

Y Ddadl Fawr

Mae'r gweithgaredd hwn yn cysylltu â'r Banciau Gwybodaeth canlynol:

- Deall gemau cyfrifiadurol a gamblo
- Risgiau a niwed gemau a gamblo
- Cefnogi pobl ifanc a theuluoedd sy'n dioddef niwed gamblo

Mae'r gweithgaredd hwn yn darparu datganiadau i hyrwyddo meddwl beirniadol a thrafodaeth am gamblo.



Disgrifiadau Dysgu Iechyd a Lles Posibl:

Mae datblygu iechyd a lles y corff yn arwain at fuddiannau gydol oes.

Cam cynnydd 1

Rwy'n dechrau adnabod rhai mathau o ymddygiad, cyflyrau a sefyllfaoedd sy'n effeithio ar fy iechyd a lles corfforol, ac rwy'n dechrau gwybod sut i ymateb a chael cymorth.

Cam cynnydd 2

Rwy'n gallu adnabod rhai mathau o ymddygiad, cyflyrau a sefyllfaoedd sy'n effeithio ar fy iechyd a lles corfforol, ac rwy'n gwybod sut i ymateb a chael cymorth mewn ffordd ddiogel.

Cam cynnydd 3

Rwy'n gallu disgrifio'r gwahanol fathau o ymddygiad, cyflyrau a sefyllfaoedd sy'n effeithio ar fy iechyd a lles corfforol, ac rwy'n gwybod sut i ymateb i, a/neu reoli'r er mwyn gweithredu i leihau'r risg o niwed i mi fy hun.

Cam cynnydd 4

Rwy'n gallu esbonio'r gwahanol fathau o ymddygiad, cyflyrau a sefyllfaoedd sy'n effeithio ar fy iechyd a lles corfforol a, thrwy fy ngweithredoedd, rwy'n gallu ymateb i a/neu reoli'r rhain er mwyn gweithredu i leihau'r risg o niwed i mi fy hun ac i eraill.

Cam cynnydd 5

Rwy'n gallu cymhwysu fy ngwybodaeth o wahanol fathau o ymddygiad, cyflyrau a sefyllfaoedd sy'n effeithio ar fy iechyd a lles corfforol er mwyn cadw fy hun ac eraill yn ddiogel. Rwy'n gallu ymyrryd yn ddiogel, gan ddefnyddio technegau wedi'u dysgu, pan mae iechyd corfforol eraill mewn peryn.

Dylid caniatáu blychau ysbail mewn gemau ar-lein.



O Blaid neu Yn Erbyn?



Y Ddadl

O blaid

- **Maen nhw'n helpu i gadw gemau'n fforddiadwy.** Mae blychau ysbail yn cynhyrchu refeniw fel y gall datblygwyr gynnig gemau am ddim heb godi costau ymlaen llaw.
- **Mae chwaraewyr yn dewis a ddylent eu prynu.** Mae blychau ysbail yn nodweddion dewisol, a gall chwaraewyr fwynhau'r gêm heb wario arian.
- **Maen nhw'n ychwanegu cyffro a syndod.** Gall yr elfen gwobr ar hap wneud i gemau deimlo'n fwy hwyl a deniadol.
- **Maent yn cefnogi datblygiad gemau parhaus.** Mae incwm o flychau ysbail yn ariannu diweddariadau, cynnwys newydd a gweinyddion gwell.
- **Maent yn debyg i becynnau cardiau masnachu.** Mae cefnogwyr yn dadlau nad yw prynu blwch ysbeilio yn wahanol i brynu pecyn o Pokémon neu gardiau pêl-droed lle nad ydych chi'n gwybod beth fyddwch chi'n ei gael.
- **Mae rheolaethau rhieni eisoes yn bodoli.** Mae llwyfannau'n caniatáu i rieni rwystro pryniannau, gosod terfynau gwariant neu ofyn am gymeradwyaeth.
- **Gallai eu gwahardd niweidio'r diwydiant gemau.** Mae rhai stiwdios yn dibynnu'n fawr ar refeniw blychau ysbeilio, yn enwedig datblygwyr llai.

