipazione ad attività online (ad esempio da parte delle ragazze) e avere ripercussioni sui diritti dei minori⁴⁹.

Sono in aumento il razzismo, la xenofobia, l'antisemitismo, la disinformazione e l'estremismo politico online, che portano alla **radicalizzazione**. Nel 2016 la Commissione ha elaborato un codice di condotta per lottare contro le forme illegali di incitamento all'odio⁵⁰ al fine di intensificare la risposta al fenomeno online. In collaborazione con la rete di sensibilizzazione al problema della radicalizzazione, la Commissione sta sensibilizzando i creatori di siti web e gli ideatori di giochi in merito ai rischi di radicalizzazione che corrono i minori online. È attualmente in corso il riesame del codice di buone pratiche sulla disinformazione⁵¹ allo scopo di rafforzare l'impegno in questo campo.

⁴⁵ Europol, [Sfruttare l'isolamento: Responsabili e vittime di abusi sessuali online su minori durante la pandemia di COVID-19](#).

JRC, [In che modo i minori \(10-18\) hanno vissuto i rischi online durante il confinamento causato dalla Covid-19](#).

UNICEF, [COVID-19 and its implications for protecting children online](#).

IWF, [Annual report 2020](#).

⁴⁶ Le segnalazioni NCMEC relative a casi di adescamento [sono raddoppiate tra il 2019 e il 2020](#).

⁴⁷ [Relazione UNICEF, 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](#), 2020, pag. 15.

⁵⁰ [Codice di condotta per lottare contro le forme illegali di incitamento all'odio online](#).

⁵¹ [Codice di buone pratiche sulla disinformazione](#).

I minori come consumatori digitali attivi

Oggi i minori sono consumatori digitali più attivi e indipendenti rispetto a 10 anni fa, utilizzano spesso prodotti e servizi digitali progettati per gli adulti e sono esposti a una serie di tecniche di commercializzazione online, o ne sono i destinatari. Attraverso i sistemi di raccomandazione dei social media e altri algoritmi, le pubblicità mirate, il marketing di influenza e la ludicizzazione del marketing⁵², contenuti nocivi o inappropriati sono presentati ai giovani utenti, approfittando della loro inesperienza e mancanza di autocontrollo⁵³. Ad esempio, la promozione commerciale di prodotti a elevato contenuto di grassi, zuccheri o sale tra i minori⁵⁴ può aggravare comportamenti alimentari inappropriati. Analogamente, le strategie aggressive di marketing dirette ai bambini e relative a investimenti rischiosi, ad esempio le scommesse sicure, possono comportare gravi conseguenze finanziarie. Per far fronte ai rischi e ai danni che ne derivano per i minori, la legge sui servizi digitali propone una serie di obblighi, tra cui figurano il divieto per le piattaforme online di presentare ai minori pubblicità basata sulla profilazione e l'obbligo per le piattaforme online di garantire trasparenza in merito ai loro sistemi di raccomandazione e alle opzioni che consentono agli utenti di modificare o influenzare i principali parametri utilizzati nei sistemi di raccomandazione.

Oggi giorno i servizi digitali raccolgono e condividono dati sui minori senza soluzione di continuità; la "datificazione"⁵⁵ ha inizio persino prima della nascita. Se l'aggregazione di megadati può consentire di ottenere informazioni innovative, ad esempio per quanto concerne la salute e l'istruzione dei minori, la datificazione dell'infanzia può anche provocare ripercussioni potenzialmente negative per tutta la vita sul benessere e lo sviluppo dei minori. **Sia i minori sia i genitori non hanno piena consapevolezza dell'ampia condivisione di dati personali** che può derivare dall'utilizzo di servizi digitali, soprattutto quelli che non prevedono pagamenti in denaro⁵⁶. Per quanto il settore raccolga così tanti dati sull'utilizzo dei servizi digitali da parte dei minori e sui relativi rischi, il mondo accademico non ha accesso a tali importanti **set di dati** o vi ha un **accesso molto limitato**.

Oggi giorno i minori sono esposti in modo sistematico a contenuti e a **pratiche commerciali** inappropriati. Occorre effettuare ulteriori ricerche sulle **conseguenze neurologiche a lungo termine sui minori** dei metodi utilizzati a scopi commerciali, quali il design persuasivo, o sui meccanismi dei giochi d'azzardo come le "loot box" ("casse premio").⁵⁷

⁵² La ludicizzazione è il "processo che rende le attività più somiglianti a giochi", [Kevin Werbach, \(2014\)](#). La ludicizzazione è sempre più utilizzata nel marketing sociale attraverso tecniche quali l'accumulo di punti, gli incentivi e le competizioni, e consente alle imprese di attrarre e coinvolgere i consumatori in modo divertente, nonché di raccogliere dati.

⁵³ Parlamento europeo, [Le Loot box nei giochi online e il loro effetto sui consumatori, in particolare sui giovani](#), pagg. 27-29.

⁵⁴ Parlamento europeo, [Studio sull'esposizione dei minori al marketing lineare, non lineare e online di cibi a elevato contenuto di grassi, zuccheri o sale. Rapporto nazionale 6, Paesi Bassi.](#)

OMS, [Spotlight on adolescent health and well-being.](#)

⁵⁵ La datificazione è una tendenza tecnologica che trasforma molti aspetti della nostra vita in dati che sono successivamente trasferiti in informazioni dotate di nuove forme di valore.

⁵⁶ Ad esempio, [si vedano le sanzioni applicate nel 2021 dall'autorità garante della concorrenza e del mercato italiana.](#)

⁵⁷ Le scatole premio sono elementi presenti nei videogiochi ai quali è possibile accedere dal gioco o per le quali si può scegliere di pagare con denaro reale. Cfr. Parlamento europeo, [Le Loot box nei giochi online e il loro effetto sui consumatori, in particolare sui giovani](#) pag. 14.

