

TYFU FYNY GYDA GEMAU AR-LEIN!

**Crynodeb o ymchwil ar arferion plant
wrth chwarae gemau ar-lein**

Cyhoeddwyd 13 Hydref 2026



Cynnwys

Adrannau

Tyfu i fyny gyda gemau ar-lein.....	3
Sut mae plant yn y DU yn chwarae gemau ar-lein	4
Sut mae rhieni yn y DU yn teimlo am y ffaith bod eu plant yn chwarae gemau ar-lein	14
Helpu i wneud plant sy'n chwarae gemau yn fwy diogel ar-lein	17
Pweru Rhieni!.....	18

Tyfu i fyny gyda gemau ar-lein

Mae miliynau o blant yn y DU yn chwarae gemau fideo ar-lein ar gonsolau, tabledi, ffonau a chyfrifiaduron. O chwaraeon i antur, gall gemau fideo fod yn ffordd wych i blant chwarae, dysgu a bod yn greadigol. Yn gynyddol, mae chwarae gemau ar-lein hefyd yn ffordd bwysig o dreulio amser gyda ffrindiau a theulu, ac o ymwneud â chymunedau ar-lein ehangach.

Mae gemau fideo yn rhan o blentyndod fodern, ac mae llawer o blant yn dweud mai chwarae gemau ar-lein yw eu hoff weithgaredd, ar-lein neu all-lein.

Er bod gemau fideo yn boblogaidd ar draws pob grŵp, mae gwahaniaethau yn y ffordd y mae plant yn eu chwarae. Mae bechgyn yn chwarae'n amlach na merched. Mae plant â chyflyrau cyfyngol neu effeithol (limiting or impacting conditions) a phlant sy'n derbyn gofal hefyd yn fwy tebygol o chwarae.

I lawer o blant yn y DU, mae'r elfen gymdeithasol o chwarae gemau ar-lein cyn bwysiced â'r elfen chwarae. Mae'r rhan fwyaf o blant yn chwarae ar-lein gyda ffrindiau a theulu, ac mae llawer hefyd yn rhyngweithio â phobl maen nhw ond wedi cwrdd â nhw ar-lein.

Ond ochr yn ochr â manteision chwarae gemau ar-lein, mae yna heriau. Mae mwy na hanner y plant sy'n chwarae yn dweud eu bod nhw'n chwarae gyda phobl nad ydynt erioed wedi cwrdd â nhw wyneb yn wyneb. Mae rhieni yn y DU yn mynegi pryderon am gyswllt â dieithriaid, amlygiad i gynnwys amhriodol, bwlio, a phwysau i brynu yn y gêm.

Mae rhai plant hefyd yn dweud eu bod yn dod ar draws ymddygiad cas neu niweidiol wrth chwarae gemau ar-lein. Yn nodedig, mae plant â chyflyrau cyfyngol neu effeithiol yn fwy tebygol o brofi ymddygiad o'r fath na phlant nad oes ganddynt y cyflyrau hyn.

Mae Tyfy Fyny Gyda Gemau yn tynnu ynghyd ganfyddiadau o ymchwil Bywydau Cyfryngau Plant, Traciwr Cyfryngau Plant a Rhieni Ofcom a'r ymchwil ar Fesur Defnydd Goddefol Plant Ar-lein, a gyhoeddwyd yn gynharach eleni, ynghyd â'n hymchwiliad ar Nodweddion Dylunio Perswadiol a Niwed Ariannol Posibl i Blant o 2025. Mae'n tynnu sylw at arferion plant wrth chwarae gemau ar-lein, y dyfeisiau maen nhw'n eu defnyddio a'r gemau maen nhw'n eu chwarae, a sut y gall hyn amrywio'n sylweddol ar draws gwahanol grwpiau.

Mae'r ymchwil hon hefyd wedi llywio ymgyrch *Pweru Rheini Ofcom*, sy'n annog rhieni i gymryd camau syml i helpu i gadw eu plant yn fwy diogel wrth chwarae gemau ar-lein, gan gynnwys gwirio gosodiadau oedran, siarad am bwy sy'n chwarae gyda'u plentyn ac adolygu rheolaethau rhieni. Mae rhagor o wybodaeth am hyn ar gael yn [Ofcom.org.uk/powerup](https://www.ofcom.org.uk/powerup).

Sut mae plant yn y DU yn chwarae gemau ar-lein

Y plant sy'n chwarae

Pan ofynnwyd iddynt am eu tri hoff weithgaredd i'w gwneud yn eu hamser rhydd ar-lein neu all-lein, chwarae gemau ar-lein oedd y gweithgaredd mwyaf poblogaidd a enwebwyd o restr a ddarparwyd i blant 8-17 oed, gyda dros bedwar o bob deg (43%) yn ei ddewis.¹

Mae bron i naw o bob deg (88%) o'r holl blant 3-17 oed yn chwarae gemau ar ryw fath o ddyfais. Mae nifer y plant sy'n chwarae gemau ar-lein yn cyrraedd uchafbwynt pan fyddant tua 10-12 oed (96%) ac mae bechgyn yn fwy tebygol na merched o chwarae (91% o gymharu â 86%). Mae plant sydd â chyflwr cyfyngol neu effeithiol² yn fwy tebygol o chwarae na phlant nad oes ganddynt unrhyw gyflyrau (95% o gymharu â 88%). Mae bron pob un o'r plant sy'n derbyn gofal³ y gwnaethom siarad â nhw fel rhan o'r ymchwil hon yn dweud eu bod yn chwarae (99%).⁴

Y dyfeisiau y mae plant yn eu defnyddio i chwarae gemau ar-lein

Y dyfeisiau mwyaf cyffredin i blant 3-17 oed chwarae gemau arnynt yw consolau gemau (50%), ffonau symudol (50%) a thabledi (47%), tra bod 23% yn defnyddio cyfrifiadur bwrdd gwaith, gliniadur neu liniadur bach (notebook). Mae consolau gemau yn fwy tebygol o gael eu defnyddio gan fechgyn na merched (62% o gymharu â 38%), ond mae'r defnydd o ddyfeisiau eraill wedi'i rannu'n fwy cyfartal.⁵

