

Peilot gêm ddifrifol

Treialu gêm ddifrifol fel dull o wneud plant yn fwy diogel ar-lein

Hyb Mewnwelediadau Ymddygiadol Ofcom

11 Hydref 2022



Cynnwys

1. Rhagair gan Ofcom
2. Crynodeb gweithredol

1. Rhagair gan Ofcom



Rhagair gan Ofcom

Mae'n ddyletswydd statudol ar Ofcom i hyrwyddo ac ymchwilio i ymwybyddiaeth o'r cyfryngau, gan gynnwys mewn perthynas â deunydd sydd ar gael ar y rhyngwrdd. Mae ein hymagwedd at ymwybyddiaeth o'r cyfryngau yn aml-ddimensiynol ac yn ystyried amrywiaeth o agweddau, gan gynnwys sut y gall dylunio gwasanaethau effeithio ar allu defnyddwyr i gymryd rhan yn llawn ac yn ddiogel ar-lein. Un ffordd allweddol yr ydym yn ceisio cyflawni'r ddyletswydd hon yw drwy ein rhaglen *Gwneud Synnwyr o'r Cyfryngau*, sydd â'r nod o helpu i wella sgiliau, gwybodaeth a dealltwriaeth ar-lein plant ac oedolion yn y DU. Yn hydref 2020 rhoddwyd pwerau i Ofcom reoleiddio llwyfannau rhannu fideos (VSP) a sefydlir yn y DU. Ac ym mis Rhagfyr 2020, cadarnhaodd Llywodraeth y DU ei bwriad i enwebu Ofcom fel rheoleiddiwr diogelwch ar-lein yn y DU, o dan y Mesur Diogelwch Ar-lein, sydd yn Senedd y DU ar hyn o bryd.

Fel y cyfeirir ato yn ein [Map Ffordd at Reoleiddio Diogelwch Ar-lein](#), mae'r adroddiad hwn yn un o gyfres o astudiaethau ymchwil i ddiogelwch ar-lein a fydd yn cyfeirio ein paratodau ar gyfer gweithredu'r deddfau diogelwch ar-lein newydd. Fel rhan o'r paratodau hyn, rydym yn adeiladu sylfaen dystiolaeth gynhwysfawr, gan ddod â data mewnol ac allanol, a gasglwyd gan ddefnyddio dulliau gwahanol, at ei gilydd o amrywiaeth o wahanol ffynonellau.

Yn y cyd-destun hwn, mae'r rhaglen ymchwil hon yn datblygu ymhellach ein dealltwriaeth o niwed ar-lein a sut y gallwn helpu i hyrwyddo profiad mwy diogel i ddefnyddwyr. Ni ddylid ystyried bod y canfyddiadau'n adlewyrchiad o unrhyw safbwynt polisi y bydd Ofcom o bosib yn ei fabwysiadu pan fyddwn yn ymgymryd â'n rôl fel rheoleiddiwr diogelwch ar-lein.

2. Crynodeb gweithredol



Gêm Ddifrifol ar gyfer Diogelwch Ar-lein: Cefndir a chyd-destun






- Er bod y rhyngwrwyd yn cynnig llawer o fanteision i blant, mae yna risgiau hefyd. **Mae mwy nag wyth o bob deg o blant y DU sydd wedi cael eu bwlio wedi profi bwlio ar-lein**, drwy wefannau fel cyfryngau cymdeithasol, neu drwy ddyfeisiau.¹
- Mae llwyfannau ar-lein yn darparu gwybodaeth ac offer i helpu defnyddwyr i gadw'n ddiogel ar-lein. Ond mae pryderon nad yw plant yn ymwybodol ohonynt ac / neu nad ydynt yn ymgysylltu â nhw. **Nid yw pedwar o bob deg o blant 13-17 oed yn ymwybodol o'r mesurau diogelwch sydd gan lwyfannau rhannu fideos.**²
- Mae rhywfaint o dystiolaeth sy'n awgrymu y gall gemau difrifol (*gemau nad eu prif ddiben yw difyrrwch, mwynhad neu hwyl*)⁴ fel y www.sdmlab.psychol.cam.ac.uk/research/bad-news-game, helpu wrth ennyn diddordeb pobl mewn cynnwys a ddyluniwyd i wella'u diogelwch ar-lein⁵. Fodd bynnag, yn gyffredinol, mae'r **dystiolaeth empirig sy'n cefnogi effeithiolrwydd gemau difrifol a'u heffaith ar ymddygiad yn gyfyngedig.**⁶