Yn erbyn

- **Maen nhw'n debyg i gamblo.** Mae chwaraewyr yn talu arian am gyfle i gael gwobr ar hap, sy'n adlewyrchu mecanweithiau gamblo.
- **Gallant annog ymddygiad caethiwus.** Gall y teimlad "un cynnig arall yn unig" arwain at orwario, yn enwedig ymhlith pobl ifanc.
- **Maen nhw'n targedu plant a phobl ifanc.** Gall lliwiau llachar, eitemau prin a phwysau cymdeithasol wneud blychau ysbail yn arbennig o ddeniadol i chwaraewyr iau.
- **Maen nhw'n cuddio gwir gost gemau.** Gall gêm "am ddim" gostio mwy na gêm â thâl os yw chwaraewyr yn parhau i brynu blychau ysbail.
- **Mae ods yn aml yn aneglur neu'n annheg.** Nid yw llawer o gemau'n dangos yn glir y siawns o gael eitemau prin, gan ei gwneud hi'n anodd i chwaraewyr wneud dewisiadau gwybodus.
- **Maen nhw'n creu amgylcheddau talu-i-ennill.** Gall chwaraewyr sy'n gwario arian ennill manteision, gan wneud y gêm yn llai teg.
- **Gallant arwain at niwed ariannol.** Mae rhai chwaraewyr yn gwario symiau mawr heb sylweddoli hynny, yn enwedig pan fydd pryniannau'n gyflym ac yn ddigidol.

Dylai gemau fideo sy'n
cynnwys nodweddion
gamblo fod yn
anghyfreithlon.

O Blaid neu Yn Erbyn?



Y Ddadl

O blaid

- **Gall nodweddion gamblo annog ymddygiad gaethiwus.** Gall mecanweithiau gwobrau ar hap wneud i chwaraewyr barhau i wario yn y gobaith o ennill rhywbeth gwerthfawr.
- **Mae pobl ifanc yn arbennig o agored i niwed.** Mae llawer o gemau sydd â nodweddion arddull gamblo yn cael eu chwarae gan blant a phobl ifanc, nad ydyn nhw efallai'n deall y risgiau'n llawn.
- **Mae'n normaleiddio gamblo.** Pan fydd mecanweithiau tebyg i gamblo yn ymddangos mewn gemau bob dydd, gall wneud i gamblo go iawn ymddangos yn ddiniwed neu'n normal.
- **Gall chwaraewyr golli symiau mawr o arian.** Gall pryniannau yn y gêm gronni'n gyflym, yn enwedig pan fydd gwobrau ar hap ac yn demtasiwn.
- **Mae'r tebygolrwydd yn aml yn gudd neu'n aneglur.** Efallai na fydd chwaraewyr yn gwybod pa mor annhebygol yw hi o gael eitemau prin, gan ei gwneud hi'n anoddach gwneud dewisiadau gwybodus.
- **Mae'n pylu'r llinell rhwng hapchwarae a gamblo.** Pan fydd gemau'n cynnwys troelliadau arddull peiriant slot, olwynion ysbail neu wobrau sy'n seiliedig ar siawns, mae'r profiad yn dod yn debyg iawn i gamblo.

Yn erbyn

- **Nid yw pob nodwedd arddull gamblo yn cynnwys arian go iawn.** Mae rhai gemau'n defnyddio arian cyfred rhithwir na ellir ei brynu, felly efallai na fydd angen eu gwahardd.
- **Dylai chwaraewyr gael y rhyddid i ddewis.** Mae llawer o bobl yn mwynhau gwobrau sy'n seiliedig ar siawns heb unrhyw niwed ac mae eu gwahardd yn dileu dewis y chwaraewr.
- **Gallai gwaharddiad niweidio'r diwydiant gemau.** Mae llawer o ddatblygwyr yn dibynnu ar y nodweddion hyn i ariannu gemau am ddim a diweddariadau parhaus.
- **Mae rheolaethau rhieni eisoes yn bodoli.** Gall rhieni gyfyngu ar wariant, rhwystro pryniannau neu ofyn am gymeradwyaeth cyn gwario arian.
- **Gall gwobrau sy'n seiliedig ar siawns wneud gemau'n fwy cyffrous.** Gall gwobrau ar hap ychwanegu syndod, amrywiaeth a chymhelliant i barhau i chwarae.
- **Gallai rheoleiddio fod yn well na gwaharddiad llwyr.** Gallai ods, terfynau gwario a chyfyngiadau oedran cliriach amddiffyn pobl ifanc heb gael gwared ar y nodwedd yn gyfan gwbl.

Dylai'r Llywodraeth osod
cyfyngiadau llymach ar
hysbysebu gamblo

O Blaid
neu Yn
Erbyn?



O blaid

Y Ddadl

Yn erbyn

- **Mae pobl ifanc yn agored iawn i hysbysebion gamblo.** Mae llawer yn ymddangos yn ystod digwyddiadau chwaraeon, fideos ar-lein a chyfryngau cymdeithasol, gan ei gwneud hi'n hawdd i rai dan 18 oed eu gweld.
- **Gall hysbysebion wneud i gamblo ymddangos yn ddiniwed neu'n hudolus.** Maent yn aml yn dangos cyffro, llwyddiant a hwyl wrth hepgor y risgiau.
- **Gallai cyfyngiadau llymach leihau niwed sy'n gysylltiedig â gamblo.** Mae rhai pobl yn dadlau y byddai llai o hysbysebion yn golygu llai o bobl yn cael eu hannog i gamblo'n fyrbwyll.
- **Mae cwmnïau gamblo yn defnyddio technegau perswadiol sy'n dylanwadu ar grwpiau agored i niwed.** Gall lliwiau llachar, enwogion a chynigion "bet am ddim" fod yn arbennig o apelio at bobl ifanc.
- **Mae cynhyrchion niweidiol eraill eisoes yn wynebu rheolau hysbysebu llym.** Er enghraifft, mae hysbysebu tybaco wedi'i wahardd mewn llawer o wledydd ac mae rhai pobl yn credu y dylid trin gamblo yn yr un modd.
- **Gallai lleihau hysbysebu helpu i atal caethiwed.** Gall cyfyngu ar amlygiad helpu i amddiffyn pobl sydd mewn perygl neu sy'n ceisio rhoi'r gorau i gamblo.
- **Mae'n creu amgylchedd cyfryngau mwy diogel.** Gallai rheolau llymach helpu i sicrhau nad yw manau adloniant yn llawn negeseuon sy'n annog ymddygiad peryglus.
- **Mae cwmnïau gamblo yn fusnesau cyfreithlon.** Gallai cyfyngu ar eu hysbysebu gael ei ystyried yn annheg o'i gymharu â diwydiannau eraill.
- **Mae hysbysebu yn helpu i ariannu chwaraeon ac adloniant.** Mae llawer o dimau chwaraeon yn dibynnu ar nawdd gan gwmnïau gamblo a gallai cyfyngiadau llymach leihau cefnogaeth ariannol.
- **Mae'r rhan fwyaf o hysbysebion eisoes yn cynnwys rhybuddion.** Mae negeseuon fel "Byddwch yn Ymwybodol o Gamblo" neu gyfyngiadau oedran eisoes yn ofynnol mewn llawer o leoedd.
- **Efallai na fydd cyfyngiadau llymach yn datrys y broblem.** Gall pobl sydd eisieu gamblo ddod o hyd i ffyrdd o wneud hynny o hyd, hyd yn oed heb hysbysebion.
- **Gallai niweidio'r economi.** Mae'r diwydiant gamblo yn darparu swyddi a refeniw treth a gallai lleihau hysbysebu effeithio ar hyn.
- **Gallai addysg fod yn fwy effeithiol na chyfyngiadau.** Mae rhai'n dadlau bod addysgu pobl am risgiau yn well na chyfyngu ar yr hyn y gallant ei weld.

Awgrymiadau dysgu posibl pellach

Dadansoddi Dylanwad y Cyfryngau Gamblo mewn Gemau ac Adloniant

Mae dysgwyr yn archwilio enghreifftiau o ffilmiau, teledu, gemau, darllediadau chwaraeon a chyfryngau cymdeithasol lle mae gamblo neu nodweddion arddull gamblo yn ymddangos (e.e., blychau ysbail, apiau betio a ddangosir yn ystod chwaraeon, golygfeydd casino).

- **Tasg:** Nodwch y technegau a ddefnyddir i wneud i gamblo edrych yn gyffrous, yn normal, neu'n ddiniwed. Enghreifftiau: lliwiau llachar, buddugoliaethau cyflym, lleoliadau hudolus, dylanwadwyr, hiwmor.

Chwarae Rôl Pwysau Cyfoedion a Dylanwad Cymdeithasol

Mae dysgwyr yn ymateb i sefyllfaoedd lle mae gamblo neu nodweddion arddull gamblo yn cael eu hannog gan gyfoedion.

Gallai senarios gynnwys:

- Ffrindiau'n annog rhywun i "roi cynnig ar un blwch ysbail yn unig"
- Sgwrs grŵp yn rhannu awgrymiadau betio ar gyfer gêm bêl-droed
- Rhywun yn teimlo dan bwysau i ymuno â gêm casino ar-lein "er mwyn hwyl"
- Ffrind yn gwario gormod o arian ar bryniannau siawns yn y gêm

Gwasanaethau Cymorth Gamblo yng Nghymru

- **Gwasanaeth Triniaeth Gamblo Cymru Gyfan a Llinell Gymorth 24/7 0808 281 9265**

Croesewir atgyfeiriadau gan unrhyw unigolyn neu weithwyr proffesiynol i'r Gwasanaeth Triniaeth.

E-bost: gamblingservice@wales.nhs.uk

- **Gamble Aware**

www.gambleaware.org

- **Canolfan Genedlaethol y GIG ar gyfer Anhwylderau Hapchwarae (Llundain)**

Triniaeth arbenigol ar gyfer anhwylder hapchwarae i'r rhai 13 oed a hŷn. Mynediad ar-lein o Gymru.

www.cnwl.nhs.uk/canolfan-genedlaethol-anhwylderau-gaming

*Sylwch y gallai'r gwasanaethau cymorth a restrir newid wrth i drefniadau comisiynu gael eu diweddarau.