¹ Ffynhonnell: [Tablau data olrhain Llythrennedd Cyfryngau Plant a Rhieni \(2026\)](#). J1. O'r rhestr isod, beth yw eich tri hoff beth i'w gwneud yn eich amser rhydd? Sylfaen: Pob plentyn 8-17 oed ($n=3,426$)

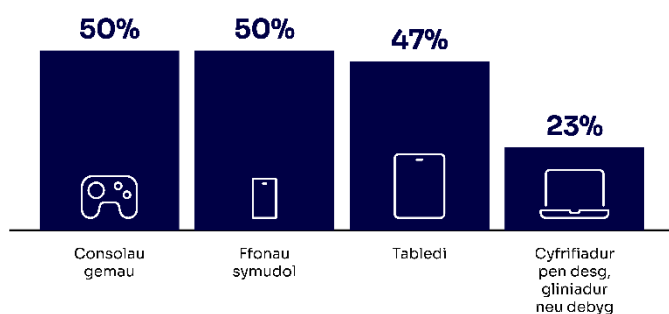
² Fel arfer, nodir bod gan blentyn gyflwr cyfyngol neu effeithiol os oes ganddo gyflwr iechyd corfforol neu feddyliol, salwch neu nam sy'n cael effaith sylweddol ar ei weithgareddau o ddydd i ddydd. Mae hyn yn cynnwys cyflyrau sy'n effeithio ar feysydd fel symudedd, dehurwydd, golwg, clyw, lleferydd, dysgu, iechyd meddwl, gweithrediad cymdeithasol/ymddygiadol, neu stamina.

³ Ystyr plant sy'n derbyn gofal yw'r rhai sydd mewn trefniant gofal ar hyn o bryd, fel bod dan ofal gofalwyr maeth; byw gyda theulu estynedig neu ffrindiau mewn trefniant gofal perthnasol; neu wedi bod mewn trefniant gofal, er enghraifft lle mae'r plentyn bellach yn destun Gorchymyn Gwarcheidiaeth Arbennig neu Orchymyn Trefniadau Plant.

⁴ Ffynhonnell: [Tablau data olrhain Llythrennedd Cyfryngau Plant a Rhieni \(2026\)](#). QP23. A yw'ch plentyn yn chwarae gemau gartref neu mewn mannau eraill mewn unrhyw un o'r ffyrdd hyn? Sylfaen: Pob rhiant o 3-17 oed ($n = 4,600$)

⁵ Ffynhonnell: [Tablau data olrhain Llythrennedd Cyfryngau Plant a Rhieni \(2026\)](#). QP23. A yw'ch plentyn yn chwarae gemau gartref neu mewn mannau eraill mewn unrhyw un o'r ffyrdd hyn? Sylfaen: Pob rhiant o 3-17 oed ($n = 4,600$)

Ffigur 1: Dyfeisiau a ddefnyddir gan blant 3-17 oed i chwarae gemau ar-lein



Ffynhonnell: [Plant a Rhieni: Adroddiad Defnydd ac Aqwedddau'r Cyfryngau 2026](#). QP23: A yw'ch plentyn yn chwarae gemau gartref neu rywle arall mewn unrhyw un o'r ffyrdd hyn? Sylfaen: Pob rhiant 3-17 oed (n=4,600)

Gyda phwy y mae plant yn chwarae gemau ar-lein

Dywedodd plant 8-17 oed, a rhieni plant 3-7 oed, wrthym fod chwarae gemau ar-lein yn ffordd bwysig o dreulio amser gyda ffrindiau, brodyr a chwiorydd ac aelodau eraill o'r teulu, gan eu helpu i gymdeithasu, sgwrsio a chadw mewn cysylltiad, hyd yn oed pan na fyddan nhw gyda'i gilydd yn gorfforol.

Mae chwarae gyda ffrindiau a theulu yn un o'r ffyrdd mwyaf cyffredin o chwarae gemau ar-lein. O'r holl blant 3-17 oed sy'n chwarae ar-lein, mae bron pob un (96%) yn dweud eu bod yn gwneud hyn *o leiaf weithiau*, tra bod mwy na hanner (55%) yn chwarae gyda ffrindiau a theulu *drwy'r amser neu'r rhan fwyaf o'r amser* y maen nhw'n chwarae.

Mae chwarae gyda phobl eraill y maen nhw'n eu hadnabod mewn bywyd go iawn hefyd yn boblogaidd iawn, gyda bron i naw o bob deg (87%) yn gwneud hyn *o leiaf weithiau* a thua phedwar o bob deg (43%) yn gwneud hynny *drwy'r amser neu'r rhan fwyaf o'r amser*.

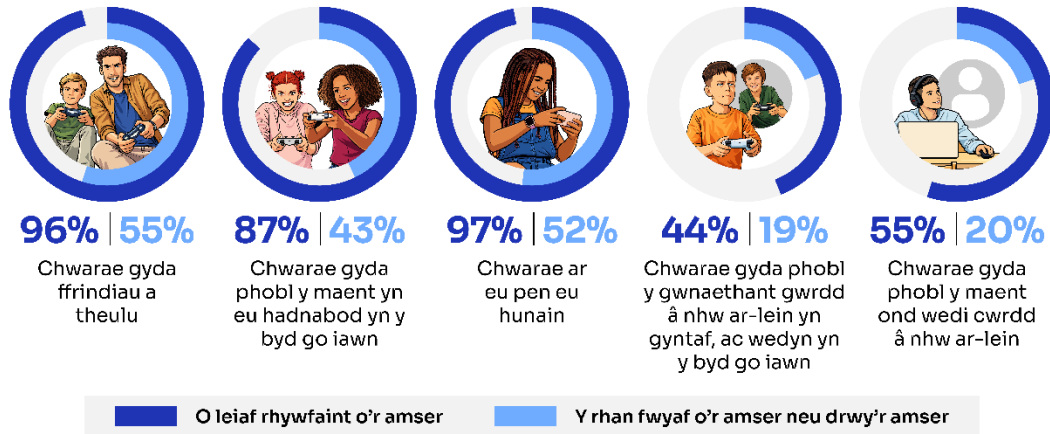
Fodd bynnag, mae chwarae gemau ar-lein hefyd yn ymestyn rhwydweithiau cymdeithasol plant y tu hwnt i bobl maen nhw'n eu hadnabod mewn bywyd go iawn. Mae mwy na hanner (55%) o blant 3-17 oed sy'n chwarae ar-lein yn dweud eu bod yn chwarae gyda phobl maen nhw wedi cwrdd ar-lein *o leiaf weithiau*, tra bod un o bob pump (20%) yn gwneud hynny *drwy'r amser neu'r rhan fwyaf o'r amser*. Mae ychydig o dan un o bob deg (8%) yn dweud eu bod yn gwneud hyn *drwy'r amser*, gan awgrymu mai dyma'r unig ffordd maen nhw'n chwarae ar-lein.