Tudalen hafan gêm ddifrifol Ofcom



- **Dyluniodd Hyb Mewnwelediadau Ymddygiadol Ofcom gêm ddifrifol syml a chynhaliwyd hap-dreial â rheolydd peilot (RCT) ymhlith plant** i brofi'r effaith ar wybodaeth, dealltwriaeth ac ymddygiad ar-lein, o gymharu â'r rheolydd (canllawiau testun darllen).
- Bwriad ein gêm oedd addysgu am **etiquette cyfryngau cymdeithasol** - 'cod cymdeithasol' ymddygiad priodol ar gyfryngau cymdeithasol.
- Er y bu ein gêm yn gymharol syml, fe wnaethom ymgorffori technegau o gemau i ennyn diddordeb defnyddwyr. Bu i ni wneud y gêm yn **rhyngweithiol** er mwyn creu profiad gweithredol sy'n cynnwys elfen o her; hefyd bu i ni gynnwys elfen o **bersonoli** (dewis un o dri afatar) i roi ymdeimlad o reolaeth i chwaraewyr.
- Gallwch chwarae ein gêm ddifrifol trwy <https://populuslive.online-host.solutions/mrIWeb/mrIWeb.dll> (Noder: ni chaiff data ei gasglu gan chwaraewyr).

Elfennau o etiquette cyfryngau cymdeithasol

	Proffiliau preifat vs. cyhoeddus	Deall effaith gosodiadau preifatrwydd gwahanol
	Gwybodaeth bersonol (a & b*)	Deall canlyniadau postio gwybodaeth bersonol ar-lein
	Ôl troed digidol	Deall fod cynnwys a bostiwyd yn gadael ôl troed digidol, hyd yn oed os caiff ei ddileu
	Gofyn am ganiatâd	Gwybod y dylid gofyn am ganiatâd bob amser cyn rhannu lluniau o bobl eraill neu ychwanegu eraill at sgysiau grŵp
	Sylwadau negyddol	Deall pam mae'n well peidio ag ymateb i sylwadau negyddol ar-lein

¹ Ofcom, Mawrth 2022, Plant a rhieni: defnydd o'r cyfryngau ac agweddau atynt

² Ofcom, Hydref 2020, Mesurau diogelwch ar lwyfannau rhannu fideos

³ Ofcom, Hydref/ Tachwedd 2021, Traciwr Profiadau Ar-lein

⁴ Michael, D., a Chen, S. (2006). *Serious games: Games that educate, train and inform*. Boston, Mass: Thomson Course Technology.

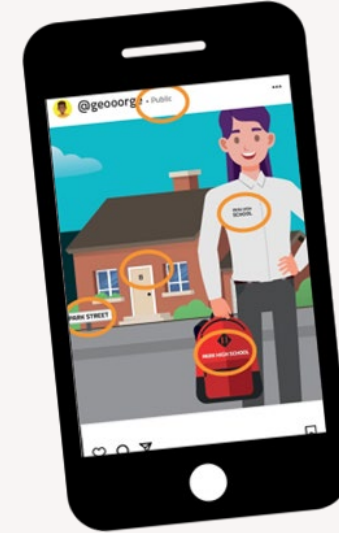
⁵ Roozenbeek, J., a van der Linden, S. (2019). Fake news game confers psychological resistance against online misinformation. *Palgrave Commun* 5(65). <https://doi.org/10.1057/s41599-019-0279-9>

⁶ Hainey, T., Connolly, T. M., Boyle, E. A., Wilson, A., a Razak, A. (2016). A systematic literature review of games-based learning empirical evidence in primary education. *Computers & Education*, 102, 202–223. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2016.09.001>
sicrhau bod cyfathrebiadau'n gweithio i bawb

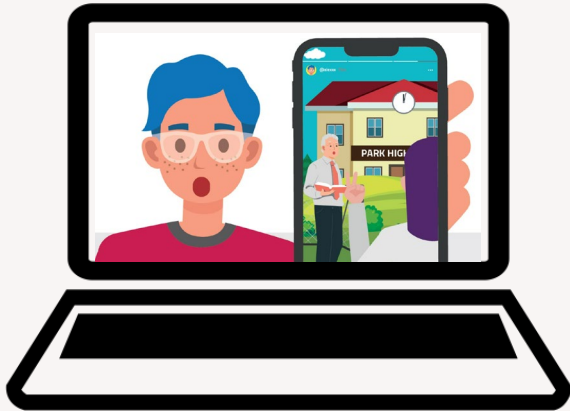
Canfyddiadau o'r peilot

Dyma ein canfyddiadau:

- **Bu i'r gêm ddifrifol a darllen y rheolydd, sef canllawiau testun, wella lefelau gwybodaeth a dealltwriaeth** o etiquette cyfryngau cymdeithasol. Roedd y canllawiau rheolydd yn fyr ac yn syml, gyda phenawdau clir; efallai bod symlrwydd y canllawiau hyn wedi hwyluso gwybodaeth a dealltwriaeth gynyddol.
- Fodd bynnag, **gwellodd y gêm ddifrifol lefelau gwybodaeth a dealltwriaeth yn fwy** na'r canllawiau rheolydd ac awgryma canfyddiadau dangosol fody **gêm ddifrifol yn fwy effeithiol wrth annog ymddygiadau etiquette cyfryngau cymdeithasol cadarnhaol** (megis adolygu gosodiadau preifatrwydd) yn ystod y pythefnos ar ôl y peilot.



Sgrinlun o dasg yn y gêm ddifrifol, lle bu'n rhaid i'r ymatebwyr glicio ar elfennau o'r llun a oedd yn datgelu gwybodaeth bersonol



Sgrinlun o'r gêm ddifrifol, yn dangos afatar yn postio delwedd o'u hysgol (a rhywun yn rhegi wrth athro!) ar gyfryngau cymdeithasol

Fe wnaethom hefyd gynnal ymchwil ansoddol a ddatgelodd y canlynol:

- **Elfennau rhyngweithiol y gêm a'r rhai sy'n berthnasol yn bersonol a gofiwyd orau.** Er enghraifft, pan ofynnwyd i gyfranogwyr glicio ar lun i ateb cwestiwn, neu pan ddangoswyd gwybodaeth i'r cyfranogwyr a oedd yn ymwneud â'u profiad byw, megis postio delwedd o ysgol ar gyfryngau cymdeithasol.
- **Roedd elfennau gweledol ysgogol hefyd yn cael eu cofio'n well.** Er enghraifft, roedd elfennau addysgu a ddarparwyd yn weledol yn darparu cyd-destun a gwerth difyrrwch ychwanegol.

Goblygiadau a'r camau nesaf

- Mae'r canfyddiadau hyn yn datgelu bod cael gwybodaeth am ddiogelwch ar-lein o flaen plant - beth bynnag ei fformat - yn adeiladu gwybodaeth. Fodd bynnag, mae **cyflwyno gwybodaeth fel gêm yn arwain at gaffael mwy o wybodaeth** ac fe **allai arwain at fwy o ddylanwad cadarnhaol ar ymddygiad**.
- Yn gyffredinol, mae'r cynllun peilot hwn yn awgrymu y **gallai gemau difrifol fod yn fesur diogelwch ar-lein addawol**. Mae gemau difrifol yn well na thestun o ran gwella gwybodaeth a dylanwadu'n gadarnhaol ar ymddygiad ac maent yn ennyn diddordeb yn well.
- Peilot graddfa fach oedd hwn, ac rydym yn awyddus i adeiladu ar y gwaith hwn er mwyn cryfhau ymhellach y sylfaen dystiolaeth ar gyfer gemau difrifol mewn diogelwch ar-lein. Er enghraifft, hoffem ymchwilio i:
 - Effeithiolrwydd gemau difrifol ar **wahanol bynciau** a gyda **demograffeg wahanol**
 - **Effaith hydredol** gemau difrifol
 - Effeithiau **gwahanol nodweddion gêm** (e.e. rhyngweithedd ac amlfoddedd)
 - Sut i ddsbarthu gemau difrifol i **ennyn diddordeb defnyddwyr** i ddechrau chwarae nhw
- Gobeithiwn fod yr ymchwil hon yn ysgogi trafodaeth ac ymchwil pellach ar y mater hwn. Byddem yn croesawu'r cyfle i archwilio'r cwmpas i gynnal treialon ar y cyd â rhanddeiliaid y diwydiant. Os hoffech chi gysylltu â ni, gyrrwch e-bost i behaviouralinsightshub@ofcom.org.uk.