Adnabod y peryglon – dadansoddiad cychwynnol o gamblo ymysg myfyrwyr chwaraeon

Carwyn Jones, Meilyr Jones a Daisie Mayes

Ysgol Chwaraeon, Prifysgol Metropolitan Caerdydd

Cyflwynwyd: 5 Tachwedd 2020; Derbyniwyd: 24 Mehefin 2021

Crynodeb: Bwriad yr ymchwil hwn oedd ceisio dod i ddeall natur y perygl sy'n gysylltiedig ag arferion gamblo myfyrwyr sy'n cystadlu mewn chwaraeon. Mae'r myfyrwyr hyn, fel pawb arall, yn agored i'r peryglon amlwg sy'n gysylltiedig â gamblo, ond hefyd yn gorfod dilyn rheolau uniondeb gamblo (*gambling integrity rules*) sy'n cyfyngu ar eu hymddygiad gamblo. Drwy ddefnyddio grwpiau ffocws gyda myfyrwyr chwaraeon – aelodau o dimau rygbi a phêl-droed (bechgyn a merched) – darganfuwyd bod gamblo yn arfer cyffredin. Yn bwysicach na hynny, darganfuwyd bod diffyg dealltwriaeth ac ymwybyddiaeth ynglŷn â natur a symptomau dibyniaeth a'r broses o golli rheolaeth. Yn ogystal, gwelwyd nad oedd myfyrwyr yn cymryd y rheolau gamblo o ddifri a bod rhai yn torri'r rheolau.

Allweddeiriau: myfyrwyr Chwaraeon, gamblo, risg, niwed, twyllo, betio, rheolau uniondeb gamblo, gamblo problemus.

Seeing the risks – a preliminary analysis of gambling among student athletes

Abstract: The aim of this research was to gain insight into the potential risks associated with sport students' gambling habits. There are a number of common risks associated with gambling, but sport students are subject to additional risks because they play in games that are part of the betting market and they must therefore comply with gambling integrity rules. Using focus groups with male and female rugby and football players, we found that gambling was common. We also found that there was a lack of awareness and understanding about how gambling problems might arise. We also found that there was a *laissez-faire* approach to the gambling integrity rules.

Keywords: Sports students, gambling, risk, harm, cheating, gambling integrity rules, gambling problems.

Coleg Cymraeg Cenedlaethol
ISSN: 1741-4261
http://gwerddon.cymru

Cyd-destun

Bellach, mae'r berthynas rhwng chwaraeon a gamblo yn amlwg. Er bod rhai buddion i'r berthynas (megis cyllid pwysig i glybiau drwy nawdd cwmnïau gamblo), mae nifer o broblemau dwys hefyd. Un broblem amlwg yw'r diwylliant ac arferion gamblo ymysg athletwyr proffesiynol, yn enwedig chwaraewyr pêl-droed a rygbi gwrywaidd. Mae gamblo yn weithred dorfol gyffredin mewn llawer o dimau: yn rhan o'r diwylliant ac yn ffordd o dreulio'r amser mewn cyfnodau tawel. Efallai nad yw'n syndod, felly, fod llawer o athletwyr elît wedi magu problem gamblo, gan gynnwys caethiwed i gamblo. Mae Tony Adams, sefydlydd y clinig Sporting Chance, yn disgrifio 'epidemig' o gamblo ymysg chwaraewyr a chyn-chwaraewyr pêl-droed, gyda nifer cynyddol yn derbyn triniaeth yno. Pryder cynyddol arall yw bod mwy a mwy o athletwyr yn mynd yn groes i reolau cyrff llywodraethol a luniwyd i amddiffyn uniondeb (*integrity*) y marchnadoedd gamblo. Yn ddiweddar, cafodd cyn-hyfforddwr rygbi Cymru, Rob Howley, ei wahardd gan Rygbi'r Byd am dorri eu rheolau betio gan ei fod wedi betio ar gemau Cymru. Cred Orford (2011, 2020) fod perthynas gymhleth rhwng y diwylliant gamblo, y canfyddiad o gamblo fel gweithgaredd hamdden 'arferol', arferion gamblo ac unigolion yn datblygu problem gamblo. I athletwyr, mae elfen o risg ychwanegol, sef cael eu temtio i dorri rheolau betio.

Ein nod yn yr astudiaeth hon oedd ymchwilio i arferion gamblo ymhlith myfyrwyr sy'n cystadlu mewn chwaraeon ar ran eu prifysgol. Mae dau reswm pwysig dros astudio'r grŵp hwn o fyfyrwyr. Yn gyntaf, credwn fod aelodau'r grŵp hwn mewn perygl o gamblo a allai fod yn niweidiol oherwydd eu bod yn perthyn i grŵp (myfyrwyr prifysgol) sy'n fwy bregus (Buckle et al., 2013). Awgrymodd Comisiwn Gamblo (2017) fod dau o bob tri myfyriwr israddedig wedi gamblo yn y mis blaenorol, a bod un o bob pedwar o'r myfyrwyr hyn wedi cyfaddef iddynt wario mwy nag y gallent ei fforddio ar weithgarwch gamblo. Yn ail, mae'r myfyrwyr yn rhannu nodweddion pwysig gydag athletwyr elît (uchod), sydd yn cynyddu ac yn ehangu natur y risg. Maent yn perthyn i ddiwylliant chwaraeon ac yn debygol o efelychu hunaniaethau cymdeithasol a chymheiriaid athletwyr proffesiynol (Bowles, 2018). Hefyd, mae rhai myfyrwyr, yn sgil eu haelodaeth o dimau chwaraeon y brifysgol, yn gorfod dilyn rheolau betio.

Cefndir – pam poeni am gamblo?

Yn ôl arolwg diweddar gan y Comisiwn Gamblo (2019), yr oedd 46% o boblogaeth y Deyrnas Unedig dros 16 mlwydd oed wedi gamblo yn ystod y pedair wythnos flaenorol, gyda 52% o'r cyfranogwyr yn gamblo o leiaf unwaith yr wythnos. Mae'r ffigurau hyn, a'r dystiolaeth am natur ecsbloetiol strategaethau marchnata gamblo yn gyffredinol (Binde, 2009; Derevensky et al., 2010), ac mewn chwaraeon yn benodol (Jones, Pinder a Robinson, 2019), yn codi pryderon am beryglon gamblo yn y gymdeithas. Mae'r twf sylweddol yn y diwylliant gamblo ers Deddf Gamblo 2005 a'r datblygiadau technolegol diweddar yn galluogi canran fawr o'r boblogaeth i gael mynediad cynyddol syml at ffurf o gamblo (Orford, 2011). Yn y gorffennol, roedd yn rhaid mynychu tafarndai, siopau betio a thraciau rasio i osod bet, ond bellach

mae'n bosib gamblo ar-lein drwy dechnoleg symudol unrhyw adeg o'r dydd neu'r nos. Mae'r datblygiadau hyn yn y diwydiant yn peryglu pobl ifanc yn arbennig gan eu bod yn gyfforddus iawn yn defnyddio dyfeisiadau symudol (Griffiths a Parke, 2009; King, Delfabbro a Griffiths, 2010) – ac efallai'n orddibynnol arnynt. I gyd-fynd â'r dulliau hyblyg hyn o osod bet, mae dewis neu gyflenwad di-ben-draw ar gael ar-lein i fodloni gamblwyr o bob math. Mae cwmnïau gamblo yn cynnig cyfrifon ar-lein i'w cwsmeriaid (drwy apiau) ac yn aml mae gamblwyr (gan gynnwys pobl ifanc) yn berchen ar nifer o gyfrifon ar-lein gyda gwahanol gwmnïau (Deans et al., 2016a; Comisiwn Gamblo, 2019). Mae'r gallu cyfleus hwn i osod bet 'yn y fan a'r lle' yn plethu â betio wrth chwarae (*in-play*) ar chwaraeon ac yn medru arwain at fetio byrbwyll ac ymlid colledion (*chase losses*), un o brif nodweddion gamblo problemus. Mae hyn yn peri gofid mawr, yn enwedig pan fydd gamblwyr yn defnyddio betiau un-clic i gamblo arian mawr ar ods risg uchel (Lopez-Gonzalez, Guerrero-Solé a Griffiths, 2017).

Ochr yn ochr â'r cynnydd mewn gamblo, gyda mwy yn gamblo a mwy yn cael ei wario, mae twf yn y problemau sy'n gysylltiedig â gamblo. O ganlyniad, mae gamblo – a pholisi gamblo – yn dod yn fater iechyd cyhoeddus. Yn ôl pennaeth y gwasanaethau iechyd meddwl yn Lloegr, dylai cwmnïau gamblo weithredu er mwyn amddiffyn gamblwyr rhag niwed 'dinistriol' eu gamblo. Mae hon yn neges glir fod y diwydiant yn chwarae rhan flaenllaw yn y problemau sy'n cael eu creu. Gall canlyniadau negyddol gamblo problemus gynnwys dyled, troseddu, colli swyddi, perthynas yn chwalu, gorbryder, iselder, camddefnyddio alcohol/sylweddau a hunanladdiad. Ni chyfyngir y canlyniadau negyddol i'r unigolyn, fodd bynnag. Dadleua Orford (2011) fod pob unigolyn sydd â phroblem gamblo yn effeithio ar rhwng 10 a 17 o bobl eraill, megis aelodau'r teulu, ffrindiau, cyfoedion a chyd-weithwyr.

Mae tystiolaeth bod gamblo ymhlith myfyrwyr yn broblem arbennig oherwydd eu hoedran a'u sefyllfa unigryw. Dengys astudiaethau fod myfyrwyr sy'n gamblo – boed hynny yn aml neu beidio – yn fwy tebygol o ddioddef problemau iechyd meddwl, gan gynnwys pryder a symptomau iselder, na'u cyfoedion nad ydynt yn gamblo (Scholes-Balog a Hemphill, 2012). Yn ogystal, canfuwyd bod pobl ifanc yn eu harddegau ac oedolion ifanc sy'n gamblo yn dangos lefelau is o hunan-barch a lefelau uwch o orbryder, yn ogystal ag arddangos symptomau iselder (Delfabbro, Lahn a Grabosky, 2006; Shead, Derevensky a Gupta, 2011). Mae astudiaethau hefyd wedi awgrymu bod gamblwyr ifanc mewn mwy o berygl o fabwysiadu ymddygiadau risg uchel eraill, gan gynnwys goryfed a defnyddio cyffuriau (Delfabbro et al., 2006; Ste-Marie, Gupta a Derevensky, 2006). Yn ôl Buckle et al. (2013), mae gamblwyr ifanc yn fwy tebygol o ddatblygu problem gamblo yn y dyfodol.