Mae chwarae gyda phobl y maent wedi cwrdd â nhw ar-lein yn unig yn fwy cyffredin ymhlith plant sydd â chyflwr cyfyngol neu effeithiol na'r rhai heb y cyflyrau hyn (31% o gymharu â 16%), ac ymhlith plant o gefndiroedd ethnig lleiafrifol na phlant gwyn (26% o gymharu â 18%). Mae plant o aelwydydd grŵp economaidd-gymdeithasol ABC1 hefyd yn fwy tebygol na'r rhai mewn aelwydydd C2DE o wneud hyn (24% o gymharu â 15%).

Yn aml, gall perthnasoedd ar-lein symud y tu hwnt i chwarae gemau ar-lein. Mae mwy na phedwar o bob deg (44%) o blant 3-17 oed sy'n chwarae ar-lein yn dweud eu bod nhw, *o leiaf weithiau*, wedi chwarae gyda phobl y gwnaethon nhw gyfarfod ar-lein ac yn ddiweddarach wedi cwrdd â nhw yn y

byd go iawn. Mae un o bob pump (19%) yn dweud eu bod yn gwneud hyn *drwy'r amser neu'r rhan fwyaf o'r amser* (gan gynnwys 6% sy'n dweud eu bod yn gwneud hyn drwy'r amser).⁶⁷

Ffigur 2: Gyda phwy y mae plant 3-17 oed yn chwarae gemau ar-lein



Ffynhonnell: [Tablau data olrhain Llythrennedd Cyfryngau Plant a Rhieni \(2026\)](#). QP26B/QC44B: Tabl Cryno - Pan fyddwch chi/eich plentyn yn chwarae gemau ar-lein, pa mor aml ydych chi/maen nhw'n gwneud pob un o'r canlynol. Sylfaen: Pawb sy'n 3-17 oed AC sy'n chwarae gemau ar-lein (n = 1,719)

Pa fathau o gemau y mae plant yn eu chwarae ar ddyfeisiau

Ar y cyfan, gemau creadigol ac adeiladu yw'r genre mwyaf poblogaidd (54%) ymhlith plant 3-17 oed sy'n chwarae ar ddyfeisiau a ffefrir gan ferched (52%) a bechgyn (56%).

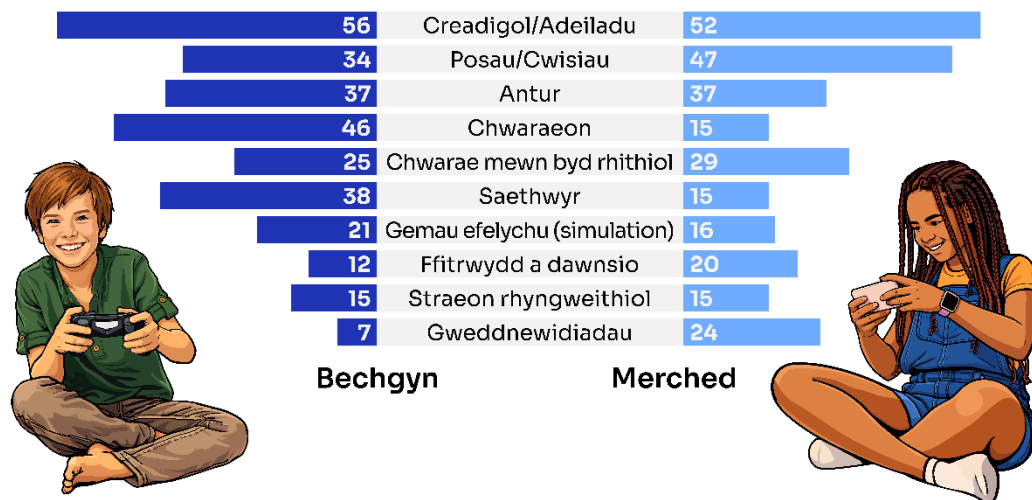
Fodd bynnag, mae gwahaniaethau nodedig yn ôl rhyw yn achos mathau eraill o gemau. Mae merched yn fwy tebygol na bechgyn i chwarae gemau posau a chwisiau, gemau ffitrwydd a dawns, a gemau gweddnewid. Mae'n well gan fechgyn gemau chwaraeon, antur, saethu a gemau efelychu (simulation).⁸

⁶ Ffynhonnell: [Tablau data olrhain Llythrennedd Cyfryngau Plant a Rhieni \(2026\)](#). QP26B / QC44B: Tabl Cryno - Pan fyddwch chi/eich plentyn yn chwarae gemau ar-lein, pa mor aml ydych chi/maen nhw'n gwneud pob un o'r canlynol. Sylfaen: Pob un o'r plant sy'n 3-17 oed AC sy'n chwarae gemau ar-lein (n = 1,719)

⁷ Ffynhonnell: [Tablau data olrhain Llythrennedd Cyfryngau Plant a Rhieni \(2026\)](#). QP24 / G2: Pa un o'r mathau canlynol o gemau ydych chi/maen nhw'n eu chwarae? Sylfaen: Pob un o'r plant sy'n 3-17 oed ac sy'n chwarae gemau ar ddyfais electronig (n = 2,541)

