

Trysorflychau mewn Gemau Fideo

Galwad am Dystiolaeth - Medi 2020

1 Cyflwyniad

Mae'r DU wedi chwarae rhan bwysig yn natblygiad y sector gemau fideo byd-eang. Helpodd creadigrwydd ac arloesedd ein dylunwyr gemau arloesol i arwain at gyfresi allweddol fel *Lemmings*, *Tomb Raider* a *Grand Theft Auto*. Mae enghreifftiau mwy diweddar o'r allbwn o ansawdd uchel gan ddiwydiant gemau Prydain yn cynnwys cyfres *Lego* sydd wedi ennill gwobrau BAFTA, gemau *Forza Horizon* a *Dreams*.

Mae hyn wedi helpu i sefydlu'r DU fel un o brif ganolfannau'r diwydiant gemau fideo byd-eang. O ganlyniad, mae sector gemau fideo o'r radd flaenaf y DU bellach yn un o'r elfennau allweddol yn ein diwydiannau creadigol dylanwadol. Cyfrannodd gemau fideo yn y DU £2.6bn mewn gwerth gros ychwanegol (GVA) yn 2018, gan gyflogi 27,000 o bobl yn 2019.

Mae'r gynulleidfa ar gyfer gemau fideo yn y DU hefyd wedi parhau i dyfu. Bellach yn cael eu chwarae gan dros hanner y boblogaeth yn y DU¹, mae gemau'n caniatáu i bobl fwynhau difyrwch hwyllog a chyffrous, ymlacio, cymdeithasu a dysgu sgiliau newydd.

Fodd bynnag, er bod gemau fideo wedi dod yn rhan bwysig o wead economaidd a chymdeithasol y DU, heb os, maent hefyd yn cyflwyno cyfrifoldebau newydd i bawb, gan gynnwys y llywodraeth, i sicrhau nad yw chwaraewyr - yn enwedig plant a phobl ifanc - yn agored i niwed. O ystyried cyflymder esblygiad yn y sector hwn, her y llywodraeth yw creu polisiau sy'n effeithiol yng nghyd-destun arloesi cyson.

Mae'r llywodraeth eisiau i'r DU fod y lle mwyaf diogel i fod ar-lein yn y byd. Mae hyn yn cynnwys arwain ymdrechion i osod agwedd gydlynol, gymesur ac effeithiol tuag at ddiogelwch ar-lein, gan weithredu lle bo angen. Yn benodol mewn perthynas â gemau fideo, mae'r llywodraeth yn ymwybodol o bryderon ynghylch trysorflychau ac yn eu cymryd o ddifrif.

Mae trysorflychau (gweler Blwch 1 isod) yn nodwedd mewn gemau fideo sy'n cynnwys eitemau ar hap lle nad yw'r chwaraewr yn gwybod beth mae'n mynd i'w gael nes ei fod wedi agor y trysorflwch (gweler Blwch 2 isod). Nid ydynt yn bethau newydd sbon mewn gemau ond mae eu proffil wedi tyfu yn ystod y blynyddoedd diwethaf.

Yn 2019, ymrwymodd y llywodraeth i adolygu Deddf Gamblo 2005 gan ganolbwyntio'n benodol ar fynd i'r afael â materion yn ymwneud â thrysorflychau ar-lein. Dilynwyd hyn gan y cyhoeddiad ar 8 Mehefin 2020 yn ymateb y llywodraeth i Ymchwiliad Pwyllgor Dethol DCMS² i Dechnolegau Ymgolli a Chaethiwus y bydd y llywodraeth yn lansio galwad am dystiolaeth i gasglu dystiolaeth a deall effaith trysorflychau.

Bydd canlyniadau'r alwad hon am dystiolaeth yn cael eu hystyried ochr yn ochr â'r adolygiad o Ddeddf Gamblo 2005 a byddant yn llywio gweithredoedd yn y dyfodol mewn perthynas â thrysorflychau. Mae'r llywodraeth yn barod i weithredu pe bai canlyniadau'r alwad am dystiolaeth yn galw am gymryd agwedd newydd i sicrhau bod defnyddwyr, ac yn enwedig plant a phobl ifanc, yn cael eu diogelu.

¹ [Newzoo, Marchnad Gemau'r DU 2018 \(2018\)](#)

² [Ymateb y Llywodraeth i Ymchwiliad Pwyllgor Dethol DCMS i Dechnolegau Ymgolli a Chaethiwus, Mehefin 2020](#)

BLWCH 1 - DIFFINIO TRYSORFLYCHAU

Mae trysorflychau yn nodweddion mewn gemau fideo sydd ar gael wrth chwarae gêm, neu ar gael i'w prynu gydag eitemau o fewn gêm, arian rhithwir, neu'n uniongyrchol gydag arian go iawn. Maent yn cynnwys eitemau ar hap, felly nid yw chwaraewyr yn gwybod beth fyddant yn ei gael cyn eu hagor, ond byddant yn cael rhywbeth. Mae'r eitemau fel arfer naill ai'n gosmetig h.y. eitemau o ddillad ar gyfer rhithffurfiau ac ati, neu'n uwchraddiadau i wella'r profiad chwarae. Mae cost a chynnwys trysorflychau yn amrywio, mae sawl dull i'r ffordd mae gwobr ar hap yn cael ei dewis ac mae sawl ffordd o gael gafael arnynt. Maent yn fath o ficrodrafordyn sydd ar gael fel pryniant o fewn gêm. Fodd bynnag, dim ond un rhan o'r farchnad prynu o fewn gêm yw trysorflychau. Eu helpen unigryw yw'r mecanwaith siawns. Ar gyfer mathau eraill o brynu o fewn gêm, bydd chwaraewyr yn gwybod pa eitem y byddant yn ei chael cyn prynu.