Normaleiddio gamblo

Yn ôl Orford (2020), mae'r sefydliad gamblo – cynghrair bwerus o fuddiannau – yn chwarae rhan flaenllaw yn y problemau a nodwyd uchod, ac yn gweithio'n fwriadol i normaleiddio gamblo, er gwaethaf y peryglon cysylltiedig. Mae'r sefydliad gamblo yn cynnwys y diwydiant gamblo (cwmnïau cyfarwydd megis William Hill), y llywodraeth (gyfredol a blaenorol) a'i pholisïau sydd wedi caniatáu, annog ac ehangu'r ddarpariaeth – ac yn parhau i wneud

hynny – a sefydliadau anllywodraethol, megis clybiau pêl-droed a chyrff llywodraethu fel Cymdeithas Bêl-droed Lloegr. Mae'r sefydliad gamblo yn creu ac yn cynnal naratif fod gamblo yn dderbyniol ac yn 'werthfawr', sydd yn ei dro yn arwain at fwy o gamblo gan fwy o bobl – proses o normaleiddio. Canlyniad amlwg i'r cynnydd mewn gamblo – ar wahân i'r cynnydd yn elw'r diwydiant – yw'r cynnydd yn y problemau (Cassidy, 2020). Er gwaetha'r canlyniadau negyddol, mae'r 'ddisgwrs sefydliadol' yn dylanwadu ar bolisi ac yn siapio ymddygiad gamblo cyfunol a phatrymau ac arferion gamblo unigol mewn ffordd sydd yn gwarchod ac yn cynyddu buddion y sefydliad. Cyflwynir neges y ddisgwrs hon – fod gamblo yn gymeradwy – yn aml ac yn rymus drwy farchnata, yn enwedig yng nghyd-destun pêl-droed a chwaraeon eraill (Jones et al., 2019). Mae Orford (2020) yn trafod pum 'math' o 'ddisgwrs' sy'n cyfrannu at y broses o normaleiddio gamblo, neu efallai'n ei hymgorffori. Mae'r rhain yn cynnwys disgwrs 'adloniant diniwed', 'busnes cyffredin', 'buddion cymdeithasol a diwylliannol', 'rhyddid i ddewis', sef yr hawl i bawb (oedolion) wneud eu penderfyniadau eu hunain, a 'chyfrifoldeb personol'. Y neges yw mai hwyl eithaf diniwed yw gamblo, yn debyg i weithgareddau hamdden eraill. Mae'r cwmnïau yn cynnig 'cynnyrch' cyffredin i gwrdd â'r galw presennol am gyfleoedd gamblo yn y gymdeithas. Darperir swyddi pwysig gan y cwmnïau hyn, ac maent yn ffynhonnell treth a chyllid ar gyfer grwpiau cymunedol a chwaraeon. Mae gan bobl – oedolion yn yr achos hwn – y gallu i ddewis yn ddoeth pryd i gamblo a faint o arian i'w wario, ac mae angen gwarchod eu hawliau i wneud hynny. Mae unrhyw un sy'n gwrthwynebu'r syniadau hyn yn cael ei labelu'n rhywun sy'n difetha'r hwyl (*spoilsport*) (Adams, 2016) neu'n cael ei gyhuddo o ymyrryd yn rhyddid oedolion aeddfed a galluog i ymddwyn fel y mynnant. Un o negeseuon amlycaf y sefydliad yw mai gwendid yr unigolyn, ac nid ymddygiad y sefydliad, sy'n gyfrifol am unrhyw broblemau gamblo.

Betio ar chwaraeon

Mae nifer o ffyrdd gwahanol o gamblo, gan gynnwys loteriau, cardiau crafu, casinos, peiriannau gamblo electronig, bingo a betio ar chwaraeon. Yn ôl ymchwil, mae gwahaniaeth rhwng arferion dynion a merched, gyda dynion yn ffafrio gweithgareddau'n 'seiliedig ar sgiliau', fel casinos a betio ar chwaraeon, tra bod menywod yn ffafrio gweithgareddau sy'n 'seiliedig ar lwc', fel peiriannau gamblo electronig a bingo (Grant, Kushner a Kim, 2002). Does dim amheuaeth nad yw betio ar chwaraeon, ac ar bêl-droed yn benodol, gan ddefnyddio cyfrifon betio ar-lein wedi cynyddu'n sylweddol yn ddiweddar; erbyn hyn, mae 5.8% o boblogaeth y DU yn betio ar bêl-droed yn rheolaidd. Mae betio ar chwaraeon ar-lein yn boblogaidd iawn ymhlith pobl ifanc, ac mae rhai'n pryderu am effaith y twf mewn marchnata yng nghyd-destun chwaraeon ar batrwm gamblo a'r niwed cysylltiedig (Orford, 2020; Jones et al., 2019).

Ceir dau fath o bryder. Yn gyntaf, mae tystiolaeth bod y diwydiant chwaraeon, drwy nifer o brosesau gan gynnwys marchnata uniongyrchol, yn creu cynnydd mewn gamblo. Yn ôl Hing, Vitartas a Lamont (2013), mae perthynas rhwng gwylio chwaraeon ar y teledu a'r bwriad i gamblo. Y goblygiad yw bod cynnwys y darllediad – hysbysebion, logos noddwyr

a naratif y sylwebwyr – yn ysgogi gamblo. Mae dynion yn gwylio mwy o chwaraeon na merched, a hynny yn amlach, ac felly mae'r effaith ar eu bwriad i gamblo yn gryfach. Roedd merched sy'n gwylio chwaraeon hefyd yn dangos mwy o fwriad i gamblo. Mae rhai'n awgrymu bod y strategaethau marchnata a ddefnyddir gan y diwydiant gamblo ar chwaraeon yn targedu dynion ifanc yn benodol (Lopez-Gonzalez et al., 2017). Mae dadansoddiad o hysbysebion yn dangos themâu amlwg sy'n debygol o apelio at y grŵp hwn, gan gynnwys: "defodau ac ymddygiad cefnogwyr chwaraeon; cyfeillgarwch; stereoteipiau rhyw; ennill; statws cymdeithasol; antur; gwefr a risg; hapusrwydd; delweddaeth rywiol; pŵer a rheolaeth; a gwladgarwch" (Deans et al., 2016b: t.1).

O ganlyniad, mae dynion ifanc yn cael eu dylanwadu i gamblo (Thomas et al., 2012b) ac mae betio ar chwaraeon, yn enwedig ymysg dynion ifanc, yn cael ei normaleiddio (Deans et al., 2017b). Mae'r broses o hyrwyddo a marchnata gamblo yn rhan annatod o wylio a dilyn chwaraeon (Thomas et al., 2012a). Ar hyn o bryd, cwmni betio yw prif noddwyr crysau hanner timau Uwch-gynghrair Lloegr, ac mae cyfuniad o nawdd – gan gynnwys timau, cystadlaethau a lleoliadau – a marchnata, ar ffurf hysbysfyrddau, gwefannau cymdeithasol a'r teledu, wedi trawsnewid tirlun chwaraeon (Jones et al., 2019). Yr ail fath o bryder yw bod natur cynnyrch neu'r farchnad gamblo chwaraeon yn cynnig math o gamblo sydd yn fwy peryglus na chynhyrchion eraill, fel cardiau crafu, bingo neu rasys ceffylau, a hynny oherwydd y gallu i osod bet yn y fan a'r lle ac ymlid colledion; gweler Lopez-Gonzalez, Guerrero-Solé a Griffiths, 2017 uchod). Canfu Hing et al. (2016) fod mwy o berygl i ddynion ifanc sy'n betio ar chwaraeon ddatblygu problemau os ydynt yn sengl, wedi cael addysg, yn gyflogedig neu'n fyfyrwyr llawn-amser.

Nid marchnata yn unig sy'n gwneud y gwaith o normaleiddio. Yn ôl Deans et al. (2017b), gall dylanwad grwpiau cyfoedion gael effaith sylweddol ar ymddygiad ac agweddau tuag at gamblo. Mae trafod gamblo – pwy sy'n betio ar beth, pa gwmni sy'n cynnig yr ods gorau – yn rhan o'r ddisgwrs ymysg cyfoedion, yn enwedig o fewn grwpiau cyfoedion. Daw'r pwnc yn rhan o'r 'dôn' neu'r ethos cyffredin (Hing et al., 2016; Pitt, Thomas a Bestman, 2016). Disgrifia Gordon, Gurrieri a Chapman (2015) yr arfer o gamblo ar chwaraeon ymhlith cyfoedion fel 'cymuned o ddefnyddwyr' (*consumption community*). Gallai ethos gamblo ymysg grwpiau o ffrindiau penodol neu dimau greu pwysau cymdeithasol ar eraill o fewn y grŵp i gamblo er mwyn parhau i fod yn aelod o'r grŵp (Deans et al., 2017a).

Uniondeb (*Integrity*)

Fel y soniwyd uchod, risg arall i fyfyrwyr chwaraeon yw torri rheolau uniondeb gamblo, yn fwriadol neu'n ddamweiniol. O ganlyniad i'r farchnad enfawr mewn gamblo ar chwaraeon, mae chwaraewyr, hyfforddwyr, dyfarnwyr, gweithwyr a gwirfoddolwyr o bob lliw a llun yn gorfod dilyn y rheolau – hyd yn oed hyfforddwyr timau pêl-droed plant dan 7 oed. Yn ôl Tak, Sam a Jackson (2018), mae'r farchnad betio fyd-eang yn creu cyfleoedd di-ben-draw i unigolion dwyllo. Mae'n anodd iawn rheoleiddio pob ymddygiad anghyfreithlon. Mae hefyd yn anodd amcangyfrif maint y twyll sy'n gysylltiedig â gamblo oherwydd natur ddiderfyn

y cyfleoedd sydd ar gael (canran bach o dwyllwyr sydd yn cael eu dal) ac oherwydd lefel y cyfrinachedd sy'n gysylltiedig â 'threfnu i dwyllo' (*fixing*); does neb sydd yn twyllo yn debygol o gyfaddef hynny. Yn ogystal, mae sefydliadau, e.e. clybiau chwaraeon, cyrff llywodraethu neu gwmnïau gamblo, yn gyndyn o ddatgelu gwybodaeth am y lefelau twyllo er mwyn amddiffyn eu cynnyrch (Numerato, 2016).