⁸ Ffynhonnell: [Tablau data olrhain Llythrennedd Cyfryngau Plant a Rhieni \(2026\)](#). QP24 / G2: Pa un o'r mathau canlynol o gemau ydych chi/maen nhw'n eu chwarae? Sylfaen: Pob un o'r plant sy'n 3-17 oed ac sy'n chwarae gemau ar ddyfais electronig (n = 2,541)

Ffigur 3: Pa fathau o gemau y mae plant yn eu chwarae, yn ôl rhyw



Ffynhonnell: [Tablau data olrhain Llythrennedd Cyfryngau Plant a Rhieni \(2026\)](#). QP24 / G2: Pa un o'r mathau canlynol o gemau ydych chi/maen nhw'n eu chwarae? Sylfaen: Pob un o'r plant sy'n 3-17 oed ac sy'n chwarae gemau ar ddyfais electronig (n = 2,541)

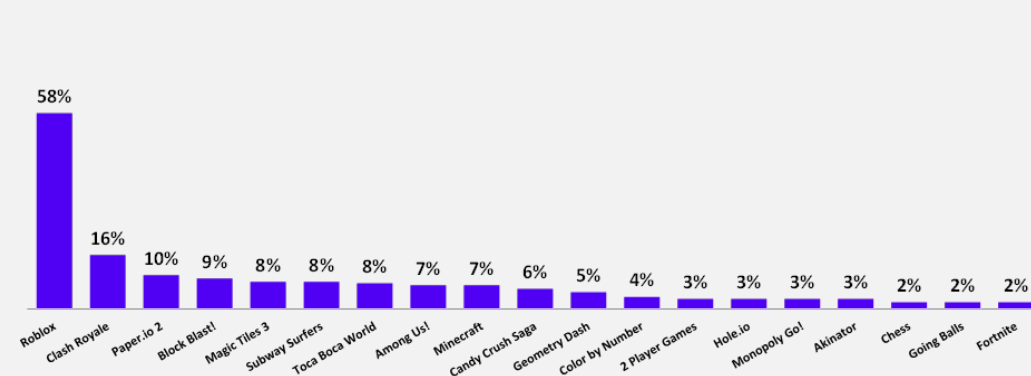
Astudiaeth achos: Roblox yw'r ap gemau ar-lein mwyaf poblogaidd ymhlith plant

Mae Roblox yn blatfform gemau ar-lein lle mae miliynau o ddefnyddwyr yn adeiladu, chwarae a rhannu gemau a phrofiadau ymgolli 3D. Mae defnyddwyr yn amrywio o ran oedran o 5 oed i dros 25+ oed, gyda'r platfform yn gweithredu dull diogelwch ar sail oedran gyda chyfrifon ar wahân, mwy rheoledig ar gyfer defnyddwyr iau. Gall y rhai dan 16 oed gael naill ai cyfrif 'Roblox Select' (ar gyfer y plant 9-15 oed) neu gyfrif 'Roblox Kids' (ar gyfer plant 5-8 oed), y mae gan y ddau fesurau diogelu penodol sy'n helpu i gadw defnyddwyr mewn amgylcheddau sy'n briodol i'w hoedran, ac yn rhoi mwy o welededd a rheolaeth i rieni.⁹

Yn ôl ymchwil Mesur Goddefol Plant Ofcom, Roblox yw'r ap gemau ar-lein a ddefnyddir fwyaf gan blant 8-14 oed yn y DU ar ffonau clyfar a thabledi (nid yw cyrhaeddiad yn cynnwys mesur consolau gemau).¹⁰

Mae bron i chwech o bob deg yn defnyddio Roblox i chwarae gemau ar-lein (58%), sef cyfran llawer uwch nag apiau chwarae gemau ar-lein eraill (gweler ffigur 3).

Ffigur 4: Yr 20 ap gemau mwyaf poblogaidd ymhlith plant 8-14 oed ar-lein, yn ôl cyfran yr ymwelwyr mewn mis



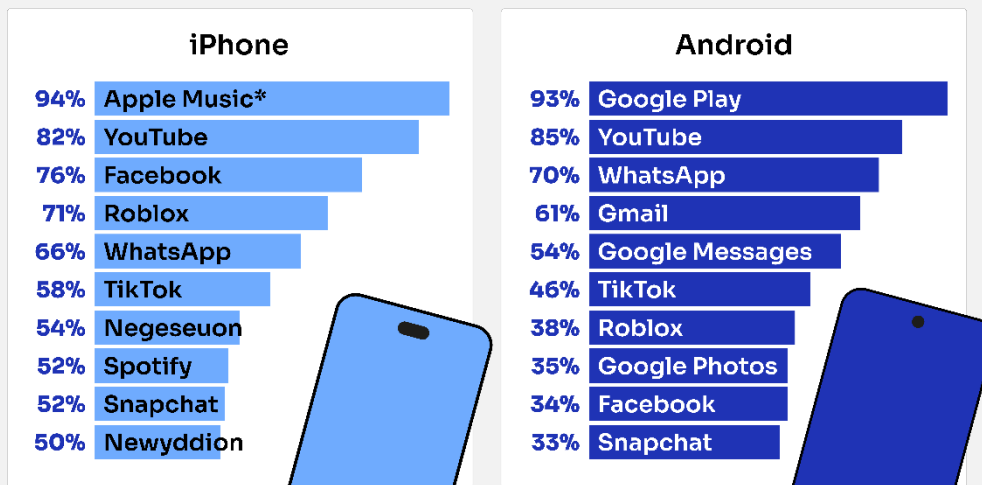
Ffynhonnell: [Mesur Ar-lein Goddefol Plant \(2026\)](#). Nodyn: Mae pob ymweliad o >1 eiliad wedi'i gynnwys yn y data ond nid yw hyn yn awgrymu bod ymwelydd yn defnyddio gwasanaeth yn weithredol – mae ymweliadau damweiniol, ymweliadau na all fynd y tu hwnt i dudalen mewngofnodi, ymweliadau sydd wedi'u blocio gan fesurau sicrwydd oedran ac ymweliadau â safleoedd a ddefnyddir i ddilysu mynediad i safle arall i gyd wedi'u cynnwys yn y niferoedd ymwelwyr. Nid yw'n cynnwys defnydd ar gonsolau gemau.

⁹ Canolfan Diogelwch Roblox - Polisiâu ac Adnoddau Diogelwch | Roblox

¹⁰ Ffynhonnell: [Mesur Ar-lein Goddefol Plant \(CPOM\) 2026](#). Yn yr astudiaeth hon, gwnaethom gasglu data o sampl gynrychioliadol genedlaethol o 701 o blant, gan fesur eu defnydd o wefannau ac apiau ar y ffonau clyfar, tabledi a chyfrifiaduron y maent yn eu defnyddio i fynd ar-lein. Nid yw'n cynnwys consolau chwarae gemau ar-lein sy'n weithgaredd ar-lein allweddol i rai plant. Mae ein adroddiad, *Plant a Rhieni: Adroddiad Defnydd ac Agweddau'r Cyfryngau* yn nodi mai consolau gemau yw'r ddyfais fwyaf cyffredin y mae plant yn ei defnyddio i chwarae gemau (50%), ynghyd â ffonau symudol (50%) a thabledi (47%).

Canfu'r astudiaeth hefyd mai Roblox yw un o'r apiau mwyaf poblogaidd yn gyffredinol ymhlith plant 8-14 oed. O ran maint cynulleidfa ap, mae'n dod yn bedwerydd y tu ôl i YouTube, WhatsApp a Facebook, a dyma'r unig ap chwarae gemau ar-lein sydd o blith y 10 uchaf. Fodd bynnag, mae'n fwy poblogaidd ymhlith defnyddwyr iPhone na rhai Android. Mae'n parhau i fod yn y pedwerydd safle ymhlith defnyddwyr iPhone ond mae'n ymddangos yn y seithfed safle ymhlith defnyddwyr ffôn Android.¹¹

Ffigur 5: Y deg ap ffôn clyfar mwyaf poblogaidd ar ffonau Android o gymharu ag iPhones, yn ôl cyfran y defnyddwyr 8-14 oed o gyfanswm yr apiau ffôn clyfar a ddewiswyd (mewn mis)



Ffynhonnell: [Mesur Ar-lein Goddefol Plant \(2026\)](#). Nodyn: *Efallai na fydd gan ymwelwyr â'r ap Apple Music danysgripiad Apple Music ac efallai y byddant yn defnyddio'r ap i gael mynediad at gynnwys wedi'i lawrlwytho a gwrando ar / gweld y cynnwys hwn all-lein. Sylfaen: Ffôn Android: 238; iPhone 283. Mae pob ymweliad o >1 eiliad wedi'i gynnwys yn y data ond nid yw hyn yn awgrymu bod ymwelydd yn defnyddio gwasanaeth yn weithredol - ymweliadau damweiniol, ymweliadau na all fynd y tu hwnt i dudalen mewngofnodi, ymweliadau sy'n cael eu blocio gan sicrwydd oedran ac ymweliadau â safleoedd a ddefnyddir i ddilysu mynediad i safle arall i gyd wedi'u cynnwys yn y niferoedd ymwelwyr.

Fodd bynnag, mae'r amser a dreulir ar blatfform Roblox yn gostwng yn sylweddol gydag oedran, gan ddangos ei fod yn arbennig o atyniadol i blant iau. Mae pobl ifanc 13-14 oed yn treulio'r lleiaf o amser arno, sef dim ond 12 munud y dydd ar gyfartaledd. Mae hyn yn cynyddu i 27 munud ymhlith plant 10-12 oed, a hyd at 40 munud ar gyfartaledd ymhlith y grŵp oedran ieuengaf, sef plant 8-9 oed.¹²

¹¹ Ffynhonnell: Adroddiad [Mesur Ar-lein Goddefol Plant \(CPOM\) 2026](#). Ymweliadau ap ar ffonau smart a thabledi yn unig. Nid yw'n cynnwys consolau chwarae gemau ar-lein sy'n weithgaredd ar-lein allweddol i rai plant. Mae ein hadroddiad *Children and Parents: Media Use and Attitudes* yn nodi mai consolau gemau yw'r ddyfais fwyaf cyffredin i blant ei defnyddio i chwarae gemau (50%), ynghyd â ffonau symudol (50%) a thabledi (47%).

¹² Ffynhonnell: [Mesur Ar-lein Goddefol Plant \(CPOM\) 2026](#)

Dyweddodd plant yn ein hastudiaeth Y Cyfryngau ym Mywyd Plant eu bod hefyd yn mwynhau gwyllo eraill yn chwarae gemau, yn enwedig ar Roblox, sy'n golygu bod eu chwarae, ar adegau, yn fwy goddefol.¹³

"Mae yna un [crëwr] gyda'r llythyren K.... [maen nhw'n ffrydio] Roblox... mae fel rhai cwisiau a phethau i chi eu gwyllo ac rydw i jyst yn eu gwneud."

Caleb (9 oed)

"Roeddwn i'n gwyllo'r boi hwn yn fyw, roedd yn chwarae gêm Roblox... mae ganddo fel 3 miliwn o ddilynwyr. Roedd e'n chwarae 99 noson... Roeddwn i'n meddwl ei fod ef, fel, yn ddoniol a phethau."

Amber (13 oed)

Roedd y platfform hefyd yn cynnig apêl gymdeithasol i ddefnyddwyr, y tu hwnt i'w grwpiau cyfeillgarwch presennol. Roedd hyn yn digwydd drwy chwarae rhyngweithiol gan ddefnyddio'r swyddogaeth sgwrsio¹⁴, gyda defnyddwyr yn ychwanegu chwaraewyr y maent yn cwrdd â nhw yn y gêm yn rheolaidd at eu rhestr ffrindiau, p'un a ydynt yn eu hadnabod yn bersonol ai peidio.

"Dwi jyst yn hoffi cael ffrindiau... Dwi jyst wedi gwneud ffrindiau, fel, gyda llawer o bobl felly dwi ddim yn teimlo mor unig... os mai dim ond dau ffrind sydd yna, bydd ychydig yn rhyfedd. Does gen i ddim cymaint o ffrindiau, fel yn yr ysgol."

Caleb (9 oed)

¹³ Ffynhonnell: [Y Cyfryngau yn Mywyd Plant 2026](#)

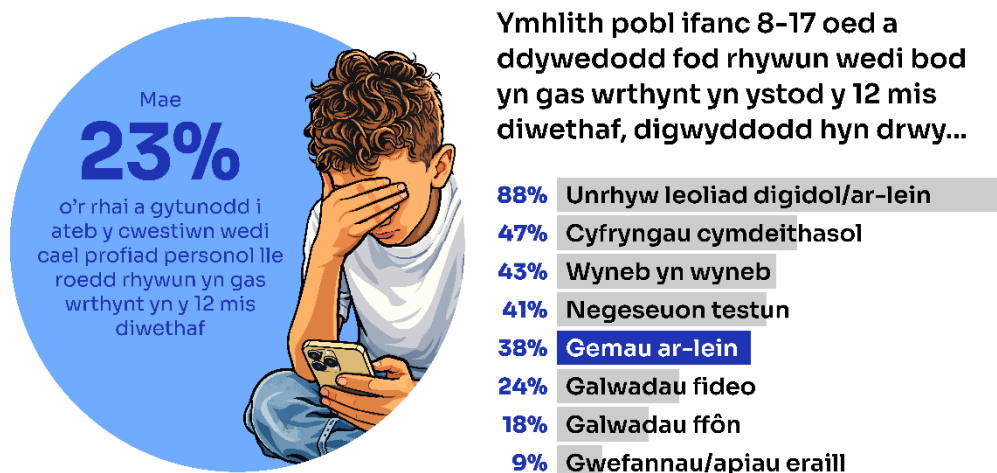
¹⁴ O fewn cyfrifon penodol i oedran newydd Roblox, mae sgwrsio wedi'i analluogi yn ddiofyn ar gyfer plant 5-8 oed, tra bod y mathau o sgwrsio sydd ar gael yn cynyddu'n raddol ar gyfer defnyddwyr 9-15 oed. Yn ogystal, gall defnyddwyr sgwrsio â defnyddwyr eraill mewn band oedran tebyg yn unig, ac eithrio ffrindiau dibynadwy.

Profiad o ymddygiad cas neu niweidiol wrth chwarae gemau ar-lein

Yn anffodus, mae profiadau negyddol yn gymharol gyffredin ymhlith plant sy'n chwarae gemau ar-lein. Ymhlith pobl ifanc 8-17 oed a ddywedodd fod rhywun yn gas tuag atynt yn ystod y flwyddyn ddiwethaf, dywedodd 38% ohonynt fod hyn wedi digwydd drwy gemau ar-lein. Roedd hyn yn fwy tebygol o ddigwydd i fechgyn nag i ferched (48% o gymharu â 29%).

Yn gyffredinol, dywedodd 88% eu bod wedi profi ymddygiad o'r fath mewn amgylchedd ar-lein neu ddigidol, gyda chwarae gemau ar-lein yn drydydd ar y rhestr (47% drwy'r cyfryngau cymdeithasol, 41% drwy negeseuon testun/negeseuon).¹⁵

Ffigur 6: Lle mae plant yn profi ymddygiad cas



Ffynhonnell: [Tablau data olrhain Llythrennedd Cyfryngau Plant a Rhieni \(2026\)](#). QC55: Pan oedd rhywun yn gas i chi, a ddigwyddodd mewn unrhyw un o'r ffyrdd hyn? Sylfaen: Plant 8-17 oed sy'n dweud bod hyn wedi digwydd iddyn nhw (n=335)

¹⁵ Ffynhonnell: [Tablau data olrhain Llythrennedd Cyfryngau Plant a Rhieni \(2026\)](#)

QC55: Pan oedd rhywun yn gas i chi, a ddigwyddodd mewn unrhyw un o'r ffyrdd hyn? Sylfaen: plant 8-17 oed sy'n dweud bod hyn wedi digwydd iddyn nhw (n=335)

Sut mae rhieni yn y DU yn teimlo am y ffaith bod eu plant yn chwarae gemau ar-lein

Pryderon rhieni am chwarae gemau ar-lein

Y prif bryder ymhlith rhieni a gofalmwyr plant 3-17 oed sy'n chwarae gemau ar-lein yw bod eu plentyn yn siarad â dieithriaid drwy gemau neu swyddogaethau sgwrsio (64%). Yn dilyn hyn mae pryderon am fwlio gan chwaraewyr eraill (60%), amlygiad i gynnwys amhriodol fel trais, iaith ddrwg neu ddeunydd aflonyddgar (59%), a phwysau i brynu eitemau yn y gêm (51%).

Mae lefelau pryder yn amrywio. Mae rhieni merched yn fwy tebygol na rhieni bechgyn o boeni bod eu plant yn siarad â dieithriaid neu'n cael eu bwlio o fewn y gêm. Mae rhieni a gofalmwyr plant sy'n derbyn gofal yn arbennig o bryderus am gynnwys gemau, gyda 85% yn poeni am gynnwys gemau y mae eu plentyn yn eu chwarae, o gymharu â 58% o rieni plant nad ydynt yn derbyn gofal. Mewn cyferbyniad, mae rhieni plant o aelwydydd economaidd-gymdeithasol C2DE yn gyffredinol yn llai tebygol o fynegi pryderon am arferion eu plant wrth chwarae gemau ar-lein, na'r rhai mewn aelwydydd ABC1.

Mae rhieni hŷn hefyd yn llai tebygol o fynegi pryderon. Mae rhieni 45-64 oed yn llai tebygol na grwpiau oedran eraill i ddweud bod ganddynt bryderon am arferion eu plant wrth chwarae gemau ar-lein, tra bod rhieni 18-24 a 45-64 oed yn llai tebygol o ddweud eu bod yn goruchwyllo gweithgareddau ar-lein eu plentyn yn weithredol.¹⁶

Gwariant yn y gêm

Canfu ein hymchwil i nodweddion dylunio perswadiol a niwed ariannol posibl i blant yn 2025 fod dros hanner y plant 8-17 oed, a oedd wedi chwarae yn ystod y mis diwethaf, wedi dweud eu bod wedi prynu rhywbeth wrth chwarae gemau ar-lein yn ystod y cyfnod hwnnw (53%). Roedd ychydig o dan draean ohonynt wedi prynu rhywbeth yn uniongyrchol ar y gêm yr oeddent yn ei chwarae (31%), tra bod un o bob pump wedi prynu drwy'r siop consol (21%).¹⁷

Dangosodd ein hymchwil ansoddol fod hyn yn gallu gwneud i rieni deimlo'n anesmwyth, er gwaethaf eu lefelau amrywiol o hyder yn eu sgiliau digidol eu hunain.¹⁸

¹⁶ Ffynhonnell: [Tablau data olrhain Llythrennedd Cyfryngau Plant a Rhieni \(2026\)](#). QP74A_D_E_F: I ba raddau rydych chi'n poeni am yr agweddau hyn ar y gemau y mae eich plentyn yn eu chwarae? Y posibilrwydd y byddant yn siarad â dieithriaid wrth chwarae gemau ar-lein, boed yn y gêm neu drwy'r swyddogaeth sgwrsio? Sylfaen: Rhieni 3-17 oed AC mae eu plentyn yn chwarae gemau ar ddyfeisiau electronig (n = 2,522)

¹⁷ Ffynhonnell: [Gwariant ar-lein plant a niwed ariannol posibl: ymchwil meintiol](#). G1 - Nawr mae gennym rai cwestiynau am chwarae gemau ar-lein. Ydych chi'n chwarae gemau gartref neu rywle arall mewn unrhyw un o'r ffyrdd hyn? G3b - Yn ystod y mis diwethaf ydych chi wedi gwario unrhyw arian ar rywbeth wrth chwarae gemau ar-lein? Gallai hyn fod wedi bod yn defnyddio eich arian eich hun neu arian rhywun arall. Dim ond atgoffa na fyddwn yn rhannu'r atebion hyn ag unrhyw un. Sylfaen: plant 8-17 oed sydd wedi chwarae gemau ar unrhyw ddyfais yn y mis diwethaf (n=2,084)

¹⁸ Ffynhonnell: [Nodweddion dylunio perswadiol a niwed ariannol posibl i blant – ymchwil ansoddol](#)

"Rwy'n gyffredinol yn dda gyda thasgau digidol, ond mae'r hyn y mae plant yn edrych arno yn fyd hollol wahanol."

Rhiant plant iau

Canfu'r astudiaeth fod rhai rhieni yn gosod ffiniau neu'n cyfyngu ar yr hyn y gall eu plentyn ei wneud ar-lein, gan gynnwys goruchwyllo'n bersonol yr holl drafodion o fewn yr ap. Dywedodd rhai rhieni eu bod fel arfer yn rheoli ac yn rheoli gwariant drwy ddefnyddio eu cerdyn talu eu hunain i gwblhau trafodion ar-lein, gan ganiatáu iddynt fonitro a rheoleiddio gwariant eu plentyn. Fodd bynnag, er bod y dull hwn yn rhoi goruchwyliaeth i rieni, gall hefyd olygu eu bod yn fwy agored i niwed ariannol os yw manylion y cerdyn talu yn cael eu cadw at y platfform digidol ac yn parhau i fod ar gael i'r plentyn.

"Gallaf ddefnyddio dau gerdyn, un yn gerdyn [talu ymlaen llaw], felly does dim byd mwy y gallwch ei wario. Oherwydd tua phedair blynedd yn ôl, aeth fy mhentyn 10 oed ar fy ffôn, ac wrth chwarae gêm yng nghefn y car, gwariodd dros 400 o bunnoedd o fy nghyfrif banc. Doedd e ddim hyd yn oed yn gwybod bod hyn yn digwydd, dim ond cadw i fynd gyda'r gêm. Mae'n dod i fyny ar y sgrin ac rydych chi'n ei dapio. Llwyddais i gael ad-daliad."

Rhiant plant iau

Felly, roedd yn well gan rai rhieni'r dull mwy rhagweithiol o gael gwared ar fanylion cerdyn ar ôl pob pryniant, er mwyn helpu i osgoi gwariant anawdurdodedig yn gyfan gwbl.

Rheolau ar gyfer chwarae gemau ar-lein mwy diogel

Mae'r mwyafrif o rieni i blant 3-17 oed sy'n chwarae gemau yn gosod rheolau i'w plant ar gyfer chwarae gemau ar-lein, ond mae un o bob 10 yn dweud nad ydyn nhw'n gosod unrhyw reolau o gwbl. Dywedodd mwy na hanner y rhieni wrthym eu bod yn gosod rheolau i'w plant ynghylch faint o amser y gallant ei dreulio yn chwarae gemau (56%). Roedd tua hanner yn gosod rheolau ynghylch pryd y gall y plentyn chwarae (51%), chwarae gemau gyda chynnwys priodol (50%), gemau gyda therfynau oedran priodol (49%), a rheolau ar wario arian yn y gemau (48%). Mae ychydig dros bedwar o bob deg (43%) yn gosod rheolau ynghylch pwy y gallant chwarae gyda nhw.

"Yr unig beth rydyn ni'n ei wneud yw ceisio lleihau ei amser sgrin... Felly rydyn ni'n ceisio, chi'n gwybod, adael iddo chwarae phethau eraill yn lle [Roblox]... Fel, wyddoch chi, cymryd ein ffôn, ac mae'n gwybod cyfrinair fy ffôn. Felly un peth arall rydyn ni'n ei wneud yw rhoi cyfrinair fel nad oes ganddo fynediad ato. "

Mam y cyfranogwr (9 oed)

Mae rheolau ynghylch chwarae gemau ar-lein hefyd yn lleihau wrth i blant fynd yn hŷn. Mae bron pob rhiant i blant 3-7 oed a phlant 8-12 oed (y ddau yn 96%) yn gosod o leiaf un rheol, o gymharu ag 8 o bob 10 (80%) o rieni i blant 13-17 oed.¹⁹

¹⁹ Ffynhonnell: [Tablau data olrhain Llythrennedd Cyfryngau Plant a Rhieni \(2026\)](#). QP67: Oes gennych chi unrhyw un o'r rheolau hyn am gemau y mae eich plentyn yn eu chwarae gartref neu rywle arall? Sylfaen: Rhieni 3-17 oed AC mae eu plentyn yn chwarae gemau (n=2,522)

Helpu i wneud plant sy'n chwarae gemau yn fwy diogel ar-lein

Yn y DU, mae rheolau pwysig ar waith er mwyn diogelu plant sy'n chwarae gemau ar-lein. Mae'r Ddeddf Diogelwch Ar-lein yn berthnasol i wasanaethau ar-lein lle gall defnyddwyr ryngweithio â'i gilydd, neu greu, rhannu neu uwchlwytho cynnwys, gan gynnwys llawer o blatfformau chwarae gemau ar-lein.

Mae'n ofynnol i wefannau, apiau a gwasanaethau o fewn cwrdd y Ddeddf asesu'r risg y bydd cynnwys anghyfreithlon a chynnwys sy'n niweidiol i blant yn ymddangos ar eu gwasanaeth a rhoi mesurau ar waith i ddiogelu eu defnyddwyr.

Mae hyn yn cynnwys cynnwys sy'n ymwneud â hunanladdiad, hunan-niweidio, anhwylderau bwyta a phornograffi. Rhaid i wasanaethau ar-lein hefyd weithredu i ddiogelu plant rhag deunydd misogynistaidd, treisgar, casineb neu gamdriniol, bwllo ar-lein a heriau peryglus.

Ofcom yw corff gwarchod diogelwch ar-lein y DU sy'n gyfrifol am orfodi'r rheolau hyn. Dylai gwasanaethau sy'n methu â rhoi mesurau ar waith i ddiogelu eu defnyddwyr ddisgwyl camau gorfodi. Mae gan Ofcom y pŵer i osod dirwyon ac, mewn achosion difrifol iawn, wneud cais am orchymyn llys i atal y wefan neu'r ap rhag bod ar gael yn y DU.

Ers i reolau diogelwch ar-lein ddod i rym, rydym wedi sicrhau nifer o newidiadau i rai o'r gemau mwyaf poblogaidd, gan gynnwys Roblox, PlayStation ac Xbox, sy'n gwneud gwahaniaeth wrth gadw plant yn ddiogel ar-lein.

Mae newid yn digwydd, ond ni fydd ein rheolau yn dileu pob risg ar-lein. Dyna pam mae Ofcom hefyd yn helpu teuluoedd i gymryd camau syml tuag at brofiad chwarae gemau ar-lein mwy diogel.

Gall chwarae gemau ar-lein fod yn rhan gadarnhaol o fywydau plant. Nid yw helpu plant i gadw'n fwy diogel ar-lein yn golygu eu hatal rhag chwarae gemau ar-lein. Rydym hefyd yn cefnogi teuluoedd i adeiladu arferion syml, defnyddio offer diogelwch sydd ar gael a chael sgysiau rheolaidd am bwy mae plant yn chwarae ac yn rhyngweithio â nhw ar-lein.

Pweru Rhieni!

Dyna pam mae ymgyrch Pweru Rhieni Ofcom yn canolbwyntio ar dri cham syml y gall pob teulu eu cymryd: Gwirio, Sgwrsio, Newid. Nid oes angen i rieni fod â gwybodaeth arbenigol am chwarae gemau ar-lein i helpu eu plant i gadw'n fwy diogel ar-lein. Gall camau bach a rheolaidd wneud gwahaniaeth ystyrlon.

Gwirio.

Gall rhieni wirio bod yr oedran cywir wedi'i osod ar ddyfeisiau, gemau a phlatfformau, deall terfynau oedran y gemau y mae eu plant yn eu chwarae, ac adolygu'r nodweddion preifatrwydd a diogelwch sydd ar gael. Gall cymryd ychydig eiliadau i wirio gosodiadau helpu i sicrhau bod plant yn cael mynediad at brofiadau sy'n briodol i'w hoedran ac yn defnyddio mesurau diogelu sydd wedi'u cynllunio yn benodol ar gyfer defnyddwyr iau.

Sgwrsio.

Gall rhieni siarad yn agored ac yn rheolaidd gyda'u plant am chwarae gemau ar-lein. Mae hyn yn cynnwys trafod pa gemau maen nhw'n mwynhau eu chwarae, gyda phwy maen nhw'n chwarae, sut maen nhw'n rhyngweithio ag eraill, ac a oes unrhyw beth ar-lein wedi gwneud iddynt deimlo'n anghyfforddus neu'n ofidus. Mae ein hymchwil yn dangos bod cysylltiad cymdeithasol yn lefen mor bwysig o chwarae gemau ar-lein â'r chwarae ei hun, gan wneud y sgysiau hyn yn ffordd bwysig i rieni ddeall bywydau ar-lein eu plant.

Newid.

Gall rhieni wneud addasiadau syml i osodiadau ac arferion i gefnogi profiadau chwarae gemau ar-lein mwy diogel a mwy cadarnhaol. Gallai hyn gynnwys diweddarau rheolaethau preifatrwydd, cyfyngu ar allu chwaraewyr anhysbys i gysylltu, galluogi nodweddion diogelwch, adolygu'r gosodiadau caniatâd ar gyfer prynu neu gytuno ar ffiniau teuluol iach o ran chwarae gemau ar-lein. Gall newidiadau bach helpu teuluoedd i greu profiad o chwarae gemau ar-lein sy'n iawn i'w plant.

Yn y pen draw, mae chwarae gemau ar-lein bellach yn rhan normal a gwerthfawr o dyfu i fyny i filiynau o blant ledled y DU. Nid atal plant rhag chwarae gemau ar-lein yw'r nod, ond helpu teuluoedd i deimlo'n hyderus wrth lywio hyn gyda'i gilydd. Drwy gymryd ychydig funudau i wirio, sgwrsio a newid, gall rhieni a gofalmwr ddeall y gemau y mae eu plant yn eu chwarae yn well, cefnogi rhyngweithiadau mwy diogel ar-lein, a helpu i sicrhau bod chwarae gemau ar-lein yn parhau i fod yn rhan gadarnhaol o blentyndod.

I ddarganfod mwy ewch i ofcom.org.uk/powerup