



Bruxelas, 11.5.2022  
COM(2022) 212 final

**COMUNICAÇÃO DA COMISSÃO AO PARLAMENTO EUROPEU, AO  
CONSELHO, AO COMITÉ ECONÓMICO E SOCIAL EUROPEU E AO COMITÉ  
DAS REGIÕES**

**Uma Década Digital para as crianças e os jovens:  
a nova Estratégia europeia para uma Internet melhor para as crianças (BIK+)**

## 1. Introdução

O ano de 2012 marcou a primeira Estratégia europeia para uma Internet melhor para as crianças (Estratégia BIK - *better internet for kids*). A Estratégia atualizada para uma Internet melhor para as crianças (BIK+), apresentada na presente comunicação, garantirá que, na nova Década Digital, as crianças são protegidas, respeitadas e capacitadas em linha.

O respeito pelos direitos humanos, incluindo os direitos da criança, é intrínseco aos valores em que se funda a União Europeia<sup>1</sup>. Devem ser igualmente respeitados em linha e fora de linha<sup>2</sup>. Na Década Digital, todas as crianças da Europa poderão crescer num ambiente digital seguro e capacitante e fazer parte da transição digital global.

As crianças criam, jogam e interagem em linha desde uma idade cada vez mais jovem, utilizando as tecnologias digitais para a educação, o entretenimento, o contacto social e a participação na sociedade. Ao fazê-lo, deparam-se frequentemente com conteúdos e serviços digitais que não foram concebidos tendo em mente as crianças.

As crianças e os jovens<sup>3</sup> não são um grupo único e homogéneo: diferem em função da idade, das capacidades em evolução e do contexto social e económico. As crianças em situação vulnerável, como as crianças com deficiência, as crianças oriundas de minorias raciais ou étnicas, as crianças refugiadas, as crianças institucionalizadas, as crianças LGBTQI+, bem como as crianças oriundas de meios socioeconómicos desfavorecidos, podem enfrentar dificuldades acrescidas no ambiente digital.

A pandemia de COVID-19 salientou os benefícios da tecnologia digital, mas também a necessidade crucial de igualdade de acesso à tecnologia (dispositivos e redes), às aptidões e competências digitais, incluindo a literacia mediática para todas as crianças<sup>4</sup>. As crianças que não têm acesso à Internet são excluídas dos recursos que as podem ajudar a aprender e a crescer. As desigualdades podem conduzir a um maior risco de maus resultados escolares, problemas de saúde mental e falta de perspetivas a longo prazo<sup>5</sup>.

Nesta perspetiva, e para fazer face aos riscos e danos da sociedade cada vez mais digitalizada, incluindo para as crianças, em dezembro de 2020 a Comissão propôs uma reforma ambiciosa do atual conjunto de regras, com o objetivo de criar um espaço digital mais seguro em que os direitos fundamentais de todos os utilizadores de serviços digitais sejam protegidos. O recente acordo político sobre o Regulamento Serviços Digitais mostra que a proteção dos menores é

---

<sup>1</sup> [Tratado da União Europeia](#), artigo 2.º e [Carta dos Direitos Fundamentais da União Europeia](#), nomeadamente o artigo 24.º.

<sup>2</sup> A [Observação geral n.º 25](#) das Nações Unidas relativa à Convenção das Nações Unidas sobre os Direitos da Criança (de que todos os Estados-Membros da UE são partes) aborda explicitamente os direitos das crianças no ambiente digital.

<sup>3</sup> Com idade inferior a 18 anos, de acordo com a [Convenção das Nações Unidas sobre os Direitos da Criança](#). No âmbito da Estratégia BIK +, o termo «jovem» refere-se igualmente às crianças com menos de 18 anos. Na legislação, o termo utilizado é «menores».

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

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

uma das pedras angulares das novas regras, obrigando as empresas a colocar os interesses das crianças na frente das suas preocupações<sup>6</sup>.

Além disso, no âmbito da sua visão para a transformação digital da Europa até 2030<sup>7</sup>, a Comissão propôs uma declaração europeia sobre os direitos e princípios digitais para a Década Digital<sup>8</sup>, que reflete valores da UE como a proteção e a capacitação das crianças.

A Estratégia europeia para uma Internet melhor para as crianças (Estratégia BIK)<sup>9</sup> de 2012 estabeleceu uma referência global, orientando e moldando as políticas nacionais na UE. Todos os Estados-Membros incorporaram elementos da Estratégia BIK. Em março de 2021, a Comissão adotou a sua primeira Estratégia global da UE sobre os Direitos da Criança, na qual anunciou uma atualização da Estratégia BIK<sup>10</sup>.

A Estratégia BIK+ atualizada é o ramo digital dos direitos da criança e reflete o princípio digital, recentemente proposto, de que «as crianças e os jovens devem ser protegidos e capacitados em linha»<sup>11</sup>. Tem em conta a Resolução do Parlamento Europeu sobre os direitos da criança<sup>12</sup>, as conclusões do Conselho sobre a literacia mediática<sup>13</sup> e a Recomendação do Conselho relativa à criação de uma Garantia Europeia para a Infância<sup>14</sup>.

Esta nova estratégia baseia-se num amplo processo de consulta das crianças, complementado por consultas específicas com pais, professores, Estados-Membros, empresas tecnológicas e de comunicação social, sociedade civil, instituições académicas e organizações internacionais<sup>15</sup>.

A Estratégia BIK+ visa complementar e apoiar a aplicação prática das medidas existentes para proteger as crianças em linha, desenvolver as competências das crianças e capacitá-las para desfrutar e decidir em segurança a sua vida em linha.

## 2. O que a UE fez até agora

Desde 2012, a Estratégia BIK tem desempenhado um papel fundamental para influenciar a proteção e capacitação das crianças em linha a nível europeu, nacional e internacional. O grupo de peritos para uma Internet mais segura<sup>16</sup> permite o intercâmbio de boas práticas entre

---

<sup>6</sup> Pacote do Regulamento Serviço Digitais: [Regulamento Serviço Digitais: Comissão congratula-se com acordo político](#)

<sup>7</sup> [Orientações para a Digitalização: a via europeia para a Década Digital](#), COM(2021) 118 final.

<sup>8</sup> [Declaração Europeia sobre os Direitos e Princípios Digitais para a Década Digital](#), COM(2022) 27 final.

<sup>9</sup> [Estratégia europeia para uma Internet melhor para as crianças](#), COM(2012) 196. Em suma, «uma Internet melhor para as crianças» ou «BIK» (*better internet for kids*).

<sup>10</sup> [Estratégia da UE sobre os Direitos da Criança](#), COM(2021) 142 final.

<sup>11</sup> [Declaração Europeia sobre os Direitos e Princípios Digitais](#).

<sup>12</sup> [Resolução do Parlamento Europeu 2019/2876, de 26 de novembro de 2019](#), ponto 19.

<sup>13</sup> [Conclusões do Conselho sobre a literacia mediática num mundo em constante mutação, 2020/C 193/06](#).

<sup>14</sup> [Recomendação do Conselho relativa à criação de uma Garantia Europeia para a Infância](#), ST 9106 2021 INIT.

<sup>15</sup> [Como adaptar a Década Digital da Europa às crianças e aos jovens?](#)

[Resumo das consultas das partes interessadas](#). Mais de 60 % dos inquiridos na consulta aberta sobre os direitos da criança reconheceram a necessidade de uma nova Estratégia BIK+. Quase 80 % dos inquiridos concordaram que as empresas informáticas deveriam desempenhar um papel mais importante neste domínio.

<sup>16</sup> [Página Web do grupo de peritos](#).

os Estados-Membros e a Comissão incentivou a cooperação da indústria com a sociedade civil e os jovens através da Aliança para uma Melhor Proteção dos Menores em Linha<sup>17</sup>.

A Estratégia BIK de 2012 criou a rede cofinanciada pela UE de centros «Internet mais segura»<sup>18</sup> e o portal [betterinternetforkids.eu](http://betterinternetforkids.eu), a plataforma para a segurança das crianças em linha financiada pela UE. Todos os anos, os centros «Internet mais segura» apoiam 30 milhões de pessoas<sup>19</sup>. Realizam atividades de sensibilização localizadas e fornecem materiais sobre todos os aspetos da segurança das crianças em linha nos Estados-Membros; prestam ajuda e identificam ameaças emergentes através das linhas telefónicas de apoio; e apoiam a remoção de material pedopornográfico em linha através das linhas diretas INHOPE<sup>20</sup>, existentes em 46 países. Os centros «Internet mais segura» trabalham com uma rede de embaixadores da juventude e painéis de jovens para uma Internet melhor<sup>21</sup>, que aconselham e informam os decisores políticos e os profissionais, por exemplo, o Compromisso dos Jovens para uma Internet melhor<sup>22</sup> sobre uma comunicação adaptada às crianças. O «Dia por uma Internet Mais Segura»<sup>23</sup>, uma iniciativa da UE, é hoje celebrado em todo o mundo.

A Comissão coopera igualmente com várias organizações internacionais, ONG e instituições académicas que trabalham no domínio dos direitos digitais das crianças e com o setor privado.

Desde 2012, o quadro jurídico e político da UE para garantir uma segurança ainda mais eficaz das crianças em linha evoluiu consideravelmente<sup>24</sup>. Por exemplo, nos termos da Diretiva Serviços de Comunicação Social Audiovisual revista<sup>25</sup>, as obrigações de proteger os menores de conteúdos nocivos que possam prejudicar o seu desenvolvimento físico, mental e moral e os conteúdos ilegais<sup>26</sup> são agora alargados às plataformas de partilha de vídeos. O Regulamento Geral sobre a Proteção de Dados (RGPD) identifica os dados pessoais das crianças como necessitando de proteção especial, sendo necessário o consentimento dos pais até uma determinada idade (entre 13 e 16 anos, consoante o Estado-Membro)<sup>27</sup>.<sup>28</sup> A Diretiva relativa às práticas comerciais desleais<sup>29</sup> protege as crianças enquanto consumidores vulneráveis e proíbe as exortações diretas à aquisição.

Por último, mas não menos importante, o Regulamento Serviços Digitais obrigará todas as plataformas em linha a conceberem os seus sistemas tendo em conta os direitos das crianças utilizadoras. Em especial, as crianças devem ser capazes de compreender facilmente os termos e condições do serviço que utilizam. No entanto, estamos ainda a começar. Ao abrigo

---

<sup>17</sup> [Página Web da Aliança.](#)

<sup>18</sup> [Página Web dos centros «Internet mais segura».](#)

<sup>19</sup> [Relatório BIK de 2021.](#)

<sup>20</sup> [Sítio Web da INHOPE.](#)

<sup>21</sup> [Sítio Web BIK youth.](#)

<sup>22</sup> [Página Web do Compromisso dos Jovens.](#)

<sup>23</sup> [Sítio Web do Dia por uma Internet mais Segura.](#)

<sup>24</sup> Ver [compêndio](#) de textos formais da UE sobre as crianças no mundo digital.

<sup>25</sup> [Diretiva Serviços de Comunicação Social Audiovisual](#), Diretiva (UE) 2018/1808.

<sup>26</sup> Ilegal para todos os utilizadores: conteúdos xenófobos, terroristas ou pedopornográficos.

<sup>27</sup> [Regulamento Geral sobre a Proteção de Dados](#), Regulamento (UE) 2016/679.

<sup>28</sup> Em 2022, o Comité Europeu para a Proteção de Dados publicará orientações sobre o tratamento dos dados pessoais das crianças e os direitos das crianças enquanto titulares de dados ao abrigo do RGPD.

<sup>29</sup> [Diretiva relativa às práticas comerciais desleais](#), Diretiva 2005/29/CE.

das novas regras, todas as plataformas em linha que oferecem serviços a crianças na União, tais como redes sociais ou plataformas de jogos interativos, serão obrigadas a tomar medidas adequadas e proporcionadas para garantir a privacidade e a segurança das crianças nos seus serviços. Além disso, as plataformas em linha serão proibidas de apresentar anúncios a crianças com base na definição de perfis. Por último, as plataformas em linha de muito grande dimensão e os motores de pesquisa terão de ter em conta quaisquer riscos sistémicos relativos aos seus serviços, incluindo quaisquer efeitos negativos reais ou previsíveis para a proteção das crianças.

A proposta de Regulamento Inteligência Artificial<sup>30</sup> estabelece regras uniformes para a inteligência artificial na UE e procura criar um mercado único para aplicações de IA fiáveis que possam ser utilizadas no pleno respeito dos direitos fundamentais, incluindo os direitos das crianças. A proposta de um quadro europeu para a identidade digital (eID)<sup>31</sup> permitirá aos menores, com base nas respetivas legislações nacionais, utilizar a carteira de identidade digital, por exemplo, para provar a sua idade sem divulgar outros dados pessoais.

Uma nova proposta de regulamento que estabelece regras para prevenir e combater o abuso sexual de crianças<sup>32</sup>, apresentada simultaneamente à Estratégia BIK+, estabelece determinadas obrigações para os prestadores de serviços de alojamento ou de comunicações interpessoais de detetar, denunciar e remover abusos sexuais de crianças em linha. A proposta prevê igualmente a criação de um novo centro europeu para prevenir e combater o abuso sexual de crianças, destinado a facilitar a deteção, denúncia e remoção dos abusos sexuais de crianças em linha, prestar apoio às vítimas e servir de centro de conhecimentos, competências especializadas e investigação sobre questões relacionadas com a prevenção e a luta contra o abuso sexual de crianças em linha.

A Estratégia da UE de luta contra o Tráfico de Seres Humanos reconhece que as crianças correm um risco especial de serem vítimas de traficantes em linha<sup>33</sup>. A Estratégia da UE sobre os Direitos das Vítimas inclui uma atenção especial às crianças vítimas<sup>34</sup>.

A Estratégia da UE para a Igualdade de Género<sup>35</sup> salienta que as raparigas podem tornar-se vítimas de violência baseada no género, violência dirigida contra uma mulher ou rapariga por ser mulher ou rapariga ou que as afeta de forma desproporcionada. A proposta de diretiva relativa ao combate à violência contra as mulheres e à violência doméstica inclui a criminalização da ciberviolência de género e prevê medidas para proteger e apoiar as vítimas dessa violência em linha e fora de linha, independentemente da sua idade<sup>36</sup>.

---

<sup>30</sup> [Proposta de regulamento que estabelece regras harmonizadas em matéria de inteligência artificial \(Regulamento Inteligência Artificial\) e altera determinados atos legislativos da União COM\(2021\) 206 final.](#)

<sup>31</sup> [Proposta de regulamento do Parlamento Europeu e do Conselho que altera o Regulamento \(UE\) n.º 910/2014 no respeitante à criação de um Quadro Europeu para a Identidade Digital, COM\(2021\) 281 final.](#)

<sup>32</sup> Proposta de regulamento que estabelece regras para prevenir e combater o abuso sexual de crianças, COM(2022) 209.

<sup>33</sup> [Estratégia da UE de luta contra o tráfico de seres humanos 2021-2025, COM\(2021\) 171 final.](#)

<sup>34</sup> [Estratégia da UE sobre os Direitos das Vítimas 2020-2025, COM\(2020\) 258 final.](#)

<sup>35</sup> [Uma União da Igualdade: Estratégia para a Igualdade de Género 2020-2025, COM\(2020\) 152 final.](#)

<sup>36</sup> [Proposta de diretiva relativa ao combate à violência contra as mulheres e a violência doméstica, COM\(2022\) 105 final.](#)

A Comunicação sobre a proteção das crianças no contexto da migração<sup>37</sup> aborda a proteção das crianças migrantes, incluindo o acesso seguro às novas tecnologias.

O Plano de Ação para a Educação Digital 2021-2027<sup>38</sup> aborda os desafios para a educação e a formação intensificados pela pandemia de COVID-19, assegurando uma transformação digital sustentável na educação através da criação de um ecossistema de educação digital de elevado desempenho e do reforço das aptidões e competências digitais das crianças, dos professores e dos educadores.

A Estratégia da UE para a Juventude 2019-2027<sup>39</sup> promove a participação dos jovens na vida democrática e apoia a participação social e cívica.

A Estratégia BIK+ basear-se-á nestas realizações e assegurará sinergias com as iniciativas relevantes para dar resposta às preocupações e necessidades das crianças para a década digital.