Yn y DU, mae'r broses o reoli uniondeb betio mewn chwaraeon yn un amlhaenog ac yn cynnwys nifer o gyrff llywodraethu cyhoeddus a sefydliadau preifat. Y Fforwm Uniondeb Betio ar Chwaraeon (SBIF – Sports Betting Integrity Forum) a'r Uned Uniondeb Betio ar Chwaraeon (SBIU – Sports Betting Integrity Unit) sydd yn rheoli uniondeb (*integrity*) betio ar chwaraeon ym Mhrydain. Sefydlwyd y Comisiwn Gamblo (Gambling Commission) yn sgil Deddf Gamblo 2005 fel corff trwyddedu a rheoleiddio'r diwydiant gamblo. Mae'r Comisiwn yn gweithio gyda SBIF a'r Llywodraeth, gweithredwyr betio, cyrff llywodraethu chwaraeon (gan gynnwys cymdeithasau chwaraewyr) a'r heddlu i rwystro twyllo ac i ddal a chosbi troseddwyr; er enghraifft, cafodd Rob Howley ei ddal o ganlyniad i'r broses hon. Mae disgwyl i Gyrff Llywodraethol Rhyngwladol Chwaraeon chwarae rhan allweddol drwy ddatblygu rheolau clir, systemau adrodd a chosbi, ynghyd â rhaglenni addysg i godi ymwybyddiaeth o gamblo ymhlith athletwyr, hyfforddwyr, swyddogion a gweinyddwyr. Yn ôl Tak (2018), mae'r strategaeth yn ystyried twyll fel methiant moesol unigolyn ac felly'n canolbwyntio ar yr unigolion sydd â'r gallu i ddylanwadu – drwy weithredu o fewn gêm neu ddatgelu gwybodaeth fewnol – yn hytrach na'r strwythur sydd yn caniatáu i gwmnïau gynnig betiau ar lu o wahanol ganlyniadau. Er mai prin yw'r dystiolaeth o lygredd systematig yn y DU, mae'r Comisiwn Gamblo a'r SBIF yn credu bod unigolion sy'n bachu ar gyfleoedd i geisio elwa ar fetio neu sy'n torri'r rheolau'n fwriadol (neu'n ddiarwybod) yn fygythiad cyson. Mae rheswm dros gredu bod y rheolau'n cael eu torri yn aml er nad oes twyll yn digwydd. Er bod Rob Howley wedi torri'r rheolau drwy fetio ar gemau rygbi, gan gynnwys gemau Cymru, nid oes awgrym ei fod wedi ceisio dylanwadu ar ganlyniadau'r gemau. Yr ydym yn ymwybodol o esiamplau eraill o'r math hwn o droseddu ar nifer o wahanol lefelau.

Wrth gwrs, nid oes raid dylanwadu ar ganlyniad gemau i dwyllo. Yn ôl Tak et al. (2018), mae cyfleoedd ar gael i fetio ar elfen o'r gêm (*spot betting*). Mae hyn yn ei gwneud yn llawer haws i chwaraewyr ddylanwadu ar ddigwyddiad penodol heb newid y canlyniad a heb gael eu dal. Mae hanes hir o ystumio digwyddiadau (*event manipulation*) (Cleret, McNamee a Page, 2017) o fewn chwaraeon, megis y sgandal ynghylch trefnu elfen o'r gêm (*spot-fixing*) mewn criced (e.e. Mohammed Amir, Mohammed Asif a Salman Butt o Bacistan) a'r digwyddiad chwerthinllyd yn ymwneud â Wayne Shaw, cyn gôl-geidwad Sutton United. Cafodd Shaw ddirwy gan yr FA a'i wahardd am ddau fis am dorri rheolau betio oherwydd iddo gael ei weld yn bwyta pastai gig yn ystod gêm yn erbyn Arsenal yn 2017. Roedd bwci wedi cynnig ods o 8–1 y byddai Shaw yn bwyta pastai gig ar y teledu, ac yn ôl pob tebyg wedi derbyn betiau ar hynny. Roedd Shaw yn ymwybodol o'r bet ac aeth ati i fwyta'r bastai. Does dim awgrym ei fod wedi elwa yn sgil ei weithred, ond roedd yn torri rheolau betio'r FA. Mae stori Shaw yn amlygu pwynt Tak (2018) uchod: cosbwyd Shaw (yr unigolyn) ond siawns nad oedd y cwmni betio ar fai (yn foesegol) am gynnig y fath gyfle. Mae hefyd yn

amlygu sut y gall rhywun gyflawni rhywbeth (e.e. cael cerdyn melyn cyntaf y gêm) er mwyn ennill bet.

Mae'r rheolau sy'n cyfyngu ar ymddygiad yn amrywio, ond maent fwy neu lai yn gwahardd chwaraewyr, hyfforddwyr ac eraill sy'n rhan o'r timau rhag betio, neu elwa yn sgil betio, ar gemau y maent yn cymryd rhan ynddynt, ar unrhyw gêm o fewn y gystadleuaeth y maent yn rhan ohoni neu wedi bod yn rhan ohoni, neu gemau o fewn eu gwlad. Mae'n hawdd dychmygu rhywun yn cynnig arian i fyfyriwr (cyfran o enillion) fel cymhelliant i weithredu, e.e. i droseddu er mwyn cael cerdyn melyn yn gynnar mewn gêm bêl-droed. Clywsom yn anffurfiol am fyfyrwraig yn cael ei darbwyllo gan ei brawd i weithredu fel hyn (fel jôc, efallai). Gall myfyrwyr symbylu'r weithred eu hunain hefyd a gofyn i rywun arall osod bet ar eu rhan.

Yn ôl Lastra, Bell a Bond (2018), ymhlith y ffactorau risg ar gyfer tueddiad at lygredd y mae amgylchedd caeedig chwaraeon, problemau ariannol a gwahaniaethau rhwng cyflogau. Mae Forrest, McHale a McAuley (2008) yn dadlau bod unigolion sy'n ymwneud â chwaraeon haen is mewn mwy o berygl o ymwneud â llygredd oherwydd bod ganddynt fwy i'w ennill, llai i'w golli a bod llai o siawns iddynt gael eu dal. Mae cael eich temtio i drefnu elfen o'r gêm yn fwy o risg oherwydd gellir ei wneud heb gydgynllwynio ag unrhyw un arall sy'n cymryd rhan yn y gêm ac nid oes angen iddo effeithio ar y canlyniad (Misra, Anderson a Saunders, 2013). Mae hyn yn arbennig o berthnasol yng nghyd-destun chwaraeon prifysgol yn y DU a chyfraniad timau prifysgol mewn cystadlaethau a chynghreiriau proffil uchel (e.e. cynghrair Europa). Yn aml, bydd y gwrthwynebwyr mewn cynghreiriau o'r fath yn cael eu talu'n gymharol dda o'u cymharu â'r myfyrwyr, nad ydynt yn cael eu talu.

Dulliau

Er mwyn cyflawni amcanion yr ymchwil, cafodd myfyrwyr chwaraeon (chwaraewyr rygbi a phêl-droed, dynion a merched) eu recriwtio'n bwrpasol o un brifysgol yn y Deyrnas Unedig sydd ag enw da am chwaraeon myfyrwyr elît. Roedd pob un ohonynt yn cystadlu ym mhrif adrannau cystadlaethau Chwaraeon Prifysgolion a Cholegau Prydain (BUCS) ac yn cystadlu mewn cynghreiriau cenedlaethol nad ydynt i fyfyrwyr yn unig (e.e. Cymru Premier). Trwy gyfuniad o samplo pwrpasol a samplu caseg eira (*snowball*), cafodd cyfanswm o bedwar ar ddeg o fyfyrwyr eu recriwtio. Roedd y sampl yn cynnwys myfyrwyr israddedig, graddedig ac ôl-raddedig, yn ogystal â dau gyn-athletwr a oedd yn parhau i gystadlu dros eu clybiau chwaraeon prifysgol gwreiddiol (gweler Tabl 1 isod). Cytunodd dau Gyfarwyddwr Perfformiad (allan o bedwar) i gymryd rhan yn yr astudiaeth hefyd. Roedd y ddau gyfarwyddwr – y ddau yn oddeutu deugain oed – yn brofiadol a llwyddiannus, ac wedi bod yn eu swyddi am o leiaf bedair blynedd, ond yn gweithio fel rhan o'r tîm hyfforddi gyda'u clybiau ers dros ddeg mlynedd. Mae manylion cyswllt tîm y Cyfarwyddwyr Perfformiad wedi cael eu dileu er mwyn eu cadw'n anhysbys, ac felly hefyd eu hathletwyr.