I **giochi online** sono oggi una delle principali attività online per i minori: nell'UE il 73 % dei minori tra i 6 e i 10 anni, l'84 % dei minori tra gli 11 e i 14 anni e il 74 % dei giovani tra i 15 e i 24 anni gioca ai videogiochi. I giochi online adeguati all'età possono integrare attività online educative e di partecipazione costruttive, possono servire a sviluppare competenze e abilità digitali e possono apportare altri benefici a livello sociale (ad es. terapia e cultura). Gli sforzi compiuti dagli operatori del settore hanno un ruolo importante nel garantire un ambiente di gioco sicuro per proteggere i minori e nel contempo favorire abitudini di gioco sane. Di tali sforzi dovrebbe far parte un approccio "sicuro fin dalla progettazione" per lo sviluppo di prodotti e servizi digitali destinati ai minori.

Mancanza di competenze

Un messaggio frequente giunto nel corso delle consultazioni svolte dalla Commissione con i minori riguardava la necessità di migliorare l'**alfabetizzazione mediatica** e l'**educazione alla sicurezza online** per i minori nelle scuole. Le competenze e le abilità digitali, comprese l'alfabetizzazione mediatica e la comprensione dell'utilizzo di cui sono oggetto i dati personali, sono fondamentali per i minori di oggi in quanto consentono loro di apprendere, connettersi e contribuire in modo attivo e informato a plasmare il mondo che li circonda.

Gli adulti responsabili dei minori (genitori, prestatori di assistenza, insegnanti, responsabili di associazioni e attività sportive, responsabili di attività religiose, operatori sanitari e sociali, animatori socioeducativi, ecc.) hanno bisogno di competenze per sostenere, consigliare e guidare i minori. Dalle nostre consultazioni emerge che tali competenze sono spesso carenti.

Divario digitale

Non tutti i minori dispongono di un accesso equo, efficiente, sicuro e inclusivo alle tecnologie digitali.

I **minori in situazioni di vulnerabilità**, i minori a rischio di povertà e di esclusione sociale e i minori che vivono in zone rurali e remote con infrastrutture a banda larga inadeguate dovrebbero usufruire di pari opportunità per quanto concerne l'accesso ai dispositivi e alle competenze digitali e la possibilità di sfruttare le opportunità offerte dal decennio digitale.

Studi recenti⁵⁸ sul tema della deprivazione digitale dimostrano che in alcuni paesi europei circa il 20 % dei minori vive in famiglie che non possono permettersi un computer o una connessione internet in casa. Il 40 % delle famiglie nelle zone rurali non ha accesso alla banda larga. In alcune zone oltre il 15 % dei giovani di 15 anni si sente estraneo al mondo digitale, mentre a livello europeo l'8 % dei giovani della stessa età ha scarsa fiducia nel digitale.

A livello globale la situazione è addirittura peggiore. Secondo le stime, 1,3 miliardi di minori di età compresa tra i 3 e i 17 anni non hanno una connessione internet in casa⁵⁹. La deprivazione digitale nell'infanzia e nell'adolescenza può provocare una carenza di competenze digitali e di fiducia nel digitale in età adulta, andando così ad ampliare il divario digitale.

⁵⁸ [DigiGen \(sito web\)](#).

⁵⁹ [UNICEF e UIT, How Many Children and Youth Have internet Access at Home?, 2020.](#)

Mancanza di partecipazione attiva

I minori non sono più consumatori passivi di strumenti tecnologici, ma sono in grado di avvalersi attivamente della tecnologia per esprimersi ed esercitare la loro influenza sul mondo che li circonda. **Sarebbe opportuno ascoltare di più i minori** e consentire loro di partecipare **allo sviluppo e alla valutazione dei prodotti e dei servizi digitali, nonché delle politiche per il digitale.**

4. La visione di un decennio digitale per bambini e ragazzi

La nostra visione: servizi digitali adeguati all'età, non lasciare nessuno indietro e far sì che tutti i minori in Europa siano protetti, dotati di maggiore autonomia e responsabilità e rispettati online.

La strategia BIK+, un'iniziativa faro dell'Anno europeo dei giovani 2022, propone azioni che vertono su **tre pilastri**:

1. **esperienze digitali sicure per proteggere i minori** online da contenuti, condotte, contatti e rischi per i consumatori dannosi e illegali e per **migliorare il loro benessere online** attraverso un ambiente digitale adeguato all'età e sicuro;
2. **conferimento di maggiore autonomia e responsabilità digitali** in modo che i minori acquisiscano le competenze e le abilità necessarie per compiere scelte consapevoli ed esprimersi nell'ambiente online in modo sicuro e responsabile;
3. **partecipazione attiva, nel rispetto dei minori**, ai quali sarà data voce nell'ambiente digitale, con più attività guidate dai minori per promuovere esperienze digitali sicure, innovative e creative.

Per l'attuazione della strategia BIK+ sono necessarie scelte politiche basate su dati fattuali, nonché cooperazione e coordinamento a livello europeo e internazionale. Negli ultimi anni l'ONU, l'UNICEF, l'OCSE, il Consiglio d'Europa e le ONG che si occupano di diritti dei minori hanno affrontato la questione dei diritti dei minori nell'ambiente digitale⁶⁰.

5. Come conseguire gli obiettivi: pilastri e azioni

Le nuove azioni elencate di seguito saranno basate sull'infrastruttura della strategia per un'internet migliore per i ragazzi della Commissione già esistente e la rafforzeranno come illustrato sopra.

5.1. Esperienze digitali sicure (come proteggere meglio i minori online)

⁶⁰ [Nazioni Unite, Commento generale n. 25.](#)

[Obiettivi di sviluppo sostenibile delle Nazioni Unite.](#)

[UNICEF, Manifesto on children's data governance.](#)

[OCSE, Recommendation of the Council on Children in the Digital Environment.](#)

Consiglio d'Europa, [Raccomandazione sulle linee guida relative al rispetto, alla tutela e alla realizzazione dei diritti del bambino nell'ambiente digitale](#), CM/Rec(2018)7.