### **3. O que mudou — porque é necessária uma nova estratégia?**

#### **As crianças enquanto utilizadoras de tecnologias digitais**

Desde 2012, a utilização das tecnologias digitais pelas crianças mudou drasticamente. Os dispositivos modernos permitem às crianças utilizadoras interagir, contactar, jogar e partilhar com outros, muitas vezes sem supervisão parental. As conclusões do inquérito EU Kids Online 2020<sup>40</sup> mostram que a maioria das crianças declara utilizar os seus telemóveis inteligentes «diariamente» ou «quase todo o tempo», tendo o tempo passado em linha quase duplicado em comparação com 2010 em muitos países. A idade em que as crianças começam a utilizar dispositivos digitais também está a diminuir.

Estes níveis mais elevados de utilização da Internet podem conduzir a um estilo de vida mais sedentário, com possíveis implicações para a saúde. Muitos psicólogos suscitaram preocupação com o desenvolvimento de problemas de atenção por parte das crianças e a dificuldade de desligar.

Embora seja incentivado um equilíbrio saudável em linha/fora de linha, a abstinência digital não é uma opção para as crianças atuais, uma vez que a informação, os elementos da educação formal, o contacto social e o entretenimento estão cada vez mais em linha.

A tecnologia continua a evoluir rapidamente, criando novas oportunidades e novos riscos. Num futuro próximo, a IA, a realidade virtual, aumentada e alargada, a Internet das coisas, a criptomoeda e outras mudanças tecnológicas suscitarão novos desafios sociais e éticos (por exemplo, preconceitos, falta de equidade, falta de transparência na utilização da IA, interação com falsificações profundas, avatares e robôs).

---

<sup>37</sup> [Comunicação sobre a proteção das crianças no contexto da migração](#), COM(2017) 211 final.

<sup>38</sup> [Plano de Ação para a Educação Digital 2021-2027 – Reconfigurar a educação e a formação para a era digital](#), COM(2020) 624 final.

<sup>39</sup> [Estratégia da União Europeia para a Juventude 2019-2027](#), ST/14944/2018/INIT.

<sup>40</sup> [EU Kids online 2020](#).

Estas questões foram também destacadas na Conferência sobre o Futuro da Europa, em que o Painel de Cidadãos Europeus responsável pelos valores e direitos apelou a uma maior proteção dos menores em linha. Esta proposta foi aprovada pelo Plenário da Conferência e consta de uma proposta apresentada aos presidentes do Parlamento Europeu, do Conselho e da Comissão Europeia<sup>41</sup>.

### **Crianças e danos em linha**

Os conteúdos **nocivos e ilegais**, os **comportamentos, contactos e riscos para os consumidores** estão frequentemente presentes em linha para as crianças. Os serviços digitais, desde as redes sociais aos jogos interativos, podem expor as crianças a riscos como conteúdos inadequados, intimidação, aliciamento<sup>42</sup>, abuso sexual de crianças ou radicalização.

Em resposta à consulta da Comissão, a lista de preocupações identificadas pelas próprias crianças incluía a observação de conteúdos nocivos que podem glorificar e promover a automutilação, o suicídio, a violência, o discurso de ódio, o assédio sexual, o consumo de drogas, os desafios em linha arriscados, os distúrbios alimentares e práticas alimentares perigosas. Esses conteúdos violentos, chocantes ou inadequados à idade são fáceis de alcançar. As crianças relatam ver pornografia na primeira infância<sup>43</sup>, afetando as suas opiniões sobre o que constitui uma relação saudável.

Apesar da legislação da UE em vigor (Diretiva SCSSA e RGPD), os mecanismos de **verificação da idade** e os instrumentos de consentimento parental continuam a ser ineficazes em muitos casos, bastando frequentemente aos utilizadores introduzir a sua data de nascimento no momento do registo<sup>44</sup>.

No entanto, tal como referido na secção anterior<sup>2</sup>, espera-se que o Regulamento Serviços Digitais recentemente aprovado melhore significativamente a segurança de todos os utilizadores, incluindo as crianças, e lhes permita fazer escolhas informadas quando em linha.

Em especial, no âmbito do quadro de gestão de riscos do Regulamento Serviços Digitais, os riscos sistémicos relacionados com menores exigem uma atenção específica. As plataformas em linha de muito grande dimensão serão obrigadas a ter em conta a facilidade de as crianças compreenderem a conceção e o funcionamento do seu serviço, bem como a forma como as crianças podem ser expostas a conteúdos suscetíveis de prejudicar a sua saúde física e mental e o seu desenvolvimento moral. Tais riscos podem surgir, por exemplo, na conceção de interfaces em linha que, de forma intencional ou não intencional, explorem a inexperiência das crianças ou possam causar dependência. A este respeito, as plataformas em linha de muito grande dimensão terão de adotar medidas específicas para proteger os direitos da criança, incluindo a utilização de instrumentos de verificação da idade e de controlo parental, ou ferramentas destinadas a ajudar as crianças a assinalar abusos ou a obter apoio. A ciberviolência, incluindo a partilha não consensual de conteúdos íntimos, é um exemplo de

---

<sup>41</sup> [Painel de Cidadãos Europeus 2: «Democracia europeia/Valores e direitos, Estado de direito, segurança»](#), dezembro de 2021.

<sup>42</sup> Aliciamento de crianças para fins sexuais.

<sup>43</sup> [EU Kids Online 2020](#), páginas 89-99, figuras 82, 83 e 84.

<sup>44</sup> [Estudo sobre a aplicação das novas disposições da versão revista](#), SMART 2018/0066.

conteúdos que exigem um tratamento rápido quando denunciados pelos utilizadores, incluindo as crianças, e uma adaptação adequada das práticas de moderação de conteúdos.

A INHOPE, **rede de linhas diretas** da UE, indicou que o número de imagens em linha de suspeitas de **abuso sexual de crianças** processadas a nível mundial quase duplicou entre 2017 e 2019. O problema agravou-se ainda mais durante a crise da COVID-19, especialmente para as crianças que vivem com os seus agressores<sup>45</sup>. As crianças podem ser aliciadas em linha<sup>46</sup> para fins de abuso sexual ou tráfico de seres humanos e correm o risco de ter imagens e vídeos explícitos, criados numa relação consensual com pares ou sob coação, partilhados sem o seu consentimento.

A nível mundial, mais de um terço dos jovens declarou ser vítima de **ciberassédio**<sup>47</sup>. As crianças podem ser expostas e participar em comportamentos tóxicos, agressivos, perturbadores ou de dependência<sup>48</sup>, ou ser alvo de conteúdos inadequados, sexistas ou racistas. Tal pode, por sua vez, desencorajar a participação em atividades em linha (por exemplo, por raparigas) e afetar os direitos das crianças<sup>49</sup>.

O **racismo em linha, a xenofobia, o antissemitismo, a desinformação** e o extremismo político que conduzem à **radicalização** estão a aumentar. Em 2016, a Comissão lançou um Código de Conduta para a luta contra os discursos ilegais de incitação ao ódio em linha<sup>50</sup>, para dar melhor resposta aos discursos de incitação ao ódio em linha. Em cooperação com a Rede de Sensibilização para a Radicalização, está a sensibilizar os criadores da Web e criadores de jogos para os riscos de radicalização em linha das crianças. O Código de Conduta sobre Desinformação<sup>51</sup> está a ser revisto para reforçar os compromissos neste domínio.

---

<sup>45</sup> EUROPOL, [Exploiting Isolation: Offenders and victims of online child sexual abuse during the COVID-19 pandemic](#).  
JRC, [How children \(10-18\) experienced online risks during the Covid-19 lockdown](#).  
UNICEF, [COVID-19 and its implications for protecting children online](#).  
Fundação de Observação da Internet, [Relatório anual de 2020](#).

<sup>46</sup>As situações de aliciamento detetadas pelo NCMEC [duplicaram entre 2019 e 2020](#).

<sup>47</sup> [Inquérito da UNICEF, 2019](#).

<sup>48</sup> [Ação COST: Rede Europeia para a Utilização Problemática da Internet](#).

<sup>49</sup> UNICEF, [Recomendações para a Indústria dos Jogos em Linha sobre a Avaliação do Impacto nas Crianças](#) (p. 15) (2020).

<sup>50</sup> [Código de conduta para a luta contra os discursos ilegais de incitação ao ódio em linha](#).

<sup>51</sup> [Código de Conduta sobre Desinformação](#).