Tabl 1: Crynodeb disgrifiadol o'r cyfranogwyr – myfyrwyr/athletwyr

Cyfranogwr	Oed	Statws Gradd	Tîm
Lea	26	Graddedig	Pêl-droed merched
Tina	26	Ôl-raddedig	Pêl-droed merched
Alice	21	Israddedig	Pêl-droed merched
Dave	21	Israddedig	Pêl-droed dynion
Simon	20	Israddedig	Pêl-droed dynion
Cain	22	Graddedig	Rygbi dynion
Alec	21	Israddedig	Rygbi dynion
Nick	20	Israddedig	Rygbi dynion
Luke	20	Israddedig	Rygbi dynion
Sam	20	Israddedig	Rygbi dynion
David	21	Israddedig	Rygbi dynion
Sarah	26	Ôl-raddedig	Rygbi merched
Lacie	20	Israddedig	Rygbi merched
Jane	23	Ôl-raddedig	Rygbi merched

Dulliau a gweithdrefnau

Cafodd yr ymchwil ei gymeradwyo gan bwyllgor moeseg ymchwil Ysgol Chwaraeon a Gwyddorau Iechyd Caerdydd. Casglwyd data ansoddol drwy ddefnyddio dull cyfweliad grŵp ffocws ar gyfer y myfyrwyr (un ar gyfer pob clwb; gweler Tabl 1) a chyfweliadau unigol ar gyfer y Cyfarwyddwyr Perfformiad. Trefnwyd y grwpiau ffocws yn y ffordd hon i sicrhau bod unigolion yn teimlo'n gyfforddus yn trafod gamblo â'u cyfoedion. Yn ôl Kitzinger (1994), mae trefnu grwpiau ffocws o amgylch perthnasoedd sy'n bodoli eisoes yn helpu i gynhyrchu'r math o ryngweithio 'naturiol' sy'n digwydd rhwng ffrindiau. Yr oedd hefyd yn galluogi'r cyfwelydd i archwilio agweddau penodol ar arferion gamblo yn fwy manwl. Cafodd pob cyfweliad grŵp ffocws ei gynnal mewn ffordd anffurfiol, yn debyg i sgwrs, ac roedd wedi'i lunio i annog deialog agored rhwng y sawl a oedd yn cynnal y cyfweliad a'r rhai a oedd yn cael eu cyfweld. Gofynnwyd i'r cyfranogwyr fynegi barn ar eu hagweddau tuag at gamblo, eu gweithgareddau gamblo nodweddiadol, ffactorau sy'n dylanwadu ar eu hymddygiad, effaith gamblo ar eu bywydau eu hunain ac eraill, a'u dealltwriaeth o reolau betio chwaraeon.

O ddechrau'r astudiaeth, sicrhawyd y cyfranogwyr mai data dienw yn unig fyddai'n cael eu defnyddio wrth adrodd ar ganfyddiadau'r astudiaeth. Mae defnyddio grwpiau ffocws yn creu anawsterau moesegol oherwydd yr angen i sicrhau hawl unigolyn i breifatrwydd. Mewn ymateb i'r her hon, sefydlwyd cydsyniad llafar yn unol â Rheolau Chatham cyn dechrau pob cyfweliad lle y cytunodd y cyfranogwyr i beidio â datgelu cynnwys y trafodaethau y tu allan i'r cyfweliad, oni bai eu bod yn gwneud hynny heb enwi unigolion (Bloodworth a

McNamee, 2010). Er nad oeddent wedi eu rhwymo'n gyfreithiol, y gobaith oedd y byddai'r cyfranogwyr yn teimlo dyletswydd i weithredu er budd ei gilydd.

Cafodd y Cyfarwyddwyr Perfformiad eu cyfweld gan ddefnyddio dulliau a oedd yn meithrin ymddiriedaeth, yn sefydlu perthynas ac yn annog deialog agored fel a ddisgrifir uchod. Defnyddiwyd canllaw cyfweld wedi ei addasu i gynorthwyo'r broses, yn canolbwyntio'n benodol ar ganfyddiadau'r Cyfarwyddwyr Perfformiad ar arferion gamblo'r myfyrwyr yn eu tîm. Ni thrafodwyd achosion penodol ac ni rannwyd enghreifftiau ar draws y set data er mwyn diogelu preifatrwydd athletwyr a sicrhau eu bod yn anhysbys. Cafodd y data eu recordio gan ddefnyddio dictaffon digidol ac yna cynhyrchwyd trawsgrifiadau gair am air ohonynt.

Dadansoddiad a dehongli

Defnyddiwyd proses ailadroddol (*iterative*) o godio agored i archwilio agweddau ac ymddygiad y cyfranogwyr tuag at gamblo. Cafodd pob trawsgrifiad ei ddarllen a'i ailddarllen er mwyn cyfarwyddo â'r data cyn eu dadansoddi'n fanwl. Defnyddiwyd cyfuniad o resymu anwythol a diddwythol i labelu a chategoreiddio data yn ôl themâu a chysyniadau amlwg (math o ymateb patrymog). Dadansoddwyd y testun ar lefel semantig a chudd (*latent*) er mwyn deall ystyr bendant ac arwynebol y data, a'r syniadau a'r cysyniadau sylfaenol sy'n llywio'r cynnwys semantig (Hsiu-Fang a Shannon, 2005; Braun a Clarke, 2007).

Ymgymerodd yr ymchwilwyr â'r dasg o ddadansoddi thematig yn annibynnol i sefydlu darlleniad cychwynnol o'r data. Yna, rhannwyd a thrafodwyd dehongliadau disgrifiadol rhagarweiniol ymhlith y tîm ymchwil i ddechrau'r broses o ddatblygu unedau dadansoddi a dehongli mwy ystyrlon. Trwy broses barhaus o arholi, trefnu a chroeswirio, penderfynwyd ar gyfres o themâu amlwg a oedd yn cynnig braslun o agweddau a phrofiadau perthnasol cyfranogwyr yn unol â chanfyddiadau allweddol yr astudiaeth.

Canlyniadau

Diwylliant neu ethos gamblo

Mae'r ymchwil wedi rhoi braslun gwerthfawr o ymddygiadau gamblo ac agweddau at gamblo ymhlith y grŵp penodol hwn. Gwelwn fod gamblo yn weithgaredd hamdden arferol: roedd yn lleddfu diflastod, yn llenwi'r amser ac yn ddiddordeb cyffredin ymysg ffrindiau. Roedd yn weithgaredd cymdeithasol wedi'i gostio/gyllidebu ac yn fath o adloniant personol (ac yn ffordd o wella adloniant), tebyg i siopa, neu fynd i'r dafarn neu'r sinema. Ymweld â chasinos a gamblo ar-lein ar chwaraeon, gan ddefnyddio apiau ar ffonau symudol, oedd y ffurfiau a gafodd eu crybwyll amlaf. Roedd y rhai a oedd yn gamblo wedi dechrau gwneud hynny ar ôl troi'n 18 oed, gan ddynwared eu cyfoedion, eu rhieni neu aelodau'r teulu:

> Tina [PM - Pêl-droed merched]: I am an occasional gambler. I started a few years ago via an app on my mobile and I probably started because my brother always wins and was making lots of money and I wanted to join in.

Mae'n deg dweud bod agweddau'r cyfranogwyr yn adlewyrchu elfennau craidd o'r ddisgwrs sefydliadol. Roedd nifer yn teimlo bod gamblo yn llai niweidiol, neu'n amharu llai ar eu perfformiad, nag yfed alcohol. Gwelir noson sobr yn y casino yn ddewis doeth o'i gymharu â noson yn y dafarn. Yn wir, roedd gamblo yn rhywbeth y byddai ffrindiau, teulu a hyd yn oed hyfforddwyr yn ei annog fel dewis amgen i yfed:

> Nick [RD - Rygbi dynion]: My dad has the view [that] ... if you're going to the casino – rather than going to the pub – it's probably actually better for you because you're not actually getting drunk or anything.

Roedd rhai gwahaniaethau yn ôl rhyw. Roedd chwaraewyr rygbi merched yn gamblo'n ysbeidiol ar ddigwyddiadau fel y Chwe Gwlad neu'r Grand National, ond nid oedd gamblo ar y cyd yn nodwedd o'r grŵp hwn. Fodd bynnag, roedd gamblo ymhlith chwaraewyr pêl-droed merched yn debycach i arferion y bechgyn (rygbi a phêl-droed), ac yn brofiad cyffredin, rheolaidd, a rennir yn aml o fewn timau a rhwng timau. Roedd trafod a gosod bet i ladd amser cyn gêm neu wrth deithio ar fws yn rhyw fath o ddefod neu draddodiad – mae'r timau pêl-droed yn aml yn teithio'n bell i gyflawni rhaglen y tymor. Mae trafod betiau cynyddol (*accumulators*) a gosod betiau – betiau cynyddol pêl-droed yn bennaf – gan ddefnyddio apiau betio ar eu ffonau symudol yn rhan o'r drefn. Disgrifiodd un Cyfarwyddwr Perfformiad, Carys, y math hwn o weithred gamblo fel 'sŵn cefndir', sy'n awgrymu ei fod yn gyffredin ac yn arferol ymhlith ei chwaraewyr. Yn ogystal, defnyddid grwpiau ar gyfryngau cymdeithasol i drafod ac 'annog' gamblo pan nad oedd y chwaraewyr gyda'i gilydd:

> Jane [RM - Rygbi merched]: I know like I've got a group chat with all the boys they're like, "Alright, boys. Let's go get your bets in." Like, it's just a huge thing for them.

Cafodd diflastod ei grybwyll yn aml fel cymhelliant gamblo, hyd yn oed wrth wylio gêm bêl-droed ar y teledu. Roedd gamblo'n lliniaru'r diflastod o wylio gêm ddiflas. Mae gosod bet yn ysgogi teimlad o gael mwy o gyswllt â'r gêm, fel y dangoswyd mewn ymchwil blaenorol (Hing a Lamont, 2020). Defnyddid gamblo hefyd fel ffordd o ddylanwadu ar eraill (partneriaid) i gymryd diddordeb mewn gwylio chwaraeon:

> Tina [PM]: I've actually encouraged my partner to put bets on so that she might watch the football with me.
> [chwerthin ymysg y grŵp]
> Tina [PM]: If I really want to watch football, I'll be like 'aw put a bet on, put a bet on' and then she actually will watch it because she's put a bet on.
> Lea [PM]: And then they [partneriaid] start counting the corners, so it makes it exciting for them.

Er bod rhai yn sôn am unigolion penodol â phroblem, nid oedd tystiolaeth o gamblo ehangach neu systematig neu 'glybiau' gamblo fel yr adroddwyd gan Deans et al. (2017b). Rydym yn cydnabod y posibilrwydd y gall 'grwpiau ffrindiau' y tu hwnt i'r sampl hwn amlygu arferion gamblo gwahanol, e.e. gallai arferion gamblo'r ail neu'r trydydd tîm o fewn clwb fod yn wahanol i rai'r tîm cyntaf. Er nad oes unrhyw dystiolaeth bendant o ddiwylliant niweidiol, mae'r agweddau cadarnhaol a'r arferion y soniwyd amdanynt yn peri gofid. Mae'n bwysig cydnabod sut y gall rhai o'r ffactorau hyn – agwedd gadarnhaol, arferion rheolaidd, defnyddio apiau a chyfrif betio, gamblo ar chwaraeon, a nodweddion bregus myfyrwyr a phobl ifanc (gweler uchod) – arwain at ddiwylliant a/neu gamblo unigol, problemus. Gall pwysau gan gyfoedion, ymdeimlad o hunaniaeth gyffredin, cyfalaf cymdeithasol a'r 'prototeipiau' gamblo y soniwyd amdanynt gan y cyfranogwyr oll ychwanegu at y perygl o sefydlu arferion gamblo cyfunol (Deans et al., 2017b; Spijkerman Van den Eijnden, Overbeek, Engels, 2007).