"Tutti sappiamo che i ragazzi stanno su queste piattaforme, spesso senza il permesso dei genitori. Se lo so io, lo sanno le piattaforme e le imprese" – un insegnante spagnolo⁶¹

La Commissione agevolerà l'elaborazione di un **codice di condotta globale dell'UE sulla progettazione adeguata all'età**, basandosi sulle nuove norme contenute nella legge sui servizi digitali e conformemente alla direttiva AVMS e al GDPR. Scopo del codice è garantire la tutela della vita privata, la sicurezza e la protezione dei minori nell'utilizzo di prodotti e servizi digitali. Si tratta di un processo che coinvolgerà l'industria, i decisori politici, la società civile e i minori.

Il valore aggiunto di tale codice sarebbe la sua natura di coregolamentazione. A norma della legge sui servizi digitali, la Commissione può invitare i fornitori di piattaforme online di dimensioni molto grandi a partecipare ai codici di condotta e chiedere loro di impegnarsi ad adottare misure specifiche di attenuazione dei rischi, per far fronte a specifici rischi o danni individuati, attraverso l'adesione a un determinato codice di condotta. Per quanto la partecipazione a tali codici di condotta rimanga volontaria, qualsiasi impegno assunto dai fornitori di piattaforme online di dimensioni molto grandi sarà soggetto a audit indipendenti.

Sugli operatori del settore ricade un'importante responsabilità: essi dispongono degli strumenti per creare prodotti che per default e per progettazione siano facili da usare, sicuri e privati. Tutti i prodotti e i servizi digitali che potrebbero essere utilizzati dai minori dovrebbero quindi rispettare caratteristiche di progettazione eque e basilari ancorate ai valori europei, come sancito dalla legge sui servizi digitali. Ad esempio, è opportuno che tutti i prodotti e i servizi che potrebbero essere utilizzati da minori siano accompagnati da informazioni adeguate all'età, di facile comprensione e accessibili, come condizioni generali, istruzioni e avvertenze, nonché meccanismi semplici per segnalare danni. Tutti i soggetti coinvolti nella progettazione digitale dovrebbero comprendere l'impatto potenzialmente dannoso per i minori delle scelte di progettazione e sviluppo⁶², nonché i possibili rischi e danni, quali l'adescamento, derivanti dall'uso da parte dei minori di diversi servizi digitali.

Sulla base del lavoro attualmente svolto⁶³ e tenuto conto delle nuove norme della legge sui servizi digitali per le piattaforme online, la Commissione **promuoverà strumenti di verifica dell'età** sicuri e rispettosi della vita privata, che siano riconosciuti in tutta l'UE. La Commissione collaborerà con gli Stati membri⁶⁴ (che conformemente alle legislazioni nazionali possono emettere documenti d'identità elettronici ai minori al di sotto dei 18 anni di età a norma della recente proposta relativa all'identità digitale europea), i portatori di interessi pertinenti e gli enti di normazione europei per **rafforzare gli strumenti di verifica dell'età**

⁶¹ Insegnante che ha partecipato alla consultazione: [Come preparare il decennio digitale europeo affinché sia adatto a bambini e giovani?](#)

⁶² La proposta di [legge sull'intelligenza artificiale](#) obbliga ad esempio i fornitori di applicazioni di IA ad alto rischio a valutare e ridurre i rischi prima di immettere i loro sistemi nel mercato, prestando particolare attenzione all'eventualità che il sistema sia accessibile ai minori o abbia un impatto su di essi (articolo 9, paragrafo 8, della legge sull'intelligenza artificiale).

⁶³ [euCONSENT](#) è un progetto pilota finanziato dall'UE che mira a progettare e provare una soluzione interoperabile per la verifica dell'età e il consenso genitoriale.

⁶⁴ In primo luogo mediante il gruppo di esperti per un'internet più sicura per i minori.

efficaci in via prioritaria. Tale lavoro incoraggerà l'elaborazione di soluzioni di mercato mediante un solido **quadro di certificazione e interoperabilità**.

Oltre alla verifica dell'età per l'accesso a determinati contenuti online, la Commissione includerà nel codice di condotta per i fornitori online, da elaborare nell'ambito della strategia per la parità di genere 2020-2025, una sezione dedicata ai contenuti riservati a un pubblico adulto, volta in particolare a **contrastare la condivisione di immagini intime non consensuali**, autentiche o manipolate, che potrebbero coinvolgere anche, ma non esclusivamente, minori.

A dispetto delle azioni in corso, il **bullismo online** rimane il problema maggiormente segnalato nell'ultimo decennio alle linee telefoniche di assistenza dei centri per un'internet più sicura. Il numero 116 111 è attualmente riservato alle linee telefoniche di assistenza per i minori nell'UE. È possibile affrontare il bullismo online e altre problematiche che emergono online attraverso questo numero o direttamente tramite le linee telefoniche di assistenza dei centri per un'internet più sicura. La strategia renderà più visibile il sostegno offerto da tali centri grazie a una collaborazione rafforzata incentrata sul 116 111 e sui relativi servizi online (ad esempio app di assistenza) che dovrebbero essere accessibili ai minori in situazioni di vulnerabilità. Un gruppo di esperti ad hoc fornirà inoltre raccomandazioni strategiche sul tema del bullismo (online) e del benessere a scuola⁶⁵.

Le linee telefoniche dirette e di assistenza cofinanziate dall'UE⁶⁶ continueranno a prestare assistenza ai cittadini, in particolare ai minori, che si imbattono in contenuti dannosi o illegali. Se sarà loro riconosciuto lo status di "**segnalatori attendibili**", alle condizioni di cui alla legge sui servizi digitali, tali linee saranno in grado di contribuire a una valutazione e a un'azione più rapide in caso di notifica di contenuti illegali online. Esempi di tali contenuti sono il materiale pedopornografico e l'incitamento all'odio razzista e xenofobo, in linea con il codice di condotta per lottare contro le forme illegali di incitamento all'odio online, compreso l'incitamento all'odio antisemita, come stabilito dalla strategia dell'UE sulla lotta contro l'antisemitismo e il sostegno alla vita ebraica⁶⁷.