BLWCH 2 - CYFRADDAU TEBYGOLRWYDD

Y gyfradd debygolrwydd, neu'r gyfradd wobr arbennig yw'r tebygolrwydd o gael eitem benodol ym mhob trysorflwch. Er enghraifft, lle mae gan eitem gyfradd debygolrwydd o 5%, mae siawns o 5% y bydd y trysorflwch yn cynnwys yr eitem honno bob tro mae'n cael ei agor. Gall cyfraddau tebygolrwydd amrywio fesul trysorflwch sy'n cael ei agor neu gallant fod yn sefydlog. O'u gwirfodd, mae'r diwydiant gemau fideo yn cymryd camau i wella tryloywder drwy wneud cyfraddau tebygolrwydd yn hygyrch i chwaraewyr. Mae'n ofynnol i'r gemau sydd ar gael yn yr *Apple App Store* a *Google Play* arddangos cyfraddau tebygolrwydd ar gyfer trysorflychau. Cyhoeddodd gweithredwyr llwyfannau mawr *Sony Interactive Entertainment*, *Microsoft* a *Nintendo* y byddant yn cyflwyno gofyniad y bydd yn rhaid i unrhyw gemau newydd ar eu platfformau arddangos y tebygolrwydd cymharol o gael yr eitem rithwir ar hap yn 2020. Dilynwyd hyn gan ymrwymiad sawl cyhoeddwr mawr yn y DU, drwy eu cymdeithas fasnach *Ukie*, i wneud yr un peth yn eu gemau erbyn diwedd 2020.

2 Galwad am Dystiolaeth

2.1 Beth yw diben y ddogfen hon?

Nod y ddogfen hon yw casglu gwybodaeth am ddefnydd ac effaith trysorflychau mewn gemau fideo yn y DU. Mae'n ceisio deall:

- Profiad chwaraewyr gemau fideo;
- Effaith trysorflychau, gan gynnwys unrhyw dystiolaeth o niwed posibl;
- Maint, graddfa a gweithrediad y trysorflwch a'r farchnad prynu o fewn gêm yn y DU; ac
- Effaith mesurau diogelu gwirfoddol a statudol presennol fel rheolaethau i reoli gwariant a mynediad, labeli gemau fideo, a rheoliadau defnyddwyr.

2.2 Sut y dylwn i roi adborth?

Mae'r alwad hon am dystiolaeth wedi'i thargedu at ddau grŵp gyda chwestiynau ar wahân ar gyfer pob grŵp:

- Chwaraewyr gemau fideo dros 16 oed ac oedolion sy'n gyfrifol am blant a phobl ifancsy'n chwarae gemau fideo; a
- Busnesau gemau fideo, ac ymchwilwyr a sefydliadau sydd â diddordeb mewn gemau fideo a thrysorflychau.

Os ydych yn chwaraewr gemau fideo, neu'n oedolyn sy'n gyfrifol am blentyn neu berson ifanc sy'n chwarae gemau fideo, ewch i [i'r cysylltiad yma](#) i roi gwybodaeth am eich profiadau personol. Fel arall, gall ymatebwyr lawrlwytho a phoblogi ffurflen adborth Galwad am Dystiolaeth Trysorflwch - Cwestiynau Profiad Chwaraewr ar y brif dudalen ac e-bostio ymatebion yn uniongyrchol i lootbox.responses@dcms.gov.uk. Mae fersiwn Saesneg o'r ffurflen adborth ar gael ar y brif dudalen.

Ar gyfer busnesau gemau fideo, ymchwilwyr a'r holl sefydliadau ac unigolion eraill sydd â diddordeb mewn gemau fideo a thrysorflychau, rydym yn croesawu cyflwyniadau ysgrifenedig i'r cwestiynau isod drwy e-bost i lootbox.responses@dcms.gov.uk.

Os na allwch gyflwyno'ch ymateb gan ddefnyddio'r arolwg a ddarperir neu drwy e-bost, gallwch bostio'ch ymateb i: Tîm Gemau Fideo/Video Games Team, Media and Creative Industries Directorate, DCMS, 4th Floor, 100 Parliament Street, Westminster, London, SW1A 2BQ.

Yn eich ymateb, eglurwch:

- *os ydych yn ymateb ar ran sefydliad neu mewn rhinwedd bersonol;*
- *os ydych yn ymateb i'r Cwestiynau Profiad Chwaraewr neu'r cwestiynau sydd wedi'u hanelu at fusnesau gemau fideo, ymchwilwyr a'r holl sefydliadau ac unigolion eraill sydd â diddordