

EU KIDS ACT
LA PROPOSTA COM(2026) 681 FINAL PER SPAZI
DIGITALI RESPONSABILI
E AFFIDABILI PER I MINORI

*Prima lettura dei contenuti, dell'architettura normativa e delle
questioni applicative*

REDAZIONE IL CASO.it

SOMMARIO: 1. Una proposta che supera la formula della maggiore età digitale; 2. Collocazione nel quadro europeo e ambito della proposta; 3. L'accesso autonomo tra tredici e quindici anni; 4. Sicurezza fin dalla progettazione; 5. Compagni IA, chatbot e videogiochi; 6. Autodeterminazione del minore, segnalazioni e ruolo dei tutori; 7. Verifica dell'età e responsabilità genitoriale; 8. Vigilanza, sanzioni e tempi di applicazione; 9. Prime questioni interpretative e di politica legislativa; 10. Conclusioni.

1. Una proposta che supera la formula della maggiore età digitale

Nel dibattito pubblico l'iniziativa è stata spesso descritta come la proposta europea di una "maggiore età digitale". La formula coglie un elemento reale, ma restituisce solo una parte del progetto. La Commissione non introduce un divieto generale di accesso a internet, né un limite uniforme per ogni servizio digitale. La proposta seleziona alcune tipologie di servizi e sistemi accessibili ai minori e interviene, con strumenti diversi, sull'accesso, sul disegno dell'interfaccia, sulle raccomandazioni algoritmiche, sui contatti, sulle transazioni e sulle forme di

assistenza o compagnia offerte dall'intelligenza artificiale.

La Relazione accompagna la proposta con un dato che ne spiega l'impostazione: soltanto circa la metà dei ragazzi tra nove e sedici anni dichiara di sentirsi sicura online. La Commissione richiama rischi eterogenei - dal bullismo all'adescamento, dall'alterazione del sonno alla dipendenza, dalla riduzione dell'autostima ai disturbi alimentari - e li considera non come fatti estranei alla progettazione dei servizi, ma come conseguenze che possono essere accresciute da certe funzionalità digitali. Da qui la scelta di rendere più precisi e vincolanti alcuni standard già affiorati nel DSA e nei suoi orientamenti sulla protezione dei minori.

Il movente giuridico e politico è anche l'armonizzazione. Numerosi Stati membri hanno iniziato a discutere o notificare misure nazionali sull'età minima e sulla verifica dell'età. Differenze di soglie, servizi considerati e tecniche di controllo possono rendere più difficile la prestazione transfrontaliera e offrire livelli di tutela non equivalenti. La base giuridica proposta è perciò l'art. 114 TFUE: il mercato interno è il titolo di intervento, mentre l'elevata protezione della salute e della sicurezza dei minori costituisce, secondo l'impostazione della Commissione, il contenuto necessario dell'armonizzazione.

Conviene inoltre tenere presente che si tratta, per ora, di una proposta. Le soglie, le definizioni e perfino alcune formulazioni tecniche potranno mutare nel procedimento legislativo ordinario. L'interesse della prima lettura non è dunque quello di anticipare un diritto positivo già vigente, ma di comprendere la direzione dell'intervento e i punti sui quali Parlamento e Consiglio saranno chiamati a scegliere.

2. Collocazione nel quadro europeo e ambito della proposta

L'art. 1 enuncia una tecnica normativa di integrazione. L'EU Kids Act "specifica e integra" il regolamento (UE) 2022/2065, cioè il Digital Services Act, e "integra" il regolamento (UE) 2024/1689, l'AI Act. Non sostituisce le regole generali sulla

diligenza delle piattaforme, né i divieti e gli obblighi dell'AI Act; aggiunge prescrizioni riferite espressamente ai minori. Il rapporto sarà importante anche sul piano dell'enforcement: per le piattaforme opera in larga misura il sistema del DSA, per i compagni IA e i chatbot il sistema dell'AI Act.

L'ambito materiale è assai ampio. Sono destinatari i fornitori di servizi di social network online, piattaforme per la condivisione di video, app store, giochi online e sistemi operativi; vi rientrano inoltre i fornitori di "compagni IA" e di chatbot conversazionali generali. L'applicazione è extraterritoriale: per i servizi digitali rileva l'offerta a destinatari stabiliti o situati nell'Unione; per i sistemi di IA rileva l'immissione sul mercato o la messa in servizio nell'Unione, a prescindere dal luogo di stabilimento del fornitore.

Le definizioni sono, per questa ragione, decisive. Il "compagno IA" è il sistema che rende possibili interazioni durature e personalizzate o di compagnia e simula o facilita una relazione sociale, emotiva o interpersonale. Il chatbot conversazionale generale, invece, è un sistema per finalità generali con capacità conversazionali e di assistenza in vari ambiti; sono esclusi i servizi conversazionali limitati a un compito o a funzioni predefinite, quali il supporto clienti, applicazioni transazionali o industriali e talune applicazioni didattiche o informative. La distinzione mira a concentrare la disciplina sulle relazioni e sulle interazioni più idonee a incidere sullo sviluppo del minore.

Restano fuori, in via espressa, enciclopedie e archivi didattici o scientifici senza scopo di lucro, servizi prevalentemente educativi gestiti da istituzioni di istruzione, piattaforme open source - salvo che siano esse stesse sistemi IA rilevanti - strumenti di ricerca e sviluppo e sistemi sviluppati e gestiti esclusivamente da autorità pubbliche. La Commissione potrà modificare l'elenco mediante atti delegati, aggiungendo o eliminando categorie secondo il rischio. La clausola antielusione dell'art. 4 completa il quadro: non sono ammesse condotte contrattuali, commerciali o tecniche, compresi disegni di

interfaccia, che abbiano l'obiettivo o il risultato di aggirare gli obblighi.

3. L'accesso autonomo tra tredici e quindici anni

Il nucleo più visibile è l'art. 6. I fornitori di social network e di piattaforme video non possono consentire a chi abbia meno di quindici anni di creare o utilizzare un account proprio quando il servizio presenti un rischio per la vita privata, la sicurezza o la protezione dei minori. La soglia, quindi, non riguarda in modo indifferenziato ogni servizio ricompreso nelle definizioni europee: l'applicabilità dipende dalla presenza di almeno una delle caratteristiche di rischio tipizzate.

Sono considerate rilevanti, tra l'altro, la possibilità di trasmettere contenuti in diretta a un numero indeterminato di destinatari; la possibilità di contattare o interagire con persone estranee alle connessioni o agli abbonamenti preesistenti; l'uso di raccomandazioni fondate sulla profilazione o di suggerimenti di contenuti e contatti esterni alla propria rete; l'impiego di funzionalità che favoriscono il consumo ininterrotto, l'interazione o la ripresa dell'uso attraverso notifiche automatizzate. Il criterio è funzionale: non conta soltanto l'etichetta commerciale del servizio, ma ciò che esso effettivamente consente e il modo in cui è progettato.

L'articolo non configura pertanto una proibizione assoluta dei social per gli infraquindicenni. Per i minori che abbiano compiuto tredici anni, ma non quindici, il tutore può creare un account con caratteristiche limitate. Gli strumenti del tutore devono restare sempre attivi; il tutore può fissare un tempo massimo giornaliero, in ogni caso non superiore a un'ora, e deve poter approvare nuovi contatti e limitarne il numero. Il modello è quello di un accesso derivato e presidiato, non dell'autonomia contrattuale e funzionale del minore.

Al di sotto dei tredici anni la proposta non autorizza account propri. L'art. 7 prevede tuttavia un'eccezione molto delimitata per piattaforme di condivisione video specificamente progettate per bambini: il minore può accedere attraverso l'account del

tutore, mai attraverso un account a lui attribuito. L'accesso deve essere consentito dalle condizioni generali, accompagnato da una valutazione pubblica dell'impatto sulla fascia di età interessata e controllato dagli strumenti genitoriali. Personalizzazione, raccomandazione e ricerca dei contenuti condivisi da altri sono disattivate, salvo prova che la loro attivazione sia nell'interesse superiore del minore e non pregiudichi privacy e sicurezza. Neppure questa eccezione costituisce un diritto all'accesso: il fornitore può scegliere di non offrire il servizio ai minori piccoli.

Particolarmente significativo è il regime transitorio degli account esistenti. Entro sei mesi dall'applicazione del regolamento, i prestatori interessati devono stabilire se gli account siano usati da minori di quindici anni e disabilitare quelli riferibili a minori sotto soglia o a persone la cui età non possa essere accertata. Il testo non si limita dunque a una condizione per le nuove registrazioni: prefigura una regolarizzazione di masse di account già aperti, che presenta problemi tecnici, organizzativi e di contestazione individuale.

4. Sicurezza fin dalla progettazione

Il Capo III sposta il baricentro dalla dichiarazione dell'età all'architettura del servizio. L'art. 8 impone ai fornitori di social, piattaforme video, giochi online, compagni IA, chatbot generali e app store di garantire, per impostazione predefinita, un elevato livello di tutela della vita privata, sicurezza e protezione dei minori. La deroga alle impostazioni protettive è possibile soltanto dopo avere accertato che l'utente è adulto. È un'impostazione rovesciata rispetto a molti modelli attuali, nei quali funzionalità aperte sono lo standard e la protezione richiede l'iniziativa dell'utente o del genitore.

Per social network e piattaforme video l'art. 9 affronta la progettazione che crea dipendenza. Non possono essere predisposti o gestiti servizi che incoraggino, o siano ragionevolmente prevedibili come idonei a incoraggiare, un uso

compulsivo o eccessivo da parte dei minori. La proposta elenca esempi: riproduzione automatica e consumo continuo senza interruzioni effettive; notifiche che ostacolano la scelta di uscire; incentivi alla condivisione o alle dirette verso un pubblico indeterminato; meccanismi di ricompensa o penalità collegati alla frequenza dell'interazione. Viene inoltre richiesto che l'accesso dei minori sia temporalmente limitato e che il disegno protegga l'orario scolastico e le ore principali di sonno.

L'art. 10 disciplina i sistemi di raccomandazione. L'ottimizzazione non deve sfruttare vulnerabilità o attenzione del minore e deve incorporare metriche di qualità, sicurezza e salute mentale. Le preferenze esplicitamente dichiarate dall'utente devono ricevere priorità; la raccomandazione basata su segnali impliciti derivanti dal comportamento online del minore è disabilitata per default; non possono essere usati dati raccolti all'esterno del servizio; va evitata l'esposizione, anche ripetuta, a informazioni rischiose. Il minore deve inoltre disporre di strumenti visibili per controllare i parametri, cancellare le preferenze inferite e scegliere almeno un sistema non basato sulla profilazione. Il punto innovativo non è soltanto la trasparenza dell'algoritmo, ma la conformazione preventiva della sua funzione obiettivo.

Le impostazioni predefinite dell'art. 11 impongono di disattivare geolocalizzazione, strumenti di tracciamento, accesso a microfono e videocamera, suggerimenti di account e sincronizzazione dei contatti, nonché notifiche push. Per i minori oltre i quindici anni il fornitore può modificarle soltanto dopo un'informazione chiara e un consenso esplicito; la geolocalizzazione eventualmente attivata si spegne al termine della sessione. Sono poi precluse le caratteristiche che espongono a rischi per privacy, sicurezza, salute e benessere, comprese quelle che accentuano il confronto sociale o deformano l'immagine del minore attraverso abbellimenti e idealizzazioni sproporzionate.

L'art. 12 protegge contatti e visibilità. Il contatto diretto richiede l'approvazione preventiva del minore; gli account dei

minori non devono comparire nei suggerimenti di contatti; l'inserimento in gruppi richiede consenso esplicito; il blocco deve essere facile e non rivelare l'identità. Di regola, chi non sia già stato accettato non vede account e contenuti del minore; i non iscritti non vi accedono affatto; i dati di contatto non sono condivisi; non sono ammessi download o schermate di informazioni e contenuti del minore; le dirette generate dagli utenti sono disabilitate per default. La proposta tenta così di trattare l'esposizione e la contattabilità come variabili di progetto, non come meri esiti della prudenza individuale.