La Commissione inoltre coordinerà e promuoverà **gli scambi di buone pratiche** tra le autorità dell'UE e gli Stati membri in materia di applicazione della **normativa che tutela i consumatori in relazione ai minori**. Inoltre la Commissione **mapperà le attività di ricerca sulle ripercussioni del neuromarketing** sui minori per assistere le autorità nazionali di tutela dei consumatori affinché siano in grado di valutare meglio in che modo le tecniche di influenza commerciale possano risultare sleali per i minori. Le conoscenze acquisite saranno utilizzate per le attività di esecuzione coordinate da svolgere a norma del regolamento sulla cooperazione per la tutela dei consumatori⁶⁸.

⁶⁵ [Comunicazione sulla realizzazione dello spazio europeo dell'istruzione entro il 2025](#), COM(2020) 625 final.

⁶⁶ [Programma di lavoro Europa digitale 2021-2022](#).

⁶⁷ [La strategia dell'UE sulla lotta contro l'antisemitismo e il sostegno alla vita ebraica \(2021-2030\)](#), COM/2021/615 final.

⁶⁸ [Regolamento sulla cooperazione per la tutela dei consumatori](#), regolamento (UE) 2017/2394.

La Commissione intende:

- incoraggiare e agevolare l'elaborazione, entro il 2024, di un codice di condotta globale dell'UE sulla progettazione adeguata all'età basato sul quadro stabilito dalla legge sui servizi digitali;
- presentare una richiesta di normazione per una norma europea per la garanzia/verifica dell'età nel contesto della proposta sull'identità digitale europea, a partire dal 2023;
- sostenere lo sviluppo di una prova digitale dell'età basata sulla data di nascita riconosciuta in tutta l'UE nel quadro della proposta sull'identità digitale europea, a partire dal 2024;
- prevedere un'attenzione particolare ai contenuti riservati a un pubblico adulto nel codice di condotta previsto nell'ambito della strategia per la parità di genere 2020-2025;
- garantire che il numero armonizzato del 116 111 prenda in considerazione il bullismo online, in cooperazione con le linee di assistenza dei centri per un'internet più sicura cofinanziate dall'UE, entro il 2023;
- cofinanziare le linee telefoniche dirette e di assistenza per un'internet più sicura nell'UE, comprese quelle riconosciute in futuro come "segnalatori attendibili" a norma della legge sui servizi digitali, per assistere i cittadini, e in particolare i minori, quando si imbattono in contenuti dannosi e illegali, a partire dal 2022;
- condividere le raccomandazioni relative al bullismo (online) formulate dal gruppo di esperti per favorire il benessere a scuola, a partire dal 2023;
- mappare le attività di ricerca esistenti sulle ripercussioni del neuromarketing sui minori entro la fine del 2022, per sostenere le attività di esecuzione coordinate svolte a norma del regolamento sulla cooperazione per la tutela dei consumatori, a partire dal 2023.

La Commissione invita gli Stati membri a:

- sostenere strumenti efficaci di verifica dell'età in linea con la proposta sull'identità digitale europea;
- sostenere, anche con personale debitamente formato, il numero armonizzato 116 111 affinché prenda in considerazione il bullismo online.

La Commissione invita gli operatori del settore a:

- valutare e affrontare in maniera coerente i rischi specifici per i minori che derivano dall'utilizzo dei loro prodotti e servizi, compresi i rischi per la sicurezza, nonché le pertinenti pratiche di marketing;
- contribuire a un codice di condotta globale dell'UE sulla progettazione adeguata all'età e impegnarsi a rispettarlo, e fare altrettanto per la sezione dedicata ai contenuti riservati a un pubblico adulto del codice di condotta da elaborare nell'ambito della strategia per la parità di genere 2020-2025;
- attuare efficacemente le misure relative all'accesso a contenuti soggetti a limitazioni di età, compresi i siti web con contenuti riservati a un pubblico adulto e i giochi riservati a utenti che hanno più di 18 anni, in linea con le norme nazionali ed europee;
- collaborare con i segnalatori attendibili per valutare e rimuovere rapidamente i contenuti illegali e reagire alle notifiche relative a contenuti dannosi;
- consentire ai ricercatori del mondo universitario di accedere ai dati e alle informazioni pertinenti sulle opportunità e i rischi per i minori nel pieno rispetto delle norme in materia di protezione dei dati.

5.2. Conferimento di maggiore autonomia e responsabilità digitali (Come meglio conferire autonomia e responsabilità ai minori affinché compiano scelte consapevoli online)

"Ai ragazzi è stato messo in mano uno strumento complesso senza manuale di istruzioni"⁶⁹ – un ragazzo portoghese

Il decennio digitale della Commissione si pone quali obiettivi ambiziosi che l'80 % della popolazione adulta disponga di competenze digitali di base e che vi siano 20 milioni di specialisti impiegati nel settore delle tecnologie dell'informazione e della comunicazione entro il 2030⁷⁰. A questo scopo occorre che i minori acquisiscano **competenze digitali a partire dalla giovane età**. La settimana europea della programmazione, ad esempio⁷¹, aiuta i minori a comprendere come funzionano gli algoritmi e il mondo digitale.

Sebbene la maggior parte degli Stati membri dell'UE abbiano elaborato strategie mirate a sviluppare le competenze digitali (come argomento interdisciplinare o materia separata), sono pochi quelli che effettuano un **monitoraggio e una valutazione sistematici** per valutare l'impatto delle strategie e predisporre il riesame. La Commissione sta lavorando a una proposta di raccomandazione del Consiglio relativa al miglioramento dell'offerta di competenze digitali nell'istruzione⁷² per promuovere una comprensione comune, mobilitare

⁶⁹ Un ragazzo che ha partecipato alla consultazione: [Come preparare il decennio digitale europeo affinché sia adatto a bambini e giovani?](#)

⁷⁰ [Bussola per il digitale 2030: il modello europeo per il decennio digitale](#), COM(2021) 118 final; obiettivi basati sul [piano d'azione sul pilastro europeo dei diritti sociali](#).