## As crianças enquanto consumidores digitais ativos

As crianças são agora consumidores digitais mais ativos e independentes do que há dez anos, utilizando frequentemente produtos e serviços digitais concebidos para adultos. Estão expostas, ou são visadas, por uma panóplia de técnicas de comercialização em linha. Através de sistemas de recomendação nas redes sociais e de outros algoritmos, de publicidade direcionada, marketing de influenciadores e ludificação do marketing<sup>52</sup>, são propostos aos jovens utilizadores conteúdos nocivos ou inadequados, que aproveitam a sua inexperiência e falta de autocontrolo<sup>53</sup>. Por exemplo, a comercialização de produtos com elevado teor de gordura, açúcar ou sal entre as crianças<sup>54</sup> pode exacerbar os comportamentos alimentares inadequados. Do mesmo modo, a comercialização agressiva junto das crianças de investimentos de risco como apostas seguras pode ter graves consequências financeiras. Para fazer face aos riscos e danos associados a esta situação para as crianças, o Regulamento Serviços Digitais estabelece uma série de obrigações. Estas incluem a proibição de as plataformas em linha apresentarem publicidade aos menores com base na definição de perfis e a obrigação de transparência sobre os seus sistemas de recomendação, bem como opções para os utilizadores alterarem ou influenciarem os principais parâmetros utilizados nos sistemas de recomendação.

Atualmente, os serviços digitais recolhem e partilham continuamente dados sobre crianças e a «datificação»<sup>55</sup> começa mesmo antes do nascimento. Embora os grandes volumes de dados agregados possam permitir conhecimentos inovadores, por exemplo, sobre a saúde e a educação das crianças, a recolha de dados sobre a infância pode também ter um impacto negativo ao longo da vida no bem-estar e no desenvolvimento das crianças. Tanto as **crianças como os pais não estão sensibilizados para a ampla partilha de dados pessoais** que pode resultar da utilização de serviços digitais, nomeadamente os que não têm pagamentos monetários<sup>56</sup>. Embora tantos dados sejam recolhidos pela indústria sobre a utilização dos serviços digitais pelas crianças e os riscos conexos, os académicos não têm acesso a estes importantes **conjuntos de dados**, ou têm um **acesso muito limitado**.

As crianças estão agora sistematicamente expostas a conteúdos e **práticas comerciais inadequadas**. Continua a ser necessária investigação sobre o **impacto neurológico a longo prazo nas crianças** de métodos utilizados para fins comerciais, como a conceção persuasiva,

---

<sup>52</sup> A ludificação é o «processo de tornar as atividades mais semelhantes a jogos», [Kevin Werbach \(2014\)](#). A ludificação é cada vez mais utilizada no marketing social utilizando técnicas como a pontuação, o incentivo e a competição, permitindo às empresas atrair e envolver os clientes de uma forma divertida e recolher dados.

<sup>53</sup> Parlamento Europeu, [Loot boxes in online games and their effect on consumers, in particular young consumers](#), páginas 27-29.

<sup>54</sup> Parlamento Europeu, [Study on the exposure of children to linear, non-linear and online marketing of foods high in fat, salt or sugar. Relatório n.º 6 relativo aos Países Baixos](#). OMS, [Spotlight on adolescent health and well-being](#).

<sup>55</sup> A datificação é uma tendência tecnológica que transforma muitos aspetos da nossa vida em dados que são posteriormente transferidos para informação realizada como uma nova forma de valor.

<sup>56</sup> Ver, por exemplo, as [coimas aplicadas em 2021 pela autoridade italiana dos consumidores e mercados](#) (em italiano).

por exemplo os mecanismos de jogos de fortuna ou azar, como os «baús do tesouro» (loot boxes)<sup>57</sup>.

Os **jogos em linha** são agora uma importante atividade em linha das crianças: 73 % das crianças na UE com idades compreendidas entre os 6 e os 10 anos, 84 % entre os 11 e os 14 anos e 74 % dos jovens entre os 15 e os 24 anos jogam jogos de vídeo. Os jogos em linha adequados à idade podem apoiar atividades educativas e participativas construtivas em linha, desenvolver aptidões e competências digitais e trazer outros benefícios sociais (por exemplo, terapia e cultura). Os esforços liderados pela indústria desempenham um papel importante para garantir um ambiente de jogo seguro, de forma a proteger as crianças e, ao mesmo tempo, promover hábitos de jogo saudáveis. Tal deve incluir também uma abordagem segura desde a conceção no desenvolvimento de produtos e serviços digitais destinados a menores.

### **Défice de competências**

Uma mensagem recorrente nas consultas da Comissão às crianças foi a necessidade de as escolas melhorarem a **literacia mediática** e a **educação para a segurança em linha** das crianças. As aptidões e competências digitais, incluindo a literacia digital e a compreensão do valor dos dados pessoais, são essenciais para as crianças de hoje poderem aprender, ligar-se, informar-se e contribuir ativamente para moldar o mundo que as rodeia.

Os adultos responsáveis por crianças (pais, cuidadores, professores, clubes e dirigentes desportivos, líderes religiosos, assistentes sociais, prestadores de cuidados de saúde, animadores de juventude, etc.) necessitam de competências para apoiar, aconselhar e orientar as crianças. As nossas consultas revelaram que estas competências são muitas vezes inexistentes.

### **Fosso digital**

Nem todas as crianças têm um acesso equitativo, eficaz, seguro e inclusivo à tecnologia digital.

As **crianças em situações vulneráveis**, as crianças em risco de pobreza e exclusão social e as crianças que vivem em zonas rurais e remotas com infraestruturas de banda larga inadequadas devem beneficiar da igualdade de acesso a dispositivos e competências digitais e de igualdade de oportunidades para aproveitar as vantagens da década digital.

Estudos recentes<sup>58</sup> sobre a privação digital mostram que, em alguns países europeus, cerca de 20 % das crianças vivem em famílias que não têm dinheiro para um computador ou uma ligação à Internet em casa. 40 % dos agregados familiares rurais não têm acesso à banda larga rápida. Em alguns domínios, mais de 15 % dos jovens com 15 anos de idade sentem-se digitalmente excluídos e, à escala europeia, 8 % dessa faixa etária carecem de confiança digital.

---

<sup>57</sup> As «loot boxes» (ou «baús do tesouro») são características dos jogos de vídeo, geralmente acessíveis através de jogos de vídeo ou que podem, opcionalmente, ser pagas com dinheiro real - Parlamento Europeu, [Loot boxes in online games and their effect on consumers, in particular young consumers](#), página 14.

<sup>58</sup> [Sítio Web do projeto DigiGen](#).

A nível mundial, a situação é ainda pior: estima-se que 1,3 mil milhões de crianças com idades compreendidas entre os 3 e os 17 anos não têm ligação à Internet em casa<sup>59</sup>. A privação digital na infância pode resultar na falta de competências digitais e confiança digital na vida adulta, aumentando o fosso digital.

### **Falta de participação ativa**

As crianças já não são utilizadoras passivas da tecnologia, mas podem utilizá-la ativamente para se exprimirem e influenciarem o mundo que as rodeia. As **crianças devem ser mais ouvidas** e incluídas no **desenvolvimento e avaliação dos produtos e serviços digitais e das políticas digitais**.

## **4. A visão de uma década digital para as crianças e os jovens**

**A nossa visão: Serviços digitais adequados à idade, sem deixar ninguém para trás e com todas as crianças da Europa protegidas, capacitadas e respeitadas em linha.**

A Estratégia BIK+, uma iniciativa emblemática do Ano Europeu da Juventude 2022, propõe ações em torno de **três pilares**:

1. **experiências digitais seguras para proteger as crianças** quanto a conteúdos em linha nocivos e ilegais, comportamentos, contactos e riscos para os consumidores e para **melhorar o seu bem-estar em linha** através de um ambiente digital seguro e adaptado à idade, criado de forma a respeitar o interesse superior das crianças;
2. **capacitação digital** para que as crianças adquiram as aptidões e competências necessárias para fazerem escolhas informadas e se expressarem no ambiente em linha de forma segura e responsável;
3. **participação ativa, respeitando as crianças**, dando-lhes uma palavra a dizer no ambiente digital, com atividades mais lideradas pelas crianças para promover experiências digitais seguras inovadoras e criativas.

A execução da Estratégia BIK+ exige a elaboração de políticas baseadas em dados concretos, bem como a cooperação e coordenação a nível europeu e internacional. Nos últimos anos, as Nações Unidas, a UNICEF, a OCDE e o Conselho da Europa, bem como as ONG no domínio dos direitos da criança, abordaram a questão dos direitos das crianças no ambiente digital<sup>60</sup>.

## **5. Como obter resultados: pilares e ações**

As novas ações a seguir enumeradas baseiam-se e reforçam a atual infraestrutura BIK da Comissão, tal como acima descrito.