Bregusrwydd unigol

Er bod y rhai a gafodd eu cyfweld yn derbyn y syniad bod gamblo yn weithgaredd hamdden ac yn weddol gadarnhaol yn eu hagwedd, roeddent yn ymwybodol bod ochr dywyll i gamblo. Cydnabuwyd bod angen bod yn wyliadwrus gyda gwariant, rhag ofn i'r arfer ddatblygu'n broblem (mwy isod). Roeddent hefyd yn cydnabod, yn enwedig mewn perthynas â rhai strategaethau marchnata, fod gogwydd mwy sinistr ac efallai mwy sinigaidd i'r diwydiant a oedd yn ceisio normaleiddio ac annog gamblo (Cassidy, 2020; Orford, 2020). Er eu bod yn cydnabod hyn, mae'n deg dweud bod ein sampl yn hoffi ac yn mwynhau gamblo. Nid oeddent yn ei weld fel llawer o fygythiad personol ac roeddent yn grediniol fod pwyll a hunanreolaeth yn eu hamddiffyn rhag canlyniadau negyddol:

> Simon [PD - Pêl-droed dynion]: There's a lad called Jason. He used to like to bet a lot. He was putting on like £50 on a week and then he'd win big but because he keeps putting so much money on, he'd just lose big as well. And then he bet on like random games ... But then I think he owed quite a lot of money because he was gambling ... He got really bad at one point and then started betting on like Arabian football and like random tennis matches and at like 1am in the morning – anything to make some money. Then he had like five different betting accounts with different companies, like Ladbrokes, Bet365, SkyBet.

Er bod gan y cyfranogwyr ddealltwriaeth eithaf da o natur gamblo problemus a bod llawer o'u sylwadau'n cyd-fynd â meini prawf DSM-5 (Diagnostic and Statistical Manual for Mental Disorders – llawlyfr gan yr American Psychiatric Association sydd yn diffinio ac yn rhestru symptomau anhwylderau meddwl), nid oedd y rhan fwyaf ohonynt yn teimlo mewn perygl, ac nid oeddent yn cydnabod ymddygiad tebyg o safbwynt eu gamblo eu hunain:

> Tina [PM]: If I knew someone that gambled as much as me ... I would just think that they were sensible and that they fit into the 'average gambler [bracket]' ... My partner would disagree and say that I have a problem because she made me delete my betting app ... She said I was spending money when I didn't have the money to spend.

Oherwydd bod cyfranogwyr yn teimlo mai nodwedd 'unigolyn', yn hytrach na nodwedd wrthrychol o gynnyrch y diwydiant gamblo (gweler Orford, 2020) neu fath o bersonoliaeth 'wahanol' sydd y tu ôl i gamblo problemus, ein pryder ni yw bod rhai yn orhyderus eu bod hwythau'n ddiogel rhag datblygu problem:

> Sam [RD]: Well I would never, 'touch wood', get addicted. I know myself; I would never be addicted to gambling.
> Cain [RD]: I suppose it just depends on how strong you are as a person. If you earn X amount of money a month and you say, 'I'll limit myself to X amount', then I'm fine.

Cred rhai fod priodoleddau unigol fel bod yn gybyddlyd, hunanreolaeth, dewis osgoi betio wrth yfed alcohol, gosod terfynau, a dileu apiau yn eu helpu i reoli eu gamblo. Cafodd y priodoleddau a'r mesurau ymddygiad hyn eu darlunio fel pethau a oedd yn eu hamddiffyn rhag datblygu 'problem' (h.y. caethiwed). Ond roedd rhai'n cyfaddef eu bod eisoes wedi ceisio cyfyngu ar eu gamblo drwy ddileu apiau a chyfrifon. Yn anffodus, roeddent yn aml wedi mynd yn ôl at yr apiau ac wedi agor cyfrifon newydd.

> Alice [PM]: I don't like having betting apps on my phone because I know that when I'm bored, I will just go on there and bet. So I delete. Then when I'm bored I just download them again [chwerthin].

Dadleua Levy (2011) fod hunanreolaeth yn rhywbeth sy'n lleihau wrth ei ddefnyddio a bod llawer o bobl sy'n gaeth yn ei chael hi'n anodd gwrthsefyll temtasiwn am gyfnod hir heb ailgysylltu. Cred Levy (2011) mai lleihad mewn hunanreolaeth o ganlyniad i 'drio' rheoli yw sail dibyniaeth.

Pryder arall yw bod cymhellion gamblo'r cyfranogwyr yn debyg i gymhellion gamblwyr problemus, yn enwedig ei fod yn ffordd o newid eu hwyliau (Ainslie, 2013). Gellir gosod ymddygiadau gamblo problemus ar gontinwwm (Orford, 2020). Mae'r DSM-5 yn gosod ymddygiad gamblo ar raddfa sy'n amrywio o ddeunydd ysgafn, drwy gymedrol i ddifrifol. Ar ben hynny, mae dod yn gaeth yn ganlyniad proses sy'n cychwyn gyda gosod eich bet gyntaf (neu gymryd eich diod/cyffur cyntaf) (Orford, 2009). Er bod y rhai sydd â phroblem yn gamblo yn fwy aml, mae ymchwil yn awgrymu bod patrymau ymddygiad gamblo eraill (yn enwedig betio ar chwaraeon ar-lein) yn debyg iawn ymysg gamblwyr hamdden i'r rheini sydd â phroblem (Braverman, Labrie a Shaffer, 2011). Mewn geiriau eraill, nid yw'n hawdd

gwahaniaethu rhwng gamblwyr cymedrol a gamblwyr difrifol, na chwaith benderfynu a fydd arfer gamblo 'diniwed' neu 'dderbyniol' heddiw yn datblygu i fod yn arfer peryglus yfory. Mae gwahaniaethu yn fwy anodd ymhlith pobl ifanc oherwydd bod 'nodweddion ieuenctid', e.e. efelychu, byrbwylltra, cymryd risg, arbrofi, a thrallod emosiynol, yn gallu cuddio sail ddyfnach problemau gamblo (Shaffer, 2011). Mae lle i boeni felly bod y diffyg dealltwriaeth ymysg y cyfranogwyr ynghylch natur gamblo a sut y gall ddatblygu i fod yn broblem yn cynyddu eu risg o ddatblygu problem eu hunain.

Effaith marchnata

Roedd y cyfranogwyr yn gwbl ymwybodol o'r gwahanol ffyrdd yr oedd gamblo yn cael ei farchnata, gan gynnwys hysbysebion teledu, noddwyr timau chwaraeon, digwyddiadau a chystadlaethau, a'r cyfryngau cymdeithasol (Twitter ac Instagram). Roedd rhai'n cyfaddef iddynt gael eu dylanwadu hefyd:

> Tina [PM]: I think that when I watch men's football, I am encouraged to gamble. Just because you see it so often and it's more fun to bet on.

Yn ôl Gainsbury et al. (2016), mae cwmnïau gamblo yn gwneud defnydd helaeth o'r cyfryngau cymdeithasol i farchnata eu cynnyrch, yn enwedig Facebook a Twitter. Roedd yr ymchwil yn dangos hefyd fod gamblo'n cael ei gynnwys yn aml ochr yn ochr â chynnwys arall, fel newyddion neu wybodaeth gyffredinol am chwaraeon. Pur anaml y byddent yn cynnwys gwybodaeth am gamblo cyfrifol. Roedd cyfranogwyr hefyd yn ymwybodol o'r strategaethau marchnata a oedd yn cynnwys cynnig betiau 'am ddim' er mwyn cymell lawrlwytho apiau neu sefydlu cyfrifon:

> Simon [PD]: There's loads of little things where you don't even have to bet with money anymore. So, like on a Saturday there's a thing called Super Six where Sky give you six games to correctly predict the score. [If you win], you get 250k ... It's like a little teaser. Once you're on that app, after you put all your scores in, they'll say: 'If you actually put money on this, you will get this much value'. So, it kind of gets you into thinking, 'I might as well put a fiver on it' anyway.

Cafodd marchnata deallus ac wedi'i dargedu hefyd ei grybwyll fel ffordd o annog gamblo. Nid oedd cyfranogwyr yn teimlo'u bod yn cael eu 'dylanwadu' yn ormodol gan farchnata, ond byddent yn ymateb i rai hyrwyddiadau pe bai marchnad ddeniadol yn cael ei chynnig (Thomas et al., 2012b).

Roedd y cyfranogwyr o'r farn fod rhai betiau'n cynnwys llai o risg a mwy o siawns o ennill nag eraill. Er enghraifft, roedd bod yn gyfarwydd â'r gamp ac felly betio ar ganlyniadau y gellid eu rhagweld yn strategaeth resymol, e.e. disgwylir i Lerpwl guro Leeds yn yr Uwch-gynghrair neu i Mo Salah sgorio gyntaf:

> David [RD]: I'd definitely feel more confident if I was to bet on rugby now, like. I'd have a better idea of what was going to happen. I feel like I could be able to predict it more accurately now, because you just know it better. I can sort of see different trends.
> Alec [RD]: Yeah, there'd be a big game coming up and you'd know the teams and you'd know how they play, and you'll be like: 'Aw, that's guaranteed that they're going to win.'
> Nick [RD]: Like you've got the upper hand.
> Sam [RD]: I definitely only bet on the things that I know, as David said. I would never bet on like women's badminton – I don't know, I have no idea what's going to be the outcome of it.

Er bod ein cyfranogwyr yn credu y gall gwybodaeth sy'n deillio o brofiad personol neu ymchwil fod o fudd, roeddent hefyd yn cydnabod bod darlledwyr a chwmnïau betio'n defnyddio hyn i geisio dwyn perswâd ar gwsmeriaid drwy drafod perfformiadau timau a chwaraewyr cyn neu yn ystod gemau:

> Nick [RD]: When you're watching live on Sky Sports, they always come up with a fact like 'Burnley haven't won away at Tottenham in four years' ... [laughter]. You would have never researched or found out that and they just come out with it, so you just think, 'Mate, I've got to bet on that.'
> Cain [RD]: But TV channels like Sky, will do that because they have SkyBet. They are probably working together to get those vulnerable people on the sofa.