⁷¹ [La settimana UE della programmazione è un'iniziativa di base che porta la programmazione e l'alfabetizzazione digitale a tutti in modo divertente e coinvolgente](#).

⁷² [Piano d'azione per l'istruzione digitale - azione 10](#).

un impegno politico transnazionale, promuovere l'apprendimento tra pari e lo scambio reciproco, e incoraggiare gli investimenti.

È fondamentale mantenere aggiornata la base di conoscenze e monitorare l'impatto della trasformazione digitale sul benessere dei minori, sia per la generazione attuale sia per le generazioni future di minori nell'UE.

L'alfabetizzazione digitale (o la mancanza di alfabetizzazione digitale) comincia nei primi anni di vita. Le competenze relative all'alfabetizzazione mediatica⁷³ sono fondamentali affinché i minori comprendano le informazioni a cui hanno accesso online e siano in grado di navigarvi, individuino rischi online quali la disinformazione, le truffe e le frodi, e la pubblicità occulta, e partecipino attivamente e in modo responsabile all'economia, alla società e ai processi democratici digitali.

I riscontri pervenuti dagli insegnanti nel corso delle consultazioni della Commissione hanno messo in luce le difficoltà incontrate nel coinvolgere i colleghi: tra le ragioni citate vi sono la scarsa consapevolezza, il fatto che molti insegnanti presentino carenze in termini di conoscenze, competenze e fiducia, e la difficoltà di mantenersi aggiornati a fronte dell'incessante sviluppo tecnologico. È necessario offrire formazione agli insegnanti, promuovere risorse affidabili e realizzare **più campagne rivolte ai genitori e ai prestatori di assistenza**. Nell'ambito di queste iniziative occorre includere la formazione in materia di diritti dei minori online per rafforzare la consapevolezza che i diritti dei minori online sono analoghi a quelli offline, come sancito dal commento generale n. 25 delle Nazioni Unite.

La strategia BIK+ può favorire, mediante la piattaforma betterinternetforkids.eu (portale BIK) e la rete SIC, l'elaborazione di **moduli per insegnanti** (ad esempio, il corso online aperto e di massa - MOOC) in base ai diversi gruppi di età, con lezioni sull'alfabetizzazione mediatica, la sicurezza online, i rischi per i consumatori online, il bullismo online, il benessere mentale, gli stereotipi dannosi, la rappresentazione distorta del sesso nella pornografia, il consenso e il rispetto digitali e la ludicizzazione⁷⁴ delle attività didattiche⁷⁵.

Lo **scambio di buone pratiche** tra gli Stati membri sarà coordinato e promosso nell'ambito del dialogo strutturato sull'istruzione e le competenze digitali⁷⁶ e dai pertinenti gruppi di esperti.

La strategia BIK+ sosterrà **campagne di alfabetizzazione mediatica su larga scala** volte a raggiungere i minori, le famiglie e gli insegnanti sfruttando i moltiplicatori presenti a livello nazionale ed europeo, quali scuole, organizzazioni della società civile e operatori del settore. I minori, e ove opportuno i genitori e gli insegnanti, dovrebbero essere coinvolti per rendere gli

⁷³ Direttiva AVMS, considerando 59: L'"alfabetizzazione mediatica" si riferisce alle competenze, alle conoscenze e alla comprensione che consentono ai cittadini di utilizzare i media in modo efficace e sicuro. [...] L'alfabetizzazione mediatica non dovrebbe essere limitata all'apprendimento in materia di strumenti e tecnologie, ma dovrebbe mirare a dotare i cittadini delle capacità di riflessione critica necessarie per elaborare giudizi, analizzare realtà complesse e riconoscere la differenza tra opinioni e fatti.

⁷⁴ Cfr. esempio di [gioco online \(Happy Online\)](#).

⁷⁵ I moduli pertinenti saranno conformi agli orientamenti comuni per insegnanti ed educatori per contrastare la disinformazione e promuovere l'alfabetizzazione digitale elaborati nell'ambito del piano d'azione per l'istruzione digitale.

⁷⁶ [L'angolo della stampa della Commissione](#).

approcci maggiormente adeguati all'età e consentire lo scambio intergenerazionale sull'uso creativo e responsabile delle tecnologie digitali, **rafforzando la sensibilizzazione sui rischi** dei minori in quanto giovani consumatori, e sull'utilizzo dei dati personali.

La Commissione sta inoltre collaborando con l'OCSE allo sviluppo di un quadro delle competenze finanziarie per i minori⁷⁷, da pubblicare entro la fine del 2022, che comprenderà le competenze finanziarie essenziali di cui i bambini necessitano nel mondo digitale.

La strategia BIK+ integrerà il piano d'azione per l'istruzione digitale e opererà in sinergia con esso, ad esempio promuovendo i centri nazionali per un'internet più sicura come sportelli unici che forniscono informazioni e sostegno affidabili e adeguati all'età, a seconda delle esigenze nazionali in materia di **istruzione formale e informale**. La Commissione continuerà a condividere e promuovere le risorse a disposizione del grande pubblico attraverso il portale BIK e incoraggerà il lavoro di sensibilizzazione svolto dai centri per un'internet più sicura e da altri operatori, in modo che i bambini possano imparare in diversi contesti, dalle società sportive alle scuole, a mostrare rispetto nel mondo digitale.

Saranno promossi **l'apprendimento tra pari**, la creazione condivisa e l'esempio degli **ambasciatori della gioventù e dei gruppi di giovani per un'internet migliore per i ragazzi** quali buone pratiche per gli approcci pedagogici in tutta l'UE e oltre.