L'art. 13 completa il sistema per le transazioni economiche. Prima dell'acquisto il minore deve ricevere un'informazione chiara e in tempo reale sul carattere economico dell'operazione. Quando si usano valute virtuali acquistabili con denaro, il controvalore nella moneta ufficiale dello Stato di residenza deve essere ben visibile. Sono vietati disegni idonei a indurre spese eccessive, impulsive o indesiderate, inclusi i sistemi a ricompensa variabile. L'intervento si colloca tra tutela del minore e diritto dei consumatori, ma ne anticipa l'azione all'interfaccia e alla monetizzazione.

5. Compagni IA, chatbot e videogiochi

La scelta di includere i compagni IA merita attenzione. Non è l'IA in quanto tale a essere considerata incompatibile con la minore età; il testo prende di mira il rischio che un sistema conversazionale personalizzato simuli una relazione e produca dipendenza emotiva. I fornitori devono adottare misure proporzionate ed efficaci per la salute, la sicurezza, i diritti fondamentali, il benessere e lo sviluppo dei minori. Sono richiamati i limiti alla progettazione che crea dipendenza, impostazioni sicure e trasparenza delle transazioni; per impostazione predefinita il sistema non deve utilizzare nelle conversazioni successive informazioni o analisi ricavate da precedenti interazioni del minore, salvo le necessità di sicurezza o di applicazione delle impostazioni.

Per i minori sotto i tredici anni l'accesso ai compagni IA e ai chatbot generali deve essere consentito e controllato esclusivamente attraverso strumenti per i tutori. Prima dell'immissione sul mercato o della messa in servizio il fornitore deve svolgere valutazioni e prove avanzate per individuare i rischi fisici, mentali ed emotivi; deve poi effettuare un monitoraggio post-commercializzazione, salvo l'eccezione prevista per micro e piccole imprese, e rilevare e gestire gli incidenti gravi che coinvolgano minori. Quando la funzione IA è incorporata in un social, una piattaforma video o un gioco, non può attivarsi automaticamente, non può essere messa in particolare risalto e deve essere facilmente disattivabile.

Per i giochi online l'art. 15 riprende alcune misure già descritte: contrasto all'uso compulsivo, impostazioni protettive, contatti sottoposti a cautele e accesso obbligatorio agli strumenti del tutore; sotto i tredici anni l'accesso è consentito e controllato solo mediante tali strumenti. Sono previste garanzie contro l'uso del gioco come canale per indurre il minore a spostare i contatti su altri servizi rischiosi. Le piattaforme che consentono agli utenti di creare e caricare giochi devono inoltre predisporre misure organizzative e software affinché anche questi giochi rispettino gli obblighi. La proposta cerca pertanto di seguire il contenuto generato dall'utente e non soltanto il prodotto originariamente distribuito.

Gli app store sono chiamati a istituire sistemi di classificazione in base all'età per tutte le applicazioni offerte, tenendo conto dell'evoluzione delle capacità dei minori. Non possono consentire acquisto o accesso alle app non adeguate alla classificazione, né a quelle soggette, in forza del diritto dell'Unione o nazionale compatibile, a un'età minima superiore. L'accertamento può avvalersi del segnale dell'età disponibile sul sistema operativo, con il consenso dell'utente, o delle soluzioni europee di verifica. I codici di condotta che la Commissione è invitata a promuovere dovranno armonizzare criteri e metodi, con particolare riguardo a violenza, sessualità, gioco d'azzardo, autolesionismo, acquisti in-app, rischi di

contatto e caratteristiche che creano dipendenza.

6. Autodeterminazione del minore, segnalazioni e ruolo dei tutori

Il progetto non consegna ogni scelta ai genitori. L'art. 18 richiede che funzioni, avvertenze, strumenti e informazioni siano realmente comprensibili ai minori, anche sotto il profilo linguistico per le piattaforme di dimensioni molto grandi. Devono essere disponibili strumenti con effetti immediati e durevoli per controllare contenuti, notifiche, suggerimenti e risultati di ricerca, nonché meccanismi per modificare le impostazioni relative alla comunicazione, all'interazione e alla generazione di contenuti. Il riferimento è all'evoluzione delle capacità del minore, non a una sua rappresentazione come soggetto privo di autonomia.