Mae cwmnïau gamblo yn annog ac yn ceisio elwa ar y cysylltiad canfyddedig rhwng gwybodaeth neu fewnwelediad a llwyddiant. Maent yn paratoi cynnyrch a chyfleoedd i fetio sydd yn annog teimlad o fod mewn rheolaeth (Cassidy, 2020: t. 137). Er enghraifft, mae cwmnïau yn rhoi cyfle i gwsmeriaid ddewis eu betiau eu hunain – a'u rhannu ag eraill – drwy lwyfannau cyfryngau cymdeithasol:

> Lea [PM]: I like to use William Hill.
> Tina [PM]: They [William Hill] do this thing like 'create your own odds' – I think which is why [I like them].
> Lea [PM]: You get bet boosts.
> Tina [PM]: Yeah, because if you 'hashtag' something and you ask them for a certain bet, they'll give you good odds on it. If you tweet them.

Felly, yn gyffredinol mae tystiolaeth bod ymdrechion y cwmnïau gamblo, yn enwedig yng nghyd-destun chwaraeon, yn llwyddo i annog betio ymysg y grŵp hwn.

Rheolau gamblo

Er eu bod yn ymwybodol o'r rheolau ac wedi cael sesiwn ymwybyddiaeth benodol gan y clwb, nid oedd y cyfranogwyr yn deall goblygiadau'r rheolau na chwaith yn eu cymryd o ddifrif. Roeddent yn credu y byddent yn ddiogel (ddim yn tynnu sylw'r awdurdodau) cyn belled nad ydynt yn betio – neu'n ennill – gormod o arian. Credent hefyd fod yr awdurdodau'n canolbwyntio ar chwaraeon dynion neu chwaraewyr elitaidd ar ben y pyramid, yn hytrach na'r rhai yn nes at y gwaelod. Er bod y cyfranogwyr wedi sôn am drefnu canlyniadau gemau (*match fixing*), nid oedd llawer o drafodaeth am y ffyrdd eraill y gallent dorri'r rheolau. Yn benodol, nid oedd sôn am y perygl cysylltiedig o elwa, rhannu, neu elwa drwy rannu 'gwybodaeth fewnol'. Mae'r cyfranogwyr mewn sefyllfa unigryw: mae ganddynt wybodaeth nad yw yn y parth cyhoeddus a gellir ei defnyddio i daro bet, e.e. bod chwaraewr allweddol wedi ei anafu ac yn annhebyg o chwarae. Mae'r rheolau'n cael eu torri os yw'r unigolyn yn defnyddio'r wybodaeth ei hun, neu'n trosglwyddo'r wybodaeth yn fwriadol neu'n 'ddiniwed' i drydydd parti sydd wedyn yn elwa arni (Comisiwn Gamblo, 2018). Efallai nad yw'r cyfranogwyr wedi meddwl am geisio elwa, neu nad ydynt wedi cael eu temtio gan rywun arall, ac efallai fod rhai wedi torri'r rheolau mewn ffyrdd mwy difrifol hefyd. Mae natur y pwnc yn golygu bod cyfranogwyr yn gyndyn o rannu'r math hwn o wybodaeth. Ond mae'r ffaith bod rhai'n torri'r rheolau yn eithaf aml yn peri gofid y gall yr ymddygiad ddwysáu – cam ar y llethr llithrig.

Ffactor arall sy'n peri gofid yw'r gred bod gwybodaeth am chwaraeon, yn enwedig eu chwaraeon eu hunain, yn cael ei hystyried yn fantais ac yn gymhelliant i gamblo yn hytrach nag yn risg. Yn yr achos hwn, rydym yn defnyddio'r gair 'gwybodaeth' i olygu mewnwelediad i rai ffactorau a allai helpu i ragfynegi canlyniadau, megis bod yn gyfarwydd â rhinweddau a hanes sgorio chwaraewr neu dîm arbennig. Mae gan y myfyrwyr hyn wybodaeth unigryw, sef gwybodaeth nad yw'n wybodaeth gyhoeddus am dactegau, anafiadau a nifer o elfennau eraill perthnasol. Hefyd, nid yw'r llinell rhwng gwybodaeth a ystyrir yn y parth cyhoeddus a gwybodaeth nad yw'n gyhoeddus wastad yn amlwg. Roedd y cyfranogwyr, i raddau helaeth, yn ddibryder neu efallai'n naïf mewn perthynas â'r rheolau a'r math o drosedd y gallent ei chyflawni. Mater hawdd yw torri'r rheolau, yn fwriadol neu'n anfwriadol, drwy rannu gwybodaeth gyda ffrind, aelod o'r teulu neu bartner. Yn sicr, mae lle i boeni bod potensial sylweddol i dwyllo neu gael eu darbwyllo i dwyllo yma.

Wrth gwrs, roedd y rhan fwyaf o'r cyfranogwyr yn ymwybodol eu bod yn ddarostyngedig i reolau betio penodol, fel chwaraewyr ac unigolion a oedd yn gweithio yn y diwydiant chwaraeon. Fodd bynnag, roedd yn amlwg bod nifer yn anwybyddu rhai o'r rheolau hyn, gydag un unigolyn yn cyfaddef ei bod wedi eu torri, ac efallai'n parhau i wneud hynny.

> Lea [PM]: Because I work for a football club, I'm not actually allowed to bet on football, so it's more 'under the radar' betting. Because they say that anything within the [X national] football league or [Y] league, we aren't allowed to bet on. I think because I started betting before I got that

> job ... when I see other people going to bet, I think, 'Why not, I might as well do it.' But then obviously if I did win big, I wouldn't tell anyone because I'm not allowed to.

Roedd y rhai a oedd yn barod i dorri'r rheolau yn tueddu i gyfiawnhau eu hymddygiad drwy bwysleisio gwerth ariannol gymharol fychan y betio. Credent fod y siawns o gael eu dal yn isel iawn, cyn belled nad ydynt yn betio neu'n ennill gormod. Felly, gellid lliniaru'r risgiau drwy gyfyngu ar faint y bet – rhesymol glir ond cyfeiliornus (Forrest, McHale a McAuley, 2008):

> Lea [PM]: We had to sign a code of conduct and the rules that said that we aren't allowed to [bet] because we do have exposure to people who could look at match fixing.
> Ymchwilydd: What would happen if you broke that code of conduct?
> Lea [PM]: Like I do? [Chwerthin] I would probably get sacked.
> Ymchwilydd: Does that not scare you?
> Lea [PM]: No, because I always think that I'm not going to win a ridiculous amount of money, I only bet £5, £10 here and there. So, it's not a life-changing amount.

Er bod y cyfranogwyr yn ymwybodol o'r canlyniadau petaent yn cael eu dal, roedd rhyw dderbyniad deallus fod pobl yn parhau i fetio pan nad oeddent i fod i wneud hynny. Er gwaethaf y ffaith i'r cyfranogwyr nodi eu bod wedi derbyn addysg gamblo'n flynyddol ar ffurf 'taflen', 'cynhadledd' neu 'weithdy', roedd ansicrwydd ynghylch yr 'awdurdod' (h.y. anghyfreithlondeb yn erbyn codau ymddygiad) a chroestoriad rheoleiddio gamblo yn tanlinellu anwybodaeth gyffredinol ynghylch natur a chwmpawd rheolau betio.

Disgrifiwyd peryglon gamblo gan y ddau Gyfarwyddwr Perfformiad fel dewis yr oedolyn. Nid oedd yn cael ei annog na'i blismona. Yn hytrach, rhoddid pwyslais ar ddynodi gamblo fel risg bersonol. Gall gamblo fod yn gaethiwus, yn enwedig gan fod myfyrwyr yn fregus yn ariannol, a gall hefyd fod yn risg i enw da clwb neu sefydliad wrth i chwaraewr dorri rheolau betio, yn fwriadol neu'n anfwriadol. Er y gallai gamblo ddatblygu i fod yn broblem i unigolyn (h.y. arferion gamblo problemus), roedd niweidio enw da sefydliad neu glwb yn rhwymedigaeth reoleiddio ac yn achos pryder i'r sefydliad neu'r clwb cyfan. Roedd y Cyfarwyddwyr Perfformiad yn cytuno bod posibilrwydd fod eu chwaraewyr yn ymwneud â gamblo fel rhan o ddiwylliant ehangach: myfyrwyr / chwaraeon / ieuenctid:

> Craig [CP]: There's two separate things, isn't there: them [players] going to the casino; if I'd found that out, well, probably I wouldn't be overly happy as it's not something that we want to promote. But that's different to being in breach of the rules and regs around what the [governing body] is suggesting around gambling.

I ryw raddau, nid yw'r Cyfarwyddwyr Perfformiad fel petaent yn poeni. Hyd yn hyn, nid oes problem wedi codi ac maent yn ymddiried yn y myfyrwyr i ymddwyn yn gall o ran eu harferion gamblo a dilyn y rheolau.

Casgliad

Pwrpas yr astudiaeth hon oedd ceisio dod i ddeall mwy am arferion gamblo ac agweddau tuag at gamblo ymysg poblogaeth unigryw, sef myfyrwyr chwaraeon sydd yn gorfod dilyn rheolau gamblo. O ganlyniad i'r ymchwil, credwn fod pedair elfen neu thema yn peri pryder. Yn gyntaf, ymddengys bod y cyfranogwyr yn derbyn, yn deall ac yn cyfiawnhau gamblo fel gweithred 'normal' a chymharol ddiniwed. Roedd y rhan fwyaf ohonynt yn gamblo, a'r mwyafrif yn gwneud hynny yn agored ac yn rheolaidd ar bêl-droed gan ddefnyddio cyfrifon ar-lein ar eu ffonau symudol. Mae ymchwil blaenorol wedi rhybuddio bod y math hwn o gamblo 'anhysbys', lle nad oes raid ymwneud yn uniongyrchol â pherson arall, fel sydd ei angen wrth osod bet mewn siop ar y stryd fawr, yn boblogaidd ac yn hygyrch i bobl ifanc (Dean et al., 2016a; Griffiths et al., 2011; Killick a Griffiths, 2020). Yn ogystal, roedd ymweld â chasino a gwario arian yno yn arfer cyffredin ac yn rhan o fywyd cymdeithasol. Yn wir, roedd tystiolaeth fod rhai'n gweld ymweliad â'r casino yn llai niweidiol na mynd i'r dafarn. Credwn fod y cyfranogwyr wedi eu dylanwadu'n gryf gan y 'ddisgwrs sefydliadol' (Orford, 2020).

