

Deall Chwarae Gemau a Gamblo



Yn y casgliad o sleidiau hwn, byddwn yn archwilio:

- Diffiniadau chwarae gemau, gamblo a niwed sy'n gysylltiedig â gamblo
- Gwahanol fathau o chwarae gemau a gamblo – a ble maen nhw'n gorgyffwrdd
- Pam mae pobl ifanc yn gamblo a pham mae'n bwysig?
- Y sbectrwm gamblo
- Rheoleiddio chwarae gemau a gamblo

* Mae'r banc gwybodaeth hwn yn eich helpu i ddeall y cwestiwn mawr:

“Pam mae pobl ifanc yn chwarae gemau a gamblo?”

Diffiniadau



Chwarae gemau – chwarae gêm o siawns am wob. Mae'n cynnwys gêm sy'n cynnwys elfen o siawns ac elfen o sgîl, gêm sy'n cynnwys elfen o siawns y gellir ei dileu gan sgiliau rhagorol, a gêm a gyflwynir fel un sy'n cynnwys elfen o siawns, ond nad yw'n cynnwys chwaraeon (y Comisiwn Hapchwarae, 2024).



Gamblo - chwarae gemau am wob, betio arian a chymryd rhan mewn loteriau (Deddf Gamblo, 2005).



Niwed sy'n Gysylltiedig â Gamblo – effeithiau andwyol y gall gamblo eu cael ar iechyd, cyllid, perthnasoedd a lles cyffredinol unigolion, cymunedau a chymdeithas (Iechyd Cyhoeddus Cymru, 2023).

Gwahanol fathau o gamblo

- **Betio ar chwaraeon**
Trwy hysbysebu, apiau, aelodau o'r teulu neu fetiau anffurfiol gyda ffrindiau.
- **Peiriannau ffrwythau a pheiriannau slot**
Mewn arcedau, safleoedd cludfwyd, tafarnau a lleoliadau glan môr.
- **Loteri a bingo**
Amlygiad trwy chwarae fel teulu, safleoedd bingo ar-lein neu gardiau crafu.
- **Gwefannau neu apiau gamblo ar-lein**
Gan gynnwys betio, gemau casino neu safleoedd bingo.
- **Betio gydag eitemau yn y gêm:** Defnyddio eitemau rhithwir neu "grwyn" (dyluniadau digidol sy'n newid sut olwg sydd ar gymeriadau neu arfau, ac sy'n gallu bod yn anghyffredin neu gael eu cyfnewid) i osod betiau ar-lein, yn aml heb lawer o wiriadau oedran.
- **Gamblo anffurfiol**
Betio gyda ffrindiau, herio, gemau cardiau neu heriau sy'n seiliedig ar arian.



Llinellau Aneglur: Chwarae Gemau a Gamblo

Mae chwarae gemau a gamblo yn rhannu nodweddion sy'n gallu cynyddu risg niwed sy'n gysylltiedig â gamblo i blant a phobl ifanc:

- **Strwythur cyffredin:** Mae'r ddau yn defnyddio systemau gwobrwyo sy'n creu cyffro ac yn annog chwarae dro ar ôl tro.
- **Canlyniadau ansicr ("gwefr dopamin"):** Mae peidio â gwybod y canlyniad yn creu cyffro ac yn annog chwarae dro ar ôl tro.
- **Gwobrau ar hap:** Mae bocsys gwobrau yn dibynnu ar siawns, fel gamblo.
- **Prociau gwario:** Anogir chwaraewyr i wario arian go iawn neu arian yn y gêm.
- **Canlyniadau seiliedig ar siawns:** Fe allai deimlo fel petai'r canlyniadau wedi'u seilio ar sgiliau, ond maen nhw ar hap i raddau helaeth.
- **Eitemau chwarae anghyffredin:** Eitemau neu grwyn digidol prin (e.e. lliwiau cymeriadau, gwisgoedd, dyluniadau) sy'n cynyddu cyffro a chwarae dro ar ôl tro

Gambleiddio

Pan fydd gemau'n cynnwys nodweddion sy'n ffurfio ymgysylltiad a gwariant, sy'n aml yn debyg i gamblo yn y byd go iawn, gelwir hyn yn **gambleiddio**.



Pwyntiau allweddol am gambleiddio:

- **Mae'n teimlo fel gamblo:** Mae rhai gemau'n defnyddio gwobrau ar hap neu olwynion sy'n troelli.
- **Mae wedi'i gynllunio i fachu:** Mae siawns â "bron ag ennill" yn annog chwarae dro ar ôl tro.
- **Mae'n gysylltiedig â gwario:** Mae'r nodweddion hyn yn aml yn gwthio plant i brynu eitemau yn y gêm.
- **Mae'n cymylu ffiniau:** Fe allai fod yn anodd i blant a phobl ifanc wahaniaethu rhwng chwarae ac ymddygiad gamblo.
- **Olrhain gwario yn y gêm:** Gall prynu pethau bach yn y gêm gronni'n gyflym ac efallai na fydd plant a phobl ifanc yn sylweddoli'r gost wirioneddol.

Strwythur Tebyg i Gamblo mewn Gemau Fideo

Bocsys gwobrau

Talu neu ennill arian cyfred yn y gêm i gael eitemau ar hap sy'n helpu i symud ymlaen yn y gêm

Gemau gacha

Poblogaidd mewn gemau symudol; mae chwaraewyr yn gwario arian i gael cymeriadau neu eitemau ar hap

Crwyn

Defnyddio eitemau yn y gêm fel arian cyfred ar safleoedd gamblo trydydd parti. Mae crwyn yn newid golwg arfau neu gymeriadau ond nid ydynt fel arfer yn effeithio ar chwarae'r gêm

Casinos mewn gemau

Mae gemau fel Roblox neu Fortnite yn cynnal profiadau gamblo wedi'u hefelychu

Yn aml, ystyrir y rhain yn "gemau" yn hytrach na gamblo, sy'n cynyddu'r risg i blant a phobl ifanc.

Pam mae pobl ifanc yn gamblo?

- Mae ymddygiad gamblo'n cael ei ffurfio gan yr amgylchedd, mynediad a dyluniad, nid dewis personol yn unig.
- Mae pobl ifanc yn agored i gamblo trwy fannau pob dydd, gan gynnwys platfformau ar-lein a hysbysebu.
- Mae'r ffactorau hyn yn gwneud gamblo'n rhwydd, yn ddeniadol ac yn arferol i bobl ifanc.

Rhesymau pam mae pobl ifanc yn gamblo

- I gael hwyl – 78%
- Siawns o ennill – 36%
- I ennill arian – 34%
- Hawdd cael ato – 31%
- Syml i chwarae – 30%
- Rhywbeth i'w wneud – 29%

Pam mae'n bwysig?

Nid yw rheoleiddio'n amddiffyn plant yn llwyr, ac mae amgylcheddau ar-lein sy'n newid yn gyflym yn golygu bod ymyrraeth gynnar yn hanfodol

Yng Nghymru, roedd 1 o bob 4 o bobl ifanc wedi gamblo â'u harian eu hunain yn ystod y flwyddyn ddiwethaf. Mae dod i gysylltiad â gamblo'n gynnar yn cynyddu'r tebygolrwydd o fynd yn gaeth iddo yn ystod oedolaeth

Mae pobl ifanc yn fwy agored i ddylunio, marchnata a mynediad rhwydd

Gall amlygiad cynnar ffurfio ymddygiadau, agweddau, a risg dros amser

Gall gamblo effeithio ar lesiant, dysgu, perthnasoedd ac iechyd - ac er bod rhai pobl ifanc yn fwy bregus, gall niwed effeithio ar unrhyw un

Mae ymgysylltu â chynnwys tebyg i gamblo yn uwch ymhlith bechgyn (83–89%) na merched (54–64%).

Mae niwed sy'n gysylltiedig â gamblo'n broblem iechyd y cyhoedd sy'n golygu ei fod yn effeithio ar bawb, nid dim ond yr unigolyn. **Mae atal a pholisi yn allweddol**

publichealthwales.shinyapps.io/SHRN_Dashboard/

[Pobl Ifanc a Gamblo 2025: Ystadegau swyddogol - Rhesymau pam mae pobl ifanc yn gamblo](#)

Y Sbectrwm Gamblo

Nid yw gamblo'n weithgaredd 'popeth neu ddim byd'.

Fe allai pobl ifanc symud tuag at niwed yn dibynnu ar yr hyn maen nhw'n agored iddo, yr amgylcheddau maen nhw ynddynt a pha mor fregus ydyn nhw.

Gamblo hamdden neu 'lai niweidiol'

- Gweithgaredd tebyg i gamblo sy'n digwydd o bryd i'w gilydd neu i gael hwyl, heb ddisgwyl ennill.
- Mae enghreifftiau'n cynnwys rhoi cynnig ar focs gwobrau unwaith, chwarae gemau betio am ddim neu brynu pethau bach yn y gêm o bryd i'w gilydd.

Gamblo 'niweidiol'

- Mae gamblo'n dechrau achosi problemau, fel euogrwydd, straen neu golli rheolaeth.
- Mae enghreifftiau'n cynnwys mynd ar ôl colledion, gwario mwy nag a gynlluniwyd neu ddatblygu obsesiwn am eitemau chwarae prin mewn gemau.

Rheoleiddio Gamblo

- Mae gamblo'n anghyfreithlon i bobl ifanc iau na 18 oed yn y Deyrnas Unedig, ond nid oes cyfyngiad oedran ar rai gweithgareddau tebyg i gamblo (fel peiriannau cipio teganau).
- Nid yw bocsys gwobrau'n cael eu hystyried yn gamblo yn ôl y gyfraith, sy'n golygu bod rheoleiddio'n gyfyngedig ac nad yw pobl ifanc yn cael eu diogelu'n dda.
- Yn aml, mae gan wefannau gamblo croen wiriadau oedran gwan ac ychydig iawn o reoleiddio, sy'n golygu ei bod yn rhwydd i blant gael mynediad at gynnwys tebyg i gamblo a wynebu risgiau fel sgamiau neu gamfanteisio.



Cyfeiriadau

Cymerodd yr wybodaeth a ddarparwyd yn y set sleidiau hon gyfeiriadau o'r canlynol:

- **Y Comisiwn Hapchwarae (2024)** – Diffiniadau o chwarae gemau a gamblo
[Y Comisiwn Hapchwarae – Pobl Ifanc a Gamblo 2024: Diffiniadau \[gamblingco...ion.gov.uk\]](#)
- **Y Comisiwn Hapchwarae (2025)** - Pobl Ifanc a Gamblo 2025: Ystadegau swyddogol [Pobl Ifanc a Gamblo 2025: Ystadegau swyddogol - Rhesymau pam mae pobl ifanc yn gamblo](#)
- **Data Arolwg y Rhwydwaith Ymchwil Iechyd mewn Ysgolion (SHRN) (2025)** - Dangosfwrdd Iechyd a Lles Plant Ysgolion Uwchradd [publichealthwales.shinyapps.io/SHRN_Dashboard/](#)
- **Deddf Gamblo (2005)** – Deddfwriaeth y Deyrnas Unedig sy'n llywodraethu gweithgareddau gamblo
[Deddf Gamblo 2005 – Legislation.gov.uk \[legislation.gov.uk\]](#)
- **Iechyd Cyhoeddus Cymru (2023)** – Diffiniad o niwed sy'n gysylltiedig â gamblo
[Iechyd Cyhoeddus Cymru – Aseiad o Anghenion Iechyd Gamblo ar gyfer Cymru \[phw.nhs.wales\]](#)
- **Y Comisiwn Hapchwarae (2021)** – Manylion rheoleiddio ac amcanion trwyddedu
[Canllawiau i awdurdodau trwyddedu – Yr amcanion trwyddedu \[gamblingco...ion.gov.uk\]](#)
- **Prifysgol Newcastle a Phrifysgol Loughborough** – Ymchwil ar ddealltwriaeth plant o wario a gwerth mewn gemau
[Prifysgol Newcastle – Adroddiad ar focsys gwobrau](#)
[Prifysgol Loughborough – Adroddiad ar focsys gwobrau \[ncl.ac.uk\] \[lboro.ac.uk\]](#)