<sup>59</sup> [UNICEF e ITU \(2020\) How Many Children and Youth Have internet Access at Home?](#)

<sup>60</sup> [Observação geral n.º 25 das Nações Unidas.](#)

[Objetivos de Desenvolvimento Sustentável das Nações Unidas.](#)

[UNICEF, Manifesto sobre a governação dos dados das crianças.](#)

[OCDE, Recomendação do Conselho sobre as crianças no ambiente digital.](#)

Conselho da Europa, [Recommendation on Guidelines to Respect, Protect and Fulfil the Rights of the Child in the Digital Environment](#), CM/Rec(2018)7.

## 5.1. Experiências digitais seguras (como proteger melhor as crianças em linha)

*«Todos sabemos que os jovens se encontram nessas plataformas, muitas vezes sem a autorização dos pais. Se eu sei isso, as plataformas e empresas devem sabê-lo.» – um professor espanhol<sup>61</sup>*

A Comissão facilitará a elaboração de um **código de conduta abrangente da UE sobre uma conceção adequada à idade**, com base nas novas regras do Regulamento Serviços Digitais e em conformidade com a Diretiva SCSA e o RGPD. O código visa garantir a privacidade, a segurança e a proteção das crianças quando utilizam produtos e serviços digitais. Este processo envolverá a indústria, os decisores políticos, a sociedade civil e as crianças.

O valor acrescentado desse código seria a sua natureza de correção. Nos termos do Regulamento Serviços Digitais, a Comissão pode convidar os fornecedores de plataformas em linha de muito grande dimensão a participar em códigos de conduta e solicitar que se comprometam a tomar medidas específicas de redução dos riscos, a fim de fazer face a riscos ou danos específicos identificados, através da adesão a um código de conduta específico. Embora a participação nesses códigos de conduta continue a ser voluntária, quaisquer compromissos assumidos pelos fornecedores de plataformas em linha de muito grande dimensão devem ser sujeitos a auditorias independentes.

A indústria tem responsabilidades significativas. Dispõe de ferramentas para criar produtos que, por defeito e desde a conceção, sejam fáceis de utilizar, seguros e privados. Todos os produtos e serviços digitais suscetíveis de serem utilizados pelas crianças devem, por conseguinte, respeitar características de conceção justas e básicas que integrem os valores europeus, tal como consagrados no Regulamento Serviços Digitais. Por exemplo, todos os produtos e serviços suscetíveis de serem utilizados pelas crianças devem ser acompanhados de informações adequadas à idade, facilmente compreensíveis e acessíveis, tais como termos e condições, instruções e advertências, bem como de mecanismos simples para denunciar infrações. Todas as partes envolvidas na conceção digital devem compreender o impacto potencialmente nocivo para as crianças das opções de conceção e desenvolvimento<sup>62</sup>, bem como os eventuais riscos e danos, como o aliciamento, decorrentes da utilização de diferentes serviços digitais pelas crianças.

Com base nos trabalhos em curso<sup>63</sup> e tendo em conta as novas regras do Regulamento Serviços Digitais para as plataformas em linha, a Comissão **apoiará métodos para comprovar a idade** de forma segura e respeitadora da privacidade, a reconhecer em toda a UE. A Comissão trabalhará prioritariamente com os Estados-Membros<sup>64</sup> (que, em conformidade com a legislação nacional, podem optar por emitir identificação eletrónica para os menores de 18 anos ao abrigo da recente proposta relativa à identidade digital europeia), com as partes interessadas relevantes e com as organizações europeias de normalização, **a fim**

---

<sup>61</sup> Professor participante na consulta: [Como adaptar a Década Digital da Europa às crianças e aos jovens?](#).

<sup>62</sup> Por exemplo, a proposta de [Regulamento Inteligência Artificial](#) obriga os fornecedores de aplicações de IA de risco elevado a avaliarem e reduzirem os riscos antes de colocarem os seus sistemas no mercado, tendo especificamente em conta se é suscetível de ser acedido por crianças ou de ter impacto nas mesmas (artigo 9.º, n.º 8, do referido regulamento).

<sup>63</sup> O [euCONSENT](#) é um projeto-piloto financiado pela UE que visa conceber e testar uma solução interoperável para a verificação da idade e o consentimento parental.

<sup>64</sup> Principalmente através do grupo de peritos para uma Internet mais segura para as crianças.

**de reforçar os métodos eficazes de verificação da idade.** Este trabalho incentivará soluções de mercado através de um **quadro robusto de certificação e interoperabilidade.**

Além da verificação da idade para aceder a determinados conteúdos em linha, a Comissão incluirá no código de conduta para os prestadores de serviços em linha a criar no âmbito da Estratégia para a Igualdade de Género 2020-2025, uma secção dedicada aos conteúdos exclusivamente para adultos, que visa em especial **combater a partilha de imagens íntimas não consensuais**, autênticas ou manipuladas, que podem eventualmente envolver crianças.

Apesar das ações em curso, o **ciberassédio** continua a ser a queixa mais frequente nas linhas de apoio da «Internet mais segura» na última década. O número telefónico 116 111 está hoje especialmente reservado para linhas telefónicas de apoio a crianças na UE. O ciberassédio e outros problemas em linha podem ser resolvidos através deste número ou diretamente através das linhas de apoio da «Internet mais segura». A estratégia tornará o apoio oferecido pelos centros «Internet mais segura» mais visível através de uma cooperação reforçada sobre o número 116 111 e de serviços em linha conexos (por exemplo, aplicações de ajuda), que devem ser igualmente acessíveis às crianças em situações vulneráveis. Além disso, um grupo de peritos *ad hoc* apresentará recomendações relacionadas com o (ciber)assédio e o bem-estar na escola<sup>65</sup>.

As linhas de apoio e linhas diretas «Internet mais segura»<sup>66</sup> cofinanciadas pela UE continuarão a prestar assistência ao público, em especial às crianças, quando confrontadas com conteúdos nocivos e ilegais. Se lhes for concedido o estatuto de «sinalizadores de confiança» nas condições previstas no Regulamento Serviços Digitais proposto, poderão contribuir para uma avaliação mais rápida das denúncias de conteúdos ilegais em linha e para a tomada das medidas consequentes. Exemplos desses conteúdos são o material pedopornográfico e o discurso de ódio racista e xenófobo, em conformidade com o Código de Conduta para combater os discursos ilegais de incitação ao ódio em linha, incluindo o discurso antissemita, tal como estabelecido na Estratégia da UE para combater o antissemitismo e apoiar a vida judaica<sup>67</sup>.

A Comissão coordenará e promoverá igualmente o **intercâmbio de boas práticas** entre as autoridades da UE e os Estados-Membros sobre a aplicação do **direito do consumidor no que diz respeito às crianças**. A Comissão fará igualmente um **levantamento da investigação sobre o impacto do neuromarketing** nas crianças, a fim de ajudar as autoridades nacionais de defesa do consumidor a avaliar melhor a forma como as técnicas de influência comercial podem ser prejudiciais para as crianças. Estes conhecimentos serão utilizados para as atividades coordenadas de aplicação da lei a realizar ao abrigo do Regulamento relativo à cooperação no domínio da defesa do consumidor<sup>68</sup>.

**A Comissão pretende:**

<sup>65</sup> [Comunicação «Concretizar o Espaço Europeu da Educação até 2025»](#), COM(2020) 625 final.

<sup>66</sup> [Programa de Trabalho Europa Digital 2021-2022](#).

<sup>67</sup> [Estratégia da UE para combater o antissemitismo e apoiar a vida judaica \(2021-2030\)](#), COM(2021) 615 final.

<sup>68</sup> [Regulamento relativo à cooperação no domínio da defesa do consumidor](#), Regulamento (UE) 2017/2394.

- incentivar e facilitar a elaboração de um código de conduta abrangente da UE em matéria de conceção adequada à idade, com base no quadro previsto no Regulamento Serviços Digitais, até 2024;
- emitir um pedido de normalização para uma norma europeia de comprovação/verificação da idade, no âmbito da proposta relativa à identificação eletrónica, a partir de 2023;
- apoiar o desenvolvimento de um comprovativo digital de idade reconhecido à escala da UE, com base na data de nascimento, no quadro da proposta relativa à identificação eletrónica, a partir de 2024;
- dar ênfase à questão dos conteúdos exclusivamente para adultos no código de conduta previsto no âmbito da Estratégia para a Igualdade de Género 2020-2025;
- assegurar que o número harmonizado 116 111 dá resposta ao ciberassédio, em cooperação com as linhas de apoio «Internet mais segura» cofinanciadas pela UE, até 2023;
- cofinanciar as linhas de apoio e linhas diretas «Internet mais segura» na UE, incluindo as que vierem a ser reconhecidas como «sinalizadores de confiança» ao abrigo do Regulamento Serviços Digitais, a fim de ajudar o público, em especial as crianças, quando confrontadas com conteúdos nocivos e ilegais, a partir de 2022;
- partilhar as recomendações relativas ao (ciber)assédio do grupo de peritos para o bem-estar na escola, a partir de 2023;
- fazer um levantamento da investigação existente sobre o impacto do neuromarketing nas crianças até ao final de 2022, a fim de apoiar atividades coordenadas de aplicação da lei a realizar ao abrigo do Regulamento relativo à cooperação no domínio da defesa do consumidor, a partir de 2023.

**A Comissão convida os Estados-Membros a:**

- apoiar métodos eficazes de verificação da idade, em conformidade com a proposta relativa à identificação eletrónica;
- apoiar, nomeadamente com pessoal qualificado, o número harmonizado 116 111 para combater o ciberassédio.

## A Comissão convida as empresas a:

- avaliar e abordar de forma coerente os riscos específicos para as crianças decorrentes da utilização dos seus produtos e serviços, incluindo os riscos para a segurança, bem como das respetivas práticas comerciais;
- contribuir e comprometer-se com um código de conduta abrangente da UE sobre uma conceção adequada à idade, bem como com a secção sobre conteúdos exclusivamente para adultos do código de conduta a criar no âmbito da Estratégia para a Igualdade de Género 2020-2025;
- aplicar efetivamente medidas sobre o acesso a conteúdos com restrição de idade, incluindo sítios Web de conteúdos para adultos e jogos reservados a maiores, em conformidade com as regras nacionais e europeias;
- cooperar com sinalizadores de confiança para avaliar e retirar rapidamente conteúdos ilegais e reagir às denúncias de conteúdos nocivos;
- permitir aos investigadores académicos o acesso aos dados e informações relevantes sobre as oportunidades e riscos para as crianças, em plena conformidade com as regras em matéria de proteção de dados.

### 5.2. Capacitação digital (como capacitar melhor as crianças para fazerem escolhas informadas em linha)

*«As crianças receberam uma ferramenta complexa sem manual de instruções»<sup>69</sup> — uma criança portuguesa.*

A Década Digital da Comissão estabelece objetivos ambiciosos de que 80 % da população adulta possua competências digitais básicas e de que 20 milhões de especialistas informáticos estejam empregados até 2030<sup>70</sup>. Para o efeito, as crianças devem adquirir **competências digitais desde tenra idade**. Por exemplo, a Semana Europeia da Programação<sup>71</sup> ajuda as crianças a compreender como os algoritmos e o mundo digital funcionam.

Embora a maioria dos Estados-Membros da UE tenha desenvolvido estratégias para o desenvolvimento de competências digitais (quer como tema intercurricular, quer como tema separado), poucos efetuam um **acompanhamento e avaliação regulares** para avaliar o impacto e rever essas estratégias. A Comissão está a elaborar uma proposta de recomendação do Conselho relativa à melhoria da oferta de competências digitais na educação<sup>72</sup>, a fim de promover um entendimento comum, mobilizar o empenhamento político transnacional, promover a aprendizagem e o intercâmbio mútuo entre pares e incentivar os investimentos.

---

<sup>69</sup> Criança participante na consulta: [Como adaptar a Década Digital da Europa às crianças e aos jovens?](#)

<sup>70</sup> «Orientações para a Digitalização até 2030: a via europeia para a Década Digital», COM(2021) 118 final; meta baseada no [Plano de Ação sobre o Pilar Europeu dos Direitos Sociais](#).

<sup>71</sup> [A Semana Europeia da Programação é uma iniciativa de base que visa colocar a programação e a literacia digital ao alcance de todos de uma forma divertida e participativa](#).

<sup>72</sup> [Plano de Ação para a Educação Digital — Ação 10](#).

Manter uma base de conhecimentos atualizada e acompanhar o impacto da transformação digital no bem-estar das crianças é essencial para esta e para as futuras gerações de crianças na UE.

A literacia digital (ou a sua falta) começa numa fase precoce da vida. As competências em matéria de literacia mediática<sup>73</sup> são cruciais para que as crianças compreendam e naveguem nas informações que acedem em linha, identifiquem os riscos em linha, como a informação deturpada e a desinformação, as burlas e fraudes, e a publicidade oculta, e para participem ativamente e responsabilmente na economia digital, na sociedade e nos processos democráticos.

As respostas dos professores às consultas da Comissão evidenciaram dificuldades em envolver todos os colegas. Entre as razões citadas conta-se o facto de **não haver sensibilização suficiente**, de muitos **professores não possuírem os conhecimentos**, competências e confiança necessárias e de ser difícil acompanhar o avanço contínuo da tecnologia. São necessárias formação de professores, promoção de recursos fiáveis e **mais campanhas destinadas aos pais e cuidadores**. A formação sobre os direitos da criança em linha deve também ser incluída nestas iniciativas, a fim de aumentar a sensibilização para o facto de os direitos das crianças em linha serem os mesmos que fora de linha, como determina o Comentário Geral n.º 25 das Nações Unidas.

A Estratégia BIK+, através da plataforma [betterinternetforkids.eu](http://betterinternetforkids.eu) («portal BIK») e da rede de centros «Internet mais segura», pode apoiar o desenvolvimento de **módulos para professores** (por exemplo, cursos em linha abertos a todos «MOOC») para diferentes grupos etários com aulas sobre literacia mediática, segurança em linha, riscos para os consumidores em linha, ciberassédio, bem-estar mental, estereótipos nocivos, deturpação do sexo na pornografia, consentimento e respeito digitais e ludificação<sup>74</sup> no ensino<sup>75</sup>.

O **intercâmbio de boas práticas** entre os Estados-Membros será coordenado e promovido no âmbito do diálogo estruturado sobre educação e competências digitais<sup>76</sup> e dos grupos de peritos relevantes.

A Estratégia BIK+ apoiará campanhas de literacia mediática em grande escala para chegar às crianças, famílias e professores, aproveitando os multiplicadores nacionais e europeus existentes, como as escolas, as organizações da sociedade civil e a indústria. As crianças e, se for caso disso, os pais e os professores, devem ser envolvidas para tornar as abordagens mais adequadas à sua idade e permitir intercâmbios intergeracionais sobre a utilização criativa e responsável das tecnologias digitais,  **aumentando a sensibilização das crianças para os riscos** enquanto jovens consumidores e sobre a utilização de dados pessoais.

---

<sup>73</sup> Considerando 59 da Diretiva SCSSA: A «literacia mediática» refere-se às competências, aos conhecimentos e à compreensão que permitem aos cidadãos utilizar os meios de comunicação social de forma eficaz e segura. [...] A literacia mediática não deve confinar-se a uma aprendizagem centrada em ferramentas e tecnologias, mas deve também ter como objetivo dotar os cidadãos das competências de pensamento crítico necessárias para emitir juízos, analisar realidades complexas e reconhecer a diferença entre factos e opiniões.

<sup>74</sup> Ver exemplo do [jogo «Happy Online»](#).

<sup>75</sup> Estes módulos estarão em conformidade com as orientações comuns para professores e educadores sobre o combate à desinformação e a promoção da literacia digital desenvolvidas no âmbito do Plano de Ação para a Educação Digital.

<sup>76</sup> [Espaço de imprensa da Comissão](#).



Além disso, a Comissão está a trabalhar com a OCDE no desenvolvimento de um quadro de competências financeiras para as crianças<sup>77</sup>, a publicar até ao final de 2022, que incluirá as competências financeiras essenciais de que as crianças necessitam no mundo digital.

A Estratégia BIK+ complementar e trabalhará em sinergia com o Plano de Ação para a Educação Digital, por exemplo através da promoção dos centros «Internet mais segura» nacionais como um balcão único para obter informações e apoio fiáveis e adequados à idade, adaptados às necessidades nacionais em matéria de **educação formal e informal**. A Comissão continuará a partilhar e a promover os recursos disponíveis para o público através do portal BIK e a incentivar o trabalho de sensibilização dos centros «Internet mais segura» e de outros intervenientes, para que as crianças possam aprender, em diversos contextos, desde clubes desportivos até escolas, a mostrar respeito digital.