Yr ail reswm dros bryderu yw bod y cyfranogwyr yn cael eu dylanwadu gan strategaethau marchnata'r diwydiant gamblo. Mae dylanwad marchnata a dargedwyd yn ffactor risg cydnabyddedig sy'n dylanwadu ar ymddygiad gamblo pobl ifanc sydd â diddordeb mewn chwaraeon (Deans et al., 2016b; Deans et al., 2017a; Hing et al., 2013; Hing et al., 2016). Dengys y canlyniadau uchod yn glir fod y cyfranogwyr yn gyfarwydd â'r negeseuon a'r dulliau marchnata, ac yn deall ac yn blaenoriaethu rhai cwmnïau, dulliau, cynhyrchion neu gynigion arbennig. Gwelir hefyd fod y negeseuon perthnasol yn cael eu dosbarthu drwy ddulliau amlgyfrwng, gan gynnwys y cyfryngau cymdeithasol sy'n boblogaidd gyda'r to iau (Gainsbury et al., 2016). Mae ymchwil hefyd wedi dangos bod cwmnïau'n hyrwyddo ar sail 'gwybodaeth am chwaraeon' sy'n arwain at rithganfyddiadau fod canlyniadau unrhyw fet o dan reolaeth y gamblwr (Gonzalea-Lopez et al., 2018). Roedd rhai cyfranogwyr yn grediniol bod eu profiad a'u dealltwriaeth o bêl-droed yn gwella eu siawns o ennill: bod gosod bet yn fater o allu, ac nid siawns yn unig.

Yn ôl Killick a Griffiths (2021), mae'r profiad gamblo cyntaf yn aml yn digwydd yng nghwmni cyfoedion neu ymysg grwpiau o ffrindiau. Gall arferion grŵp ddylanwadu ar arferion gamblo unigolion (Gordon et al., 2015), a'u hatgyfnerthu, a gwelsom fod gamblo yn rhan o 'ethos' rhai o'r grwpiau chwaraeon. Nid oedd tystiolaeth uniongyrchol o ddiwylliant gamblo trwm na chwaith fod pwysau uniongyrchol ar unrhyw un i gamblo, ond yr oedd gamblo a thrafod gamblo yn rhan o'r drafodaeth y tu mewn a'r tu allan i gyd-destun y tîm. Credwn fod agweddau tuag at gamblo, effaith marchnata a phresenoldeb isddiwylliant gamblo ymysg y cyfranogwyr yn creu amgylchiadau ffafriol i gamblo'n rheolaidd. Nid mater

hawdd yw newid yr amgylchedd hwn sydd yn meithrin gamblo. Mae Jones et al. (2019) yn ffafrio gwahardd noddi a marchnata gamblo yng nghyd-destun chwaraeon, ond megis un rhan fach o'r ateb yw hwn.

Y drydedd ffynhonnell pryder oedd y diffyg dealltwriaeth ynghylch natur gamblo problemus a pherthynas y cyfranogwyr â gamblo o'r fath. Yn amlwg, nid yw gamblo, na gamblo'n rheolaidd chwaith, o reidrwydd yn arwain at broblemau neu gaethiwed. Ond mae problemau gamblo yn ymddangos ar gontinwwm (Orford, 2020). Yn ôl y DSM-5, mae graddau o anhwylder gamblo, gan gynnwys 'ysgafn', 'cymedrol' a 'difrifol'. Mae'r siwrnai i gaethiwed yn broses sy'n cychwyn gyda'r 'bet' gyntaf, gyda nifer o ffactorau personol ac amgylchiadol yn cyfrannu hefyd. Mae Nowak (2018a, 2018b) yn rhybuddio bod nifer o ffactorau'n gysylltiedig â nodweddion y bobl sydd dan sylw yma, gan gynnwys oed, agwedd arbrofol a thuedd i gymryd risg, byrbwylltra, straen, pwysau astudio/perfformio a disgwyliadau, yn cyfuno â'r ffactorau a drafodwyd uchod i greu amgylchiadau ffafriol iawn i broblemau ddatblygu. Er bod y cyfranogwyr yn trafod arwyddion gamblo problemus, roeddent yn canolbwyntio ar symptomau 'difrifol' ac yn tueddu i ymbellhau oddi wrth y symptomau hyn. Roedd rhai'n trafod ymdrechion i reoli eu gamblo ond heb gydnabod o ddifri fod ganddynt rai symptomau 'cymedrol' neu 'ysgafn' eu hunain. Felly, mae'n bwysig codi ymwybyddiaeth ymysg y bobl hyn o symptomau gamblo problemus a hefyd sicrhau bod gwybodaeth ar gael ynglŷn â sut y mae cael cymorth gyda phroblemau gamblo.

Yn olaf, mae'r ymchwil yn cadarnhau bod lle i boeni am y berthynas rhwng y bobl hyn a rheolau/cyfyngiadau betio (Richard et al., 2019). Er na welsom dystiolaeth fod unigolion yn ceisio torri rhai o'r rheolau'n fwriadol – sydd efallai ddim yn syndod gan fod y rhai sy'n torri'r rheolau yn gwneud hyn yn gyfrinachol – drwy rannu gwybodaeth neu weithredu'n uniongyrchol i ystumio digwyddiad, roedd rhai'n torri rheolau drwy fetio pan na ddylent wneud hynny. Mae parodrwydd i dwyllo a'r gred y gallent leihau'r risg o gael eu dal drwy leihau gwerth y bet yn destun gofid. Roedd yn amlwg bod diffyg dealltwriaeth fanwl o'r rheolau a goblygiadau torri'r rheolau, naill ai'n fwriadol neu'n anfwriadol, yn enwedig yng nghyd-destun rhannu gwybodaeth. Mae'n hawdd dychmygu unigolion yn cael eu temtio i dorri'r rheolau, gan gofio bod y siawns o gael eu dal yn isel iawn cyn belled nad oedd patrwm sefydlog neu arian mawr yn newid dwylo, yn enwedig os oes pwysau ariannol neu amgylchiadau ffafriol eraill, e.e. cyfle neu newidiadau eraill yn eu sefyllfa bersonol. Mae'r gred hon yn gydnaws â'r ddadl fod y cymhelliant neu'r penderfyniad i dwyllo yn deillio o werthusiad rhesymegol o sefyllfa a chymhelliant personol unigolyn (Forrest, McHale a McAuley, 2008). Hynny yw, mae gan y bobl hyn gyfle unigryw, risg isel, i ennill arian drwy dwyllo os yw'r angen/cymhelliant yn codi. Credwn y dylai addysg gwrthlygredd (*anti-corruption*) ganolbwyntio ar godi ymwybyddiaeth ymysg y bobl hyn o'u sefyllfa unigryw a'r peryglon sy'n codi yn sgil hynny, yn hytrach na chyflwyno'r rheolau yn unig a'u hatgoffa amdanynt.

Credwn fod sail gref yma i ymdrin â'r pwnc ac ymchwilio ymhellach iddo er mwyn ehangu ein dealltwriaeth o brofiadau'r bobl fregus hyn. Gall ymchwil hydredol, manwl gynhyrchu gwybodaeth bwysig am y berthynas rhwng yr isddiwylliant gamblo ac arferion gamblo

unigolion. Gall ymchwil hefyd archwilio'n fwy manwl y gwahaniaethau rhwng bechgyn a merched, nid yn unig o ran arferion gamblo unigolion a grwpiau ond hefyd y ffactorau sy'n ymwneud â'u parodrwydd i dorri rheolau gamblo. Er na wnaethom ddarganfod tystiolaeth o isddiwylliant gamblo problemus na chwaith o dwyllo neu lygredd, mae'n ddigon posibl bod grwpiau ac unigolion sy'n cymryd risg o ran natur y gamblo a pharodrwydd i dwyllo. Rhaid cofio nad yw nifer o dimau – ail, trydydd, pedwerydd tîm – a nifer o gampau gwahanol: pêl-rwyd, hoci, criced, nofio, ac ati, wedi eu cynrychioli yn y sampl hwn.

Cyfeiriadau

Adams, P. J. (2016), *Moral Jeopardy: Risks of Accepting Money from the Alcohol, Tobacco and Gambling Industries* (Cambridge: Cambridge University Press).

Ainslie, G. (2013), 'Money as MacGuffin', yn Levy, N. (gol.), *Addiction and Self-Control: Perspectives from Philosophy, Psychology, and Neuroscience* (Oxford: Oxford University Press).

Betway Insider (2019), 'Betway sign Kevin Pietersen as Global Cricket Ambassador' (Malta: Betway). Ar gael yn: <https://blog.betway.com/cricket/betway-sign-kevin-pietersen-as-global-cricket-ambassador/> [Cyrchwyd: 16 Medi 2019].

Binde, P. (2009), 'Exploring the Impact of Gambling Advertising: An Interview Study of Problem Gamblers', *International Journal of Mental Health and Addiction*, 7, 541–54.

Bloodworth, A. a McNamee, M. (2010), 'Clean Olympians? Doping and anti-doping: The views of talented young British athletes', *International Journal of Drug Policy*, 21, 276–82.

Bowles, H. (2018), *University Cricket and Emerging Adulthood*: *"Days in the Dirt"* (London: Palgrave Macmillan).

Braun, V. a Clarke, V. (2007), 'Using thematic analysis in psychology', *Qualitative Research in Psychology*, 3, 77–101.

Braverman J., Labrie, R. A. a Shaffer, H. J. (2011), 'A taxometric analysis of actual internet sports gambling behaviour', *Psychol Assessment*, 23(1), 234–44.

Buckle, J. L. et al. (2013), 'Personality Factors Associated with Problem Gambling Behaviour in University Students', *Journal of Gambling Issues*, 28(1), 1–17.