Per sostenere tutti i minori **l'ambiente digitale deve essere diversificato, inclusivo, non discriminatorio e libero da stereotipi**. I minori dovrebbero poter accedere a informazioni online sul sesso e sul genere obiettive e adeguate all'età. La sensibilizzazione sulle questioni della diversità e della parità di genere dovrebbe essere sostenuta tra gli specialisti delle TIC affinché vi sia una migliore comprensione dei bisogni specifici delle ragazze, dei giovani utenti con disabilità e dei minori in altre situazioni di vulnerabilità. È opportuno che siano promossi modelli di riferimento positivi per le ragazze, che sono sottorappresentate nel settore delle TIC, e che siano garantite pari opportunità per entrambi i sessi. Gli operatori del settore dovrebbero offrire un ambiente inclusivo per tutti, e i minori con disabilità dovrebbero poter giocare, imparare e interagire online.

Per beneficiare delle opportunità digitali **i minori necessitano di una connessione internet affidabile e a prezzi abbordabili, nonché di dispositivi digitali adeguati**. Gli obiettivi di connettività del decennio digitale, i principi digitali, gli investimenti e i consistenti finanziamenti dell'UE concorrono tutti ad affrontare la questione della connettività nelle case e nelle scuole. Le disposizioni relative al servizio universale del codice delle comunicazioni elettroniche richiedono che i prezzi dei servizi di connettività siano abbordabili⁷⁸. Le azioni degli Stati membri nell'ambito del principio 20 del pilastro europeo dei diritti sociali affrontano la questione dell'accessibilità dei prezzi dei "servizi essenziali", comprese le comunicazioni elettroniche. La raccomandazione del Consiglio che istituisce una garanzia europea per l'infanzia raccomanda agli Stati membri di "fornire [...] attrezzature adeguate necessarie per l'apprendimento a distanza" e "realizzare gli investimenti necessari per affrontare tutte le forme di divario digitale".

⁷⁷ [Alfabetizzazione finanziaria](#).

⁷⁸ [Direttiva \(UE\) 2018/1972](#) che istituisce il codice europeo delle comunicazioni elettroniche.

Per raggiungere tutti i minori la Commissione dedicherà **particolare attenzione ai minori con bisogni speciali o specifici, o provenienti da contesti svantaggiati o di vulnerabilità**. I migranti e i cittadini dell'UE provenienti da un contesto migratorio, ad esempio, incontrano spesso ostacoli nell'accedere a corsi e servizi digitali anche per la mancanza delle competenze digitali per utilizzare tali servizi⁷⁹⁸⁰. I minori a rischio di povertà e di esclusione sociale, i minori provenienti da un contesto migratorio o Rom e altri minori particolarmente esposti a discriminazione e segregazione⁸¹, i minori i cui genitori non possiedono competenze digitali di base, i minori con disabilità e quelli che vivono, ad esempio, in contesti di affidamento, hanno tutti bisogni specifici. Le iniziative devono essere incentrate sull'equilibrio di genere per fare in modo che i minori di entrambi i sessi acquisiscano competenze digitali a partire dalla giovane età. È opportuno misurare l'efficacia e individuare le migliori pratiche.

La strategia BIK+ darà il suo contributo **ampliando l'ambito di attività dei centri per un'internet più sicura per concorrere a colmare il divario digitale**, in particolare **impartendo competenze digitali ai gruppi vulnerabili**. I suddetti centri possono sostenere programmi pertinenti a livello nazionale e dell'UE.

La Commissione intende:

- sostenere il monitoraggio dell'impatto della trasformazione digitale sul benessere dei minori da parte degli Stati membri, degli operatori del settore e del mondo accademico attraverso il portale BIK, a partire dal 2023;
- elaborare e distribuire moduli didattici (MOOC) per gli insegnanti attraverso il portale BIK e i centri per un'internet più sicura, 2023/2024;
- promuovere lo scambio di buone pratiche per i curricula nazionali sull'alfabetizzazione mediatica tra gli Stati membri e tra le scuole e gli educatori in tutta l'UE nell'ambito del dialogo strutturato sull'istruzione e le competenze digitali e attraverso i gruppi di esperti pertinenti, a partire dal 2022⁸²;
- organizzare campagne di alfabetizzazione mediatica rivolte a minori, insegnanti, genitori e prestatori di assistenza, avvalendosi dei moltiplicatori, a partire dal 2022;
- sviluppare strumenti e attività per sensibilizzare sui rischi in cui possono incorrere i minori in qualità di giovani consumatori, con il sostegno della piattaforma BIK e dei centri per un'internet più sicura, a partire dal 2022;
- potenziare il sostegno dei centri per un'internet più sicura negli Stati membri per offrire ai minori in situazioni di vulnerabilità attività di istruzione e formazione non formali per colmare il divario digitale, a partire dal 2022.

⁷⁹ [Piano d'azione per l'integrazione e l'inclusione 2021-2027](#), COM(2020) 758 final.

⁸⁰ L'8,1 % dei nati al di fuori dell'UE dichiara di non potersi permettere un computer, rispetto al 3,1 % dei nati nel paese dichiarante. Cfr. Eurostat, statistiche sul reddito e sulle condizioni di vita nell'UE (dati del 2018). I genitori che appartengono a famiglie migranti possono avere maggiori difficoltà a sostenere i loro figli nell'apprendimento a distanza se non padroneggiano la lingua utilizzata a scuola.

⁸¹ [Un'Unione dell'uguaglianza: quadro strategico dell'UE per l'uguaglianza, l'inclusione e la partecipazione dei Rom](#), COM(2020) 620 final.

⁸² La data dipende dal dialogo strutturato.

La Commissione invita gli Stati membri a:

- monitorare l'impatto della trasformazione digitale sul benessere dei minori;
- scambiare buone pratiche nell'ambito del dialogo strutturato sull'istruzione e le competenze digitali e dei gruppi di esperti pertinenti;
- incentivare i centri nazionali per un'internet più sicura come sportelli unici che offrono risorse affidabili sull'alfabetizzazione mediatica e la sicurezza online ai minori, alle loro famiglie e agli insegnanti;
- effettuare gli investimenti necessari per affrontare tutte le forme di divario digitale, in linea con la garanzia europea per l'infanzia, anche con il sostegno dei fondi europei e in particolare del Fondo europeo di sviluppo regionale (FESR).

La Commissione invita gli operatori del settore a:

- monitorare l'impatto della trasformazione digitale sul benessere dei minori;
- investire in competenze per sensibilizzare in merito ai diversi bisogni dei minori, lottare contro gli stereotipi e garantire l'accessibilità digitale nello sviluppo dei prodotti.

5.3. Partecipazione attiva (Come rispettare le opinioni dei minori)

"Sono favorevole al fatto che i giovani abbiano maggiori possibilità di dire la loro entro il 2030. Siamo la generazione che è cresciuta con il mondo online" – un ambasciatore della gioventù per un'internet migliore per i ragazzi austriaco

I minori sono cittadini attivi. In quanto agenti del cambiamento, utilizzano sempre di più i social media a fini di mobilitazione e sostegno ai loro obiettivi (si veda, ad esempio, il movimento "Sciopero scolastico per il clima"). La strategia BIK+ accoglie con favore questa evoluzione e riconosce che è importante rispettare le opinioni dei minori e tenerne conto nel plasmare il decennio digitale. È opportuno sostenere i minori affinché sviluppino e pratichino le competenze di cittadinanza nei dibattiti pubblici sulle politiche e le strategie, ed esercitino il diritto di riunione e associazione attraverso le piattaforme sociali online. Cionondimeno, una ricerca ha dimostrato che è possibile potenziare le attività online relative alla creatività e alla cittadinanza digitale⁸³, concludendo che i minori di oggi rischiano di essere sottorappresentati nei processi decisionali politici; tale circostanza genera bisogni non soddisfatti e aspettative disattese⁸⁴.

La strategia BIK+ riconosce pertanto l'importanza di **coinvolgere attivamente i minori con tutte le loro diversità nel plasmare l'ambiente digitale**, poiché i giovani sotto i 18 anni possiedono una conoscenza senza pari dell'infanzia digitale.

Nell'ambito della strategia sui diritti dei minori la Commissione si è impegnata a **rafforzare la partecipazione dei minori** attraverso l'istituzione di una nuova **piattaforma dell'UE per**

⁸³ [Eukids Online 2020](#).

⁸⁴ [Is there a ladder of children's online participation? Findings from three Global Kids Online countries](#), Innocenti Research Briefs n. 2019-02.

la partecipazione dei minori⁸⁵. In sinergia con tale piattaforma, la strategia BIK+ incoraggerà le attività guidate dai minori affinché si impegnino in modo positivo e critico nell'ambiente digitale su tematiche importanti per le giovani generazioni quali la cibersecurity, l'etica e lo sviluppo sostenibile.

Nell'ambito della strategia BIK+ il contributo dei minori sulle tematiche digitali sarà potenziato, in particolare nei confronti degli operatori del settore. Basandosi sulle iniziative in corso, come gli ambasciatori della gioventù e i gruppi di giovani per un'internet più sicura e l'iniziativa relativa all'impegno dei giovani per un'internet migliore per i ragazzi, la Commissione rafforzerà le **attività guidate dai minori**.

La strategia BIK+ **incoraggerà ulteriormente la partecipazione dei giovani**, anche all'interno degli Stati membri. I programmi locali, ad esempio, possono riconoscere i **formatori tra pari**.

In linea con gli orientamenti elaborati nell'ambito della strategia sui diritti dei minori⁸⁶ sarà messa a disposizione una **versione a misura di minore** della strategia BIK+.

La Commissione coinvolgerà i minori anche nel **monitoraggio dell'attuazione della strategia BIK+**.

La Commissione intende:

- coinvolgere i minori nella creazione del codice di condotta dell'UE sulla progettazione adeguata all'età di cui al pilastro 1, a partire dal 2023;
- avviare un'azione proposta e guidata dai minori su un tema di rilevanza digitale per le giovani generazioni, in sinergia con la piattaforma dell'UE per la partecipazione dei minori, a partire dal 2023;
- estendere il ruolo degli ambasciatori della gioventù e dei gruppi di giovani per un'internet migliore per i ragazzi per sostenere le attività tra pari a livello nazionale, regionale e locale, a partire dal 2022;
- creare una versione a misura di minore della strategia BIK+, nel 2022;
- organizzare una valutazione guidata dai minori della strategia BIK+, con cadenza biennale.

La Commissione invita gli Stati membri a:

- sostenere la formazione tra pari e l'insegnamento da bambino a adulto sul digitale;
- coinvolgere in modo inclusivo una serie di ambasciatori della gioventù affinché contribuiscano alle politiche digitali a livello locale, regionale e nazionale.

La Commissione invita gli operatori del settore a:

⁸⁵ [Strategia dell'UE sui diritti dei minori](#), COM(2021) 142 final.

⁸⁶ [Guida sulla creazione di versioni a misura di minore di documenti scritti](#).

- consultare i minori e coinvolgerli attivamente in modo sistematico nello sviluppo e nella diffusione dei loro prodotti e servizi digitali;
- creare in modo condiviso con minori di età ed estrazione diverse una comunicazione a misura di minore, comprensiva di condizioni generali, sui loro prodotti e servizi digitali;
- sviluppare prodotti e servizi inclusivi⁸⁷ che promuovano il diritto dei minori di esprimersi e agevolino la loro partecipazione alla vita pubblica.

6. Portata e cooperazione internazionali

La protezione e il conferimento di maggiore autonomia e responsabilità online sono sfide globali che trascendono i confini e le giurisdizioni nazionali. Nella primavera del 2021 il comitato sui diritti dell'infanzia e dell'adolescenza delle Nazioni Unite ha presentato orientamenti su come attuare efficacemente la Convenzione sui diritti dell'infanzia e dell'adolescenza e i Protocolli opzionali contenuti nel commento generale n. 25 per affrontare in modo esplicito la questione dei diritti dei minori nell'ambiente digitale.