L'art. 19 richiede meccanismi di segnalazione accessibili e a misura di minore per contenuti, account, gruppi, funzioni e condotte dannose. Le segnalazioni devono essere trattate con priorità e senza indebito ritardo; al minore vanno spiegati il seguito dato e i mezzi di ricorso. Quando il minore si imbatte in contenuti illegali o nocivi, il servizio deve presentare fonti autorevoli e supporto, almeno dopo una segnalazione. Sono inoltre previsti avvisi chiari quando il minore stia per pubblicare o incontrare contenuti o interazioni rischiose.

Gli strumenti per i tutori dell'art. 20 devono essere efficaci, accessibili e semplici, adattati all'età e allo sviluppo del minore, non facilmente aggirabili e non sproporzionatamente limitativi dei suoi diritti. Il minore deve sapere quando lo strumento è utilizzato. I tutori devono poter gestire tempi, impostazioni e segnalazioni; i fornitori devono ricordare periodicamente la disponibilità e la necessità di aggiornamento di tali strumenti. Le piattaforme molto grandi devono, quando opportuno, rendere i propri strumenti interoperabili con quelli di terzi secondo le condizioni del Digital Markets Act. Il modello, quindi, non è una delega indiscriminata alla sorveglianza familiare, bensì una responsabilità genitoriale tecnicamente sostenuta e sottoposta ai

limiti di privacy e proporzionalità.

Si aggiunge una tutela partecipativa: minori e tutori possono incaricare organismi non lucrativi, costituiti secondo il diritto di uno Stato membro e dotati di un interesse statutario pertinente, di esercitare i diritti derivanti dal regolamento. Possono inoltre presentare reclami all'autorità competente del proprio Stato di stabilimento o ubicazione; per i sistemi IA di competenza esclusiva europea il reclamo può essere proposto all'Ufficio europeo per l'IA. La previsione assume rilievo perché la concreta individuazione di danni e disfunzioni digitali può essere difficile per il singolo minore.

7. Verifica dell'età e responsabilità genitoriale

La proposta prova a evitare il falso dilemma tra tutela dei minori e protezione dei dati. L'“accertamento dell'età” è la categoria generale che include stima e verifica, ma esclude l'autodichiarazione del destinatario; la “verifica dell'età” è il procedimento capace di stabilire con elevato grado di certezza il superamento di una soglia, mediante documenti o altre fonti affidabili e verificate. L'art. 27 esige precisione, attendibilità, sicurezza, robustezza, non invasività, privacy, protezione dei dati e non discriminazione.

Le garanzie dell'art. 28 sono particolarmente incisive. Le soluzioni non devono identificare l'utente né localizzarlo, tracciarlo, targetizzarlo, profilarlo o inviargli pubblicità. Dati e trattamenti sono limitati a quanto strettamente necessario per accertare la soglia; non possono essere ulteriormente trattati, condivisi, combinati con altri dati o con dati relativi ad altri servizi. Ogni misura deve fondarsi su tecnologie allo stato dell'arte ed essere una “dimostrazione a conoscenza zero”. Il servizio può conservare a livello di account soltanto il segnale minimo che attesta il raggiungimento della soglia, per evitare controlli ripetuti.

Per l'art. 6 il meccanismo è rigido: social e piattaforme video devono utilizzare esclusivamente una soluzione europea di verifica dell'età fondata su attestati UE, fornita da terzi,

certificata e iscritta negli elenchi dell'Unione. Per gli obblighi generali di sicurezza e per gli app store sono ammesse anche soluzioni diverse, purché il fornitore dimostri il rispetto delle garanzie generali. Gli utenti devono disporre di un reclamo elettronico, gratuito ed effettivo contro l'esito dell'accertamento. Il sistema operativo, se ha ottenuto conformemente un segnale dell'età e l'utente acconsente, deve renderne possibile la condivisione con i soggetti obbligati.

La Commissione terrà gli elenchi dei fornitori di attestati e delle soluzioni certificate e adotterà specifiche di dettaglio per il regime europeo, in interoperabilità con i portafogli europei di identità digitale. Agli Stati membri spetta un onere infrastrutturale considerevole: dovranno assicurare almeno un mezzo elettronico, gratuito e rispettoso della privacy, per attestare la responsabilità genitoriale; garantire mezzi gratuiti per gli attestati di età e almeno una soluzione UE di verifica gratuita; rendere tali strumenti accessibili anche a persone con disabilità, bassa alfabetizzazione digitale o situazioni di vulnerabilità; accreditare o designare le autorità pubbliche pertinenti.

La verifica della responsabilità genitoriale presenta un grado di definizione minore. Il fornitore può usare segnali basati su banche dati o interfacce pubbliche ufficiali, segnali già nella sua disponibilità in ragione di interazioni precedenti, oppure - almeno fino al futuro atto delegato - autodichiarazioni. In ogni caso deve compiere sforzi ragionevoli di verifica e non può trasformare questa attività in localizzazione, tracciamento o profilazione dell'adulto o del minore. Il punto sarà delicato soprattutto nelle famiglie transnazionali, ricomposte o affidatarie: la proposta prevede procedure alternative quando il legame non possa essere provato mediante documenti standard di stato civile, ma lascia al diritto nazionale gran parte della concreta attuazione.

8. Vigilanza, sanzioni e tempi di applicazione

L'EU Kids Act non costruisce un'autorità del tutto nuova. Per social, piattaforme video, piattaforme di videogiochi e app store opera il Capo IV del DSA, con gli adattamenti necessari. Per compagni IA e chatbot generali opera il Capo IX dell'AI Act. Per questi ultimi l'inosservanza è assoggettata alle sanzioni dell'art. 99 AI Act, fino al sei per cento del fatturato mondiale totale annuo dell'impresa, se la violazione è dolosa o colposa. Per i videogiochi che non siano piattaforme, gli Stati membri devono designare un'autorità competente con poteri modellati sul DSA e fissare le sanzioni nazionali.

Le autorità di protezione dei dati mantengono il controllo sui trattamenti necessari all'accertamento dell'età; le violazioni degli artt. 27-29 possono essere sanzionate nei limiti dell'art. 83, par. 5, GDPR. La pluralità di regimi impone cooperazione tra coordinatori dei servizi digitali, autorità di vigilanza del mercato, autorità per i consumatori, autorità dati e Commissione. Per piattaforme molto grandi e per i sistemi IA sotto il controllo esclusivo della Commissione è prevista una procedura accelerata: constatazioni preliminari tendenzialmente entro trenta giorni lavorativi dall'apertura e decisione finale entro novanta giorni lavorativi.

Le piattaforme molto grandi interessate dovranno presentare piani di conformità e sottoporli a revisione indipendente, con competenze in diritti dei minori, pediatria e psichiatria infantile, scienza dello sviluppo, verifica dell'età, interfacce e raccomandazioni, protezione e sicurezza dei dati. Il disegno segnala che, per i grandi soggetti, la conformità non potrà esaurirsi in una dichiarazione di policy. L'art. 36 prevede inoltre un contributo annuale per la vigilanza, con tetto dello 0,03 per cento del reddito netto annuo mondiale.

Se adottato nel testo attuale, il regolamento entrerebbe in vigore venti giorni dopo la pubblicazione e si applicherebbe sei mesi dopo; l'art. 5 sui piani di conformità si applicherebbe subito, mentre gli articoli sulle misure nazionali e sul procedimento accelerato dodici mesi dopo l'entrata in vigore. La

Commissione dovrebbe riesaminare l'applicazione entro il 31 agosto 2030, dedicando particolare attenzione al funzionamento delle regole di accesso e alla libertà di espressione e di informazione.

9. Prime questioni interpretative e di politica legislativa

La proposta ha il merito di evitare due semplificazioni: che basti una casella nella quale dichiarare la data di nascita, e che i rischi digitali dipendano soltanto dai contenuti illeciti. Resta però da verificare la tenuta delle sue scelte. La soglia dei quindici anni è collegata ai servizi che presentano le caratteristiche individuate nell'art. 6, ma il confine tra una piattaforma con funzioni di socializzazione e un servizio che le incorpora in modo accessorio potrà essere controverso. Gli atti delegati possono aggiornare le condizioni, ma l'elasticità tecnica dovrà conciliarsi con prevedibilità e controllo democratico.

Una seconda questione riguarda la proporzionalità dell'obbligo relativo agli account esistenti. L'operatore deve disabilitare non solo gli account sicuramente intestati a infraquindicenni, ma anche quelli per i quali l'età non possa essere stabilita. La misura è comprensibile nell'ottica dell'effettività, ma è idonea a incidere anche sull'accesso di utenti adulti che non dispongano temporaneamente dello strumento richiesto o contestino l'esito. L'effettività dei rimedi interni e la disponibilità gratuita e universale delle soluzioni europee non saranno dettagli marginali: condizioneranno la legittimità sostanziale del sistema.

Terza questione: la proposta attribuisce al disegno del servizio una funzione di prevenzione. È un passaggio significativo, perché pone obblighi verificabili su autoplay, notifiche, impostazioni, visibilità, contatti, profilazione e monetizzazione. Tuttavia molti concetti - uso "compulsivo o eccessivo", rischio per il benessere, interruzione "efficace", esposizione "ripetuta" - richiederanno indicatori, prove e linee applicative. Il ricorso a codici di condotta e atti di esecuzione può offrire adattabilità, ma non dovrà produrre standard opachi o una delega eccessiva alla

sola auto-regolazione industriale.

Nel campo dell'IA il testo porta il legislatore a interrogarsi sulla distinzione tra assistenza conversazionale utile e relazione artificiale potenzialmente sostitutiva o dipendente. La definizione di compagno IA si concentra sulle interazioni durevoli e personalizzate e sulla simulazione o facilitazione di una relazione sociale, emotiva o interpersonale. Questa scelta è più precisa di un generico divieto dei chatbot, ma potrà incontrare applicazioni ibride, in cui un servizio educativo, ludico o di produttività acquisisca nel tempo qualità relazionali. Anche qui la nozione concreta di funzione e l'effettivo disegno dell'interazione saranno probabilmente più importanti del nome del prodotto.

Infine, la responsabilità genitoriale è riconosciuta come componente dell'accesso, senza essere resa un alibi per il prestatore. Gli strumenti devono essere efficaci, ma non possono limitare in modo sproporzionato i diritti del minore; il minore deve essere informato del loro uso; l'autodeterminazione cresce con l'età e le capacità. Il bilanciamento è corretto nell'impostazione, ma difficile nell'attuazione: una soluzione puramente paternalistica potrebbe spingere i minori verso servizi elusivi o non europei, mentre una soluzione soltanto informativa lascerebbe immutati i meccanismi di persuasione e di esposizione che la proposta intende correggere.

10. Conclusioni

COM(2026) 681 final propone un cambio di metodo. L'età minima di quindici anni per gli account autonomi nei servizi rischiosi è una componente importante, ma il centro del progetto è l'idea che gli spazi digitali destinati o accessibili ai minori debbano essere progettati diversamente. Da qui derivano limiti alle tecniche di engagement, alle raccomandazioni basate sul comportamento, alla geolocalizzazione, alla contattabilità e alle pratiche di monetizzazione; da qui anche la disciplina specifica di IA relazionale, giochi e app store.

L'efficacia della futura disciplina dipenderà da tre condizioni:

l'esistenza di strumenti di verifica dell'età realmente semplici e non invasivi; la capacità delle autorità di valutare i sistemi e non solo i documenti di conformità; la coerenza tra tutela dei minori, protezione dei dati, libertà di espressione e progressiva autonomia dei ragazzi. Il negoziato legislativo dovrà verificare, soprattutto, se le soglie e gli obblighi proposti siano sufficientemente chiari, tecnologicamente neutrali e praticabili. In ogni caso, la proposta segna un passaggio rilevante: la protezione del minore online viene trattata come requisito strutturale del mercato digitale europeo e non più soltanto come correzione eventuale di un servizio progettato per adulti.

Riferimenti essenziali

Commissione europea, Proposta di regolamento del Parlamento europeo e del Consiglio, EU Kids Act - L'UE per spazi digitali responsabili e affidabili in internet, COM(2026) 681 final, Bruxelles, 17 settembre 2026.

Regolamento (UE) 2022/2065 del Parlamento europeo e del Consiglio, relativo a un mercato unico dei servizi digitali (Digital Services Act).

Regolamento (UE) 2024/1689 del Parlamento europeo e del Consiglio, che stabilisce regole armonizzate sull'intelligenza artificiale (AI Act).

Regolamento (UE) n. 910/2014, come modificato, sull'identità digitale europea e sui portafogli europei di identità digitale.