Cassidy, R. (2020), *Vicious Games* (London: Pluto Press).

Cleret, L., McNamee, M. J. a Page, S. (2017), 'Match Fixing and Sport Integrity', *Philosophy: Sport*, yn Kretchmar, R. S. (gol.), *Macmillan Reference USA*, tt. 149–66.

Deans, E. G. (2016a), '"I can Sit on the Bench and Punt through my Mobile Phone": The Influence of Physical and Online Environments on the Gambling Risk Behaviours of Young Men', *Social Science and Medicine*, 166, 110–19.

Deans, E. G. et al. (2016b), 'Creating Symbolic Cultures of Consumption: An Analysis of the Content of Sports Wagering Advertisements in Australia', *BMC Public Health*, 16(208), 1–11.

Deans, E. G. et al. (2017a), 'The Influence of Marketing on the Sports Betting Attitudes and Consumption Behaviours of Young Men: Implications for Harm Reduction and Prevention Strategies', *Harm Reduction Journal*, 14(5), 1–12.

— (2017b), 'The Role of Peer Influences on the Normalisation of Sports Wagering: A Qualitative Study of Australian Men', *Addiction Research & Theory*, 25(2), 103–13.

Delfabbro, P., Lahn, J. a Grabosky, P. (2006), 'Psychosocial Correlates of Problem Gambling in Australian Students', *Australian and New Zealand Journal of Psychiatry*, 40, 587–95.

Derevensky, J. et al. (2010), 'An Empirical Study Examining the Impact of Gambling Advertisements on Adolescent Gambling Attitudes and Behaviors', *International Journal of Mental Health & Addiction*, 8, 21–34.

Forrest, D., McHale, I. a McAuley, K. (2008), '"Say It Ain't So": Betting-related Malpractice in Sport', *International Journal of Sport Finance*, 3(3), 156.

Gainsbury, S. M. et al., (2016), 'An exploratory study of gambling operators' use of social media and the latent messages conveyed', *Journal of Gambling Studies*, *32*(1), 125–41.

Gambling Act 2005 (c.19) (London: HMSO).

Gambling Commission (2017), *Students & Gambling* (Birmingham: Gambling Commission): <https://www.gamblingcommission.gov.uk/PDF/surveydata/studentsandgambling2017.pdf> [Cyrchwyd: 16 Medi 2019].

Gambling Commission (2018a), *Review of Online Gambling – March 2018* (Birmingham: Gambling Commission): <http://www.gamblingcommission.gov.uk/PDF/Online-review-March-2018.pdf> [Cyrchwyd: 28 Gorffennaf 2019].

Gambling Commission (2018b), *Misuse of inside information: policy position paper* (Gambling Commission): <https://www.gamblingcommission.gov.uk/news-action-and-statistics/Match-fixing-and-sports-integrity/Sports-Betting-Intelligence-Unit.aspx> [Cyrchwyd: 28 Gorffennaf 2019].

Gambling Commission (2019), *Gambling Participation in 2018: Behaviour, Awareness and Attitudes: Annual Report – February 2019* (Birmingham: Gambling Commission): <https://www.gamblingcommission.gov.uk/PDF/survey-data/Gambling-participation-in-2018-behaviour-awareness-and-attitudes.pdf> [Cyrchwyd: 28 Gorffennaf 2019].

Gordon, R., Gurrieri, L. a Chapman, M. (2015), 'Broadening an understanding of problem gambling: The lifestyle consumption community of sports betting', *Journal of Business Research*, 68(10), 2164–72.

Grant, J. E., Kushner, M. G. a Kim, S. W. (2002), 'Pathological Gambling and Alcohol Use Disorder', *Alcohol Research and Health*, 26(2), 143–50.

Griffiths, M. D., Parke, J. a Derevensky, J. L. (2011), 'Remote gambling in adolescence', yn Derevensky, J., Shek D. a Merrick J. (goln), *Youth Gambling: The Hidden Addiction* (Berlin: De Gruyter), 125–37.

Griffiths, M. D. a Parke, J. (2009), 'Adolescent gambling on the Internet: A review', *International Journal of Adolescent Medicine and Health*, 22(1), 58–75.

Hing, N. et al., (2016), 'Demographic, Behavioural and Normative Risk Factors for Gambling Problems Against Sports Bettors', *Journal of Gambling Studies*, 32, 625–41.

Hing, N., Vitartas, P. a Lamont, M. J. (2013), 'Gambling Sponsorship of Sport: An Exploratory Study of Links with Gambling Attitudes and Intentions', *International Gambling Studies*, 13(3), 281–301.

Hsiu-Fang, H. a Shannon, S. B. (2005), 'Three Approaches to Qualitative Content Analysis', *Qualitative Health Research*, 15(9), 1277–88.

Iwamoto, D. a Smiler, A. (2013), 'Alcohol makes you macho and helps you make friends: The Role of Masculine Norms and Peer Pressure in Adolescent Boys and Girls Alcohol Use', *Substance Use and Misuse*, 48(1), 371–8.

Jones, C. (2016), *Sport and Alcohol: An Ethical Perspective* (London: Routledge).

Jones, C. (2015), 'Football, Alcohol and Gambling: An Unholy Trinity?' *Acta Universitatis Carolinae: Kinanthropologica*, 51(2), 59.

Jones, C., Pinder, R. a Robinson, G. (2019), 'Gambling Sponsorship and Advertising in British Football: A Critical Account', *Sport, Ethics and Philosophy*, 14 (2), 163–75

Killick, E. A. a Griffiths, M. (2020), 'Why do individuals engage in in-play sports netting? A qualitative interview study', *Journal of Gambling Studies*, <https://doi.org/10.1007/s10899-020-09968-9> [Cyrchwyd: 28 Gorffennaf 2019]

King, D., Delfabbro, P. a Griffiths, M. (2010), 'The Convergence of Gambling and Digital Media: Implications for Gambling in Young People', *Journal of Gambling Studies*, 26, 175–87.

Kitzinger, J. (1994), 'The methodology of Focus Groups: the importance of interaction between research participants', *Sociology of Health and Illness*, 16(1), 103–21.

Lamont, M. a Hing, N. (2020), 'Sports Betting Motivations among Young Men: An Adaptive Theory Analysis', *Leisure Sciences*, 42(2), 185–204.

Lastra, R., Bell, P. a Bond, C. (2018), 'Sports betting and the integrity of Australian sport: Athletes' and non-athletes' perceptions of betting-motivated corruption in sport', *International Journal of Law, Crime and Justice*, *52*, 185–98.

Levy, N. (2011), 'Addiction, responsibility and ego-depletion', yn Poland J. a Graham G. (goln), *Addiction and responsibility* (Cambridge, MA: MIT Press), tt. 89–111.

Lopez-Gonzalez, H., Guerrero-Solé, F. a Griffiths, M. D. (2017), 'A Content Analysis of how "Normal" Sports Betting Behaviour is Represented in Gambling Advertising', *Addiction Research & Theory*, 26 (3), 238–47

Misra, A., Anderson, J. a Saunders, J. (2013), 'Safeguarding sports integrity against crime and corruption: An Australian perspective', yn Haberfeld, M. M. a Sheehan, D. (goln), *Match-fixing in International Sports* (Springer, Cham.), tt. 135-55.

Numerto, D. (2016), 'Corruption and public secrecy: An ethnography of football match-fixing', *Current Sociology*, 64(5), 699–717.

Orford, J. (2010), *An unsafe bet?: The dangerous rise of gambling and the debate we should be having* (Oxford: Wiley-Blackwell).

Orford, J. (2020), *The Gambling Establishment: challenging the power of the modern gambling industry and its allies* (London: Routledge).

Pitt, H., Thomas, S. L. a Bestman, A. (2016), *Initiation, Influence, and Impact: Adolescents and Parents discuss the Marketing of Gambling Products during Australian Sporting Matches* (BMC Public Health), 16, 967.

Scholes-Balog, K. E. a Hemphill, S. A. (2012), 'Relationships between Online Gambling, Mental Health, and Substance Use: A Review', *Cyberpsychology, Behaviour, and Social Networking*, 15(12), 688–92.

Shaffer, H. J. (2011), 'Forward', yn Derevensky, J., Shek D. a Merrick J. (goln), *Youth Gambling: The Hidden Addiction* (Berlin: De Gruyter), xi–xiv.

Shead, N. W., Derevensky, J. L. a Gupta, R. (2011), 'Youth Problem Gambling: Our Current Knowledge of Risk and Protective Factors', yn Derevensky, J., Shek, D. a Merrick, J. (goln), *Youth Gambling: The Hidden Addiction* (Berlin: De Gruyter), 59–72.

Spijkerman, R. et al. (2007), 'The Impact of Peer and Parental Norms and Behavior on Adolescent Drinking: The Role of Drinker Prototypes', *Psychology and Health*, 22(1), 7–29.

Sports Betting Integrity Forum (2020), *Sport and Sports Betting Integrity Action Plan*. Ar gael yn: <https://www.sbif.uk/Docs/SBI-Action-Plan-2020-Final-v1.0.pdf.>

Ste-Marie, C., Gupta, R. a Derevensky, J. L. (2006), 'Anxiety and Social Stress Related to Adolescent Gambling Behaviour and Substance Use', *Journal of Child & Adolescent Substance Abuse*, 15(4), 55–74.

Tak, M. (2018), 'Too Big to Jail: Match-fixing, Institutional Failure and the Shifting of Responsibility', *International Review for the Sociology of Sport*, 53(7), 788–806.

Tak, M., Sam, M. P. a Jackson, S. J. (2018), 'The Politics of Countermeasures against Match-fixing in Sport: A Political Sociology Approach to Policy Instruments', *International Review for the Sociology of Sport*, 53(1), 30–48.

Thomas, S. L. et al. (2012b), '"They are Working every Angle": A Qualitative Study of Australian Adults' Attitudes Towards, and Interactions with, Gambling Industry Marketing Strategies', *International Gambling Studies*, 12(1), 111–27.

Thomas, S., Lewis, S. a Duong, J. (2012a), 'Sporting Betting Marketing during Sporting Events: A Stadium and Broadcast Census of Australian Football League Matches', *Australian and New Zealand Journal of Public Health*, 36(2), 145–52.