A **aprendizagem entre pares**, a cocriação e o exemplo das **redes de embaixadores da juventude e painéis de jovens para uma Internet melhor** serão promovidos como boas práticas para abordagens educativas dentro e fora da UE.

Para apoiar todas as crianças, o **ambiente digital deve ser diversificado, inclusivo, não discriminatório e isento de estereótipos**. As crianças devem ter acesso a informações em linha objetivas e adequadas à sua idade sobre o sexo e o género. A diversidade e a sensibilização para as questões de género devem ser apoiadas pelos profissionais da informática, a fim de compreender melhor as necessidades específicas das raparigas, dos jovens utilizadores com deficiência e noutras situações vulneráveis. Há que incentivar modelos positivos para as raparigas, que estão sub-representadas nas tecnologias da informação e comunicação, e garantir a igualdade de oportunidades entre rapazes e raparigas. A indústria deve proporcionar um ambiente inclusivo para todos, em que as crianças com deficiência possam jogar, aprender e interagir em linha.

Para beneficiar das oportunidades digitais, **as crianças necessitam de uma ligação à Internet fiável e a preços acessíveis, bem como de dispositivos digitais adequados**. Os objetivos de conectividade da Década Digital e os princípios digitais, bem como o investimento e financiamento significativos da UE, abordam a questão da conectividade em casa e na escola; as disposições do Código Europeu das Comunicações Eletrónicas em matéria de serviço universal exigem preços acessíveis para os serviços de conectividade<sup>78</sup>. As ações dos Estados-Membros no âmbito do pilar 20 do Pilar Europeu dos Direitos Sociais visam a acessibilidade dos «serviços essenciais», incluindo as comunicações eletrónicas. A Recomendação do Conselho relativa à criação de uma Garantia Europeia para a Infância recomenda que os Estados-Membros «forneçam [...] o equipamento adequado necessário para o ensino à distância» [e] «façam o investimento necessário para combater todas as formas de clivagem digital».

Para chegar a todas as crianças, a Comissão prestará **especial atenção às crianças com necessidades especiais ou específicas, ou oriundas de meios desfavorecidos e vulneráveis**. Por exemplo, os migrantes e os cidadãos da UE com antecedentes migratórios enfrentam

---

<sup>77</sup> [Literacia financeira](#).

<sup>78</sup> [Diretiva \(UE\) 2018/1972](#) que estabelece o Código Europeu das Comunicações Eletrónicas.

frequentemente obstáculos no acesso a cursos e serviços digitais, nomeadamente devido à falta de competências digitais para utilizar esses serviços<sup>7980</sup>. As crianças em risco de pobreza e exclusão social, as crianças de origem migrante ou cigana e outras crianças particularmente expostas à discriminação e à segregação<sup>81</sup>, as crianças cujos pais não possuem competências digitais básicas, as crianças com deficiência, as crianças em contextos de prestação de cuidados, todas têm necessidades específicas. As iniciativas devem centrar-se no equilíbrio de género, para que tanto as raparigas como os rapazes adquiram competências digitais desde tenra idade. A eficácia deve ser medida e as melhores práticas identificadas.

A Estratégia BIK+ contribuirá através do **alargamento do âmbito de trabalho dos centros «Internet mais segura» para ajudar a colmatar o fosso digital**, em especial na **transmissão de competências digitais aos grupos vulneráveis**. Os centros «Internet mais segura» podem apoiar os programas relevantes a nível nacional e da UE.

**A Comissão pretende:**

- apoiar o acompanhamento do impacto da transformação digital no bem-estar das crianças pelos Estados-Membros, a indústria e as instituições académicas através do portal BIK, a partir de 2023;
- desenvolver e distribuir módulos didáticos (MOOC) para professores através do portal BIK e dos centros «Internet mais segura», em 2023-2024;
- promover o intercâmbio de boas práticas para os programas curriculares nacionais em matéria de literacia mediática entre os Estados-Membros e entre escolas e educadores em toda a UE, no âmbito do diálogo estruturado sobre educação e competências digitais e através de grupos de peritos relevantes, a partir de 2022<sup>82</sup>;
- organizar campanhas de literacia mediática destinadas a crianças, professores, pais e cuidadores, mobilizando os multiplicadores, a partir de 2022;
- desenvolver instrumentos e atividades de sensibilização para os riscos que as crianças enfrentam enquanto consumidores jovens, com o apoio do portal BIK e dos centros «Internet mais segura», a partir de 2022;
- reforçar o apoio aos centros «Internet mais segura» nos Estados-Membros, a fim de proporcionar educação e formação informal às crianças em situações vulneráveis para colmatar o fosso digital, a partir de 2022.

<sup>79</sup> [Plano de ação sobre a integração e a inclusão para 2021-2027](#), COM(2020) 758 final.

<sup>80</sup> 8,1 % das pessoas nascidas fora da UE indicam que não podem comprar um computador, em comparação com 3,1 % das que nasceram no país em questão, Eurostat, EU-SILC (dados de 2018). Os pais de agregados familiares com antecedentes migratórios podem ter mais dificuldade em apoiar os filhos na aprendizagem à distância quando não dominam a língua utilizada na escola.

<sup>81</sup> [Uma União da Igualdade: Quadro estratégico da UE para a igualdade, a inclusão e a participação dos ciganos](#), COM(2020) 620 final.

<sup>82</sup> Dependendo do diálogo estrutural.

### **A Comissão convida os Estados-Membros a:**

- acompanhar o impacto da transformação digital no bem-estar das crianças;
- proceder ao intercâmbio de boas práticas no âmbito do diálogo estruturado sobre educação e competências digitais e dos grupos de peritos relevantes;
- promover os centros «Internet mais segura» enquanto balcão único para recursos fiáveis em matéria de literacia mediática e segurança em linha para as crianças, famílias e professores.
- realizar os investimentos necessários para colmatar todas as formas de fosso digital, em conformidade com a Garantia Europeia para a Infância, nomeadamente com o apoio dos fundos europeus e, em especial, do Fundo Europeu de Desenvolvimento Regional (FEDER).

### **A Comissão convida as empresas a:**

- acompanhar o impacto da transformação digital no bem-estar das crianças;
- investir em competências para aumentar a sensibilização para as diversas necessidades das crianças, combater os estereótipos e assegurar a acessibilidade digital no desenvolvimento de produtos.

### **5.3. Participação ativa (como respeitar as opiniões das crianças)**

*«Sou a favor de uma maior participação dos jovens até 2030. É a nossa geração que cresceu com o mundo em linha.» — um embaixador austríaco de juventude para uma Internet melhor.*

As crianças são cidadãos ativos. Enquanto agentes da mudança, utilizam cada vez mais as redes sociais para mobilizar e defender os seus objetivos, por exemplo, o movimento de greve às aulas pelo clima. A Estratégia BIK+ congratula-se com esta evolução e reconhece a importância de respeitar e incluir as opiniões das crianças na definição da Década Digital. As crianças devem ser apoiadas no desenvolvimento e exercício da cidadania nos debates políticos e políticos e devem gozar o seu direito de reunião e associação através das plataformas sociais em linha. No entanto, a investigação demonstrou que há margem para aumentar as atividades em linha associadas à criatividade e à cidadania digital<sup>83</sup>. Conclui que as crianças de hoje correm o risco de estar sub-representadas nos processos de tomada de decisão política, conduzindo a necessidades e expectativas não satisfeitas<sup>84</sup>.

Por conseguinte, a Estratégia BIK+ reconhece que é importante **envolver ativamente as crianças, em toda a sua diversidade, na configuração do ambiente digital**, uma vez que os menores de 18 anos têm uma perspectiva única sobre uma infância digital.

---

<sup>83</sup> [Eukids Online 2020](#).

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

No âmbito da estratégia para os direitos da criança, a Comissão comprometeu-se a **reforçar a participação das crianças** através da criação de uma nova **Plataforma Europeia para a Participação das Crianças**<sup>85</sup>. Em sinergia com esta plataforma, a Estratégia BIK+ incentivará atividades lideradas pelas crianças para que estas participem de forma positiva e crítica no ambiente digital em temas relevantes para a geração jovem, como a cibersegurança, a ética e o desenvolvimento sustentável.

No âmbito da Estratégia BIK+, o contributo das crianças sobre temas digitais será reforçado, em especial no que se refere à indústria. Com base em iniciativas existentes, como as redes de embaixadores da juventude e painéis de jovens para uma Internet melhor, e no Compromisso dos Jovens para uma Internet melhor, a Comissão reforçará as **atividades lideradas pelas crianças**.

A Estratégia BIK+ continuará a **incentivar a participação dos jovens**, também nos Estados-Membros. Por exemplo, os programas locais podem reconhecer **formadores entre pares**.

Será disponibilizada uma **versão adaptada às crianças** da Estratégia BIK+, em conformidade com as orientações constantes da estratégia em matéria de direitos da criança<sup>86</sup>.

A Comissão implicará igualmente as crianças no **acompanhamento da execução da Estratégia BIK+**.

#### **A Comissão pretende:**

- Implicar as crianças na criação do código de conduta abrangente da UE sobre uma conceção adequada à idade, previsto no pilar 1, a partir de 2023;
- lançar uma ação iniciada e liderada por crianças sobre um tema de relevância digital para a geração jovem, em sinergia com a Plataforma Europeia para a Participação das Crianças, a partir de 2023;
- alargar o papel dos embaixadores da juventude e painéis de jovens para uma Internet melhor para apoiar as atividades entre pares a nível nacional, regional e local, a partir de 2022;
- redigir uma versão adaptada às crianças da Estratégia BIK+, em 2022;
- organizar, de dois em dois anos, uma avaliação liderada por crianças da Estratégia BIK+.

#### **A Comissão convida os Estados-Membros a:**

- apoiar a formação entre pares e o ensino digital entre crianças e adultos;
- envolver um leque inclusivo de embaixadores da juventude para contribuir para as políticas digitais a nível local, regional e nacional.

#### **A Comissão convida as empresas a:**

<sup>85</sup> [Estratégia da UE sobre os direitos da criança](#), COM(2021) 142 final.

<sup>86</sup> [Guia sobre a criação de versões de documentos escritos adaptadas às crianças](#).

- consultar e envolver ativamente as crianças de forma sistemática no desenvolvimento e implantação dos seus produtos e serviços digitais;
- criar, em conjunto com crianças de diferentes idades e origens, formas de comunicação adaptadas às crianças, incluindo os termos e condições dos seus produtos e serviços digitais;
- desenvolver produtos e serviços inclusivos<sup>87</sup> que promovam o direito das crianças de se exprimirem e facilitem a sua participação na vida pública.

## 6. Sensibilização e cooperação internacionais

A proteção em linha e a capacitação digital são desafios globais que transcendem as fronteiras e as jurisdições nacionais. Na primavera de 2021, através da Observação geral n.º 25, o Comité das Nações Unidas para os Direitos da Criança emitiu orientações sobre a forma de aplicar eficazmente a Convenção das Nações Unidas sobre os Direitos da Criança e os respetivos Protocolos Facultativos, para abordar explicitamente os direitos das crianças no ambiente digital.

Através da Estratégia Global Gateway<sup>88</sup>, a UE reforçará as ligações entre a Europa e o mundo e ajudará os países parceiros a combater o fosso digital e a integrar-se melhor no ecossistema digital mundial.

Unir forças permite-nos abordar estas questões globais de forma eficaz e eficiente e promover os valores europeus, estabelecendo normas de segurança elevadas e promovendo a capacitação das crianças e a sua participação ativa na década digital em todo o mundo, contribuindo simultaneamente para a consecução dos Objetivos de Desenvolvimento Sustentável.

Um dos casos deste ponto é a luta contra o abuso sexual de crianças. Em consonância com os esforços envidados no âmbito da Estratégia da UE para uma luta mais eficaz contra o abuso sexual de crianças, a Comissão tem vindo a trabalhar em estreita colaboração com empresas tecnológicas, sob a égide do Fórum Internet da UE<sup>89</sup>, e coopera com organizações da sociedade civil e organizações internacionais e regionais através da WeProtect Global Alliance to End Child Sexual Exploitation Online. A Comissão também tem apoiado, desde há anos, os esforços desenvolvidos a nível global, através do financiamento da rede de linhas diretas INHOPE, existentes em 46 países. Este trabalho prosseguirá e deverá acelerar ao abrigo da legislação proposta com a presente estratégia.

A Comissão **continuará a partilhar experiências, conhecimentos especializados e valores com organizações e parceiros internacionais e a apoiar uma abordagem comum** em matéria de direitos digitais das crianças em todo o mundo, por exemplo, incentivando as normas técnicas, métricas, definições e abordagens necessárias.

<sup>87</sup>Por exemplo: exemplos de sucesso diversificados, produtos e serviços acessíveis às crianças com deficiência.

<sup>88</sup> [Comunicação conjunta «a Estratégia Global Gateway»](#), JOIN(2021) 30 final.

<sup>89</sup> Lançado pela Comissão Europeia em 2015, o [Fórum Internet da UE](#) reúne representantes de empresas tecnológicas, dos Estados-Membros da UE e da Comissão para combater a utilização abusiva da Internet para fins terroristas e reforçar a luta contra o abuso sexual de crianças.

A reunião anual do Fórum para uma Internet mais Segura<sup>90</sup> fará o balanço da evolução a nível internacional e procederá ao intercâmbio de boas práticas. Através dos centros «Internet mais segura», serão reforçados os atuais programas de tutoria e intercâmbio fora da UE e prosseguirão as celebrações internacionais do Dia por uma Internet Mais Segura.

O futuro plano de ação para a juventude no âmbito da ação externa da UE reforçará o papel essencial dos jovens na transição digital e apoiará ambientes digitais seguros que promovam a participação e a capacitação das crianças e jovens.

A Comissão promoverá a Estratégia BIK+ nas suas relações com outras organizações internacionais e países parceiros, com a ambição de orientar os parceiros internacionais para a transformação digital com uma abordagem baseada nos direitos da criança.

## 7. Conclusões

*«A nossa União será mais forte se for mais como a nossa próxima geração: ponderada, determinada e solidária. Baseada nos valores e determinada na ação»<sup>91</sup>.*

Ao anunciar o Ano Europeu da Juventude, a presidente Ursula von der Leyen incentivou os jovens a tornarem-se agentes de mudança. A Estratégia BIK+ dá-lhes voz na esfera digital, bem como medidas reforçadas para o seu bem-estar, competências e segurança digitais.

Um ambiente digital seguro, protegido e de confiança é uma pedra angular da UE. A Comissão está plenamente empenhada em apoiar a proteção, a capacitação e o respeito das crianças na transformação digital.

Com base na estratégia de 2012, a Estratégia BIK+ presta especial atenção às oportunidades e aos riscos em linha para as crianças em situações de vulnerabilidade. Todas as crianças estarão mais bem equipadas para crescer em linha e usufruir de experiências mais adaptadas à sua idade.

A Estratégia BIK+ reflete os contributos de uma vasta gama de pontos de vista, principalmente os das crianças. As crianças participarão na sua execução e acompanhamento. O seu êxito depende da cooperação entre a Comissão, os Estados-Membros e os principais parceiros, como a indústria, a sociedade civil e as organizações internacionais, a fim de encontrar soluções concretas para uma utilização melhor e mais saudável da Internet pelas crianças e jovens.

A Comissão acompanhará a Estratégia de dois em dois anos, com a participação das crianças, e publicará um relatório em linha<sup>92</sup>.

A Comissão convida o Parlamento Europeu e o Conselho a subscreverem a Estratégia e a unirem esforços para a sua execução. A Comissão apela ao Comité das Regiões e ao Comité

---

<sup>90</sup> [Página Web do Fórum para uma Internet mais Segura.](#)

<sup>91</sup> [Discurso sobre o estado da União de 2021.](#)

<sup>92</sup> A atual ferramenta «Mapa BIK» será adaptada à estratégia BIK+.

Económico e Social Europeu para que promovam o diálogo com as autoridades locais e regionais, os parceiros económicos e sociais e a sociedade civil.

**Todos temos a responsabilidade de ouvir as crianças e de agir de imediato.** Como disseram o Yevgeny, a Lili e o João no Grupo Consultivo da Juventude #DigitalDecade4YOUth: *«Cabe agora aos decisores políticos e às outras partes interessadas responder ao desafio... nós, enquanto crianças e jovens, sentimos que estamos todos a trabalhar em conjunto para tornar o mundo digital um lugar melhor e mais seguro.»*