Attraverso il *Global Gateway*⁸⁸, l'UE rafforzerà le connessioni tra l'Europa e il mondo e aiuterà i paesi partner a colmare il divario digitale e a integrarsi ulteriormente nell'ecosistema digitale globale.

Unire le forze ci consente di affrontare tali questioni globali in modo efficace ed efficiente, e di promuovere i valori europei stabilendo standard elevati di sicurezza e favorendo il conferimento di maggiore autonomia e responsabilità ai minori, nonché la loro partecipazione attiva al decennio digitale in tutto il mondo, e contribuendo nel contempo al conseguimento degli obiettivi di sviluppo sostenibile.

Un esempio emblematico è la lotta contro gli abusi sessuali sui minori: in linea con la strategia dell'UE per una lotta più efficace contro gli abusi sessuali su minori, la Commissione sta lavorando a stretto contatto con le imprese tecnologiche sotto l'egida del Forum dell'UE su Internet⁸⁹ e collabora con organizzazioni della società civile e organizzazioni internazionali e regionali attraverso la WeProtect Global Alliance per porre fine allo sfruttamento sessuale dei minori online. Inoltre per anni la Commissione ha sostenuto gli sforzi globali attraverso il finanziamento della rete INHOPE di linee telefoniche dirette, presente in 46 paesi. Le attività indicate proseguiranno e dovrebbero intensificarsi nel quadro della legislazione proposta con la presente strategia.

La Commissione continuerà a **condividere esperienze, competenze e valori con organizzazioni e partner internazionali, e a sostenere un approccio comune** ai diritti digitali dei minori in tutto il mondo, ad esempio favorendo norme, metriche, definizioni e approcci tecnici pertinenti.

⁸⁷ Ad esempio: modelli di riferimento diversificati, prodotti e servizi accessibili ai minori con disabilità.

⁸⁸ [Comunicazione congiunta "Il Global Gateway"](#), JOIN/2021/30 final.

⁸⁹ Lanciato dalla Commissione europea nel 2015, il [Forum dell'UE su Internet](#) riunisce i rappresentanti delle imprese tecnologiche, gli Stati membri e la Commissione per affrontare la questione dell'abuso di internet per scopi terroristici e sostenere la lotta contro gli abusi sessuali sui minori.

Il Safer Internet Forum⁹⁰, che si tiene ogni anno, farà il punto sugli sviluppi internazionali e lo scambio di migliori prassi. Grazie ai centri per un'internet più sicura si rafforzeranno i programmi di tutoraggio e di scambio fuori dall'UE e si continuerà a celebrare la Giornata mondiale per un'internet più sicura.

Il piano d'azione per i giovani nell'ambito dell'azione esterna dell'UE di prossima pubblicazione potenzierà il ruolo chiave svolto dai giovani nella transizione digitale e sosterrà ambienti digitali sicuri che favoriscono la partecipazione e la maggiore autonomia e responsabilità dei bambini e dei ragazzi.

La Commissione promuoverà la strategia BIK+ nelle sue relazioni con altre organizzazioni internazionali e con i paesi partner, con l'ambizione di condurli verso una trasformazione digitale caratterizzata da un approccio basato sui diritti dei minori.

7. Conclusioni

"La nostra Unione diventerà più forte se si farà ispirare dalla nostra generazione futura, così riflessiva, determinata e premurosa. Saldamente ancorata ai valori e audace quando si tratta di agire"⁹¹

Nell'annunciare l'Anno europeo dei giovani la presidente von der Leyen ha incoraggiato i giovani a divenire attori del cambiamento. La strategia BIK+ offre loro la possibilità di avere voce in ambito digitale e misure rafforzate per il loro benessere, le loro competenze e la loro sicurezza digitali.

Un ambiente digitale protetto, sicuro e affidabile è una pietra angolare dell'UE. La Commissione europea è fermamente determinata a sostenere la protezione e il rispetto dei minori, nonché il conferimento a questi ultimi di autonomia e responsabilità, nell'ambito della trasformazione digitale.

Partendo dalle basi poste dalla strategia del 2012 la strategia BIK+ dedica particolare attenzione alle opportunità e ai rischi per i bambini e i ragazzi in situazioni di vulnerabilità. Tutti i minori disporranno di strumenti migliori per sfruttare appieno il loro tempo online con esperienze più adeguate all'età.

La strategia BIK+ rispecchia i contributi scaturiti da un ampio spettro di opinioni, innanzitutto quelle dei minori, che parteciperanno alla sua attuazione e al suo monitoraggio. La sua buona riuscita dipende dalla cooperazione tra la Commissione, gli Stati membri e i partner principali, quali gli operatori del settore, la società civile e le organizzazioni internazionali, volta a individuare soluzioni concrete per un utilizzo migliore e più sano di internet da parte dei bambini e dei giovani.

La Commissione monitorerà la strategia con cadenza biennale e pubblicherà una relazione online⁹².

⁹⁰ [Safer Internet Forum \(pagina web\)](#).

⁹¹ [Discorso sullo stato dell'Unione 2021](#).

La Commissione invita il Parlamento europeo e il Consiglio ad approvare la strategia e a collaborare alla sua attuazione. La Commissione invita il Comitato delle regioni e il Comitato economico e sociale europeo a promuovere il dialogo con le autorità locali e regionali, con le parti sociali, gli operatori economici e la società civile.

Abbiamo tutti la responsabilità di ascoltare i minori e di agire subito. Come hanno affermato Yevgeny, Lili e João per il gruppo consultivo per la gioventù #DigitalDecade4YOUth: *"Ora tocca ai responsabili politici e agli altri portatori di interessi raccogliere la sfida, [...] noi, bambini e giovani, sentiamo che stiamo lavorando tutti insieme per rendere il mondo digitale un posto migliore e più sicuro"*.

⁹² Lo strumento di mappatura per un'internet migliore per i ragazzi, il "*BIK map tool*", sarà adattato alla strategia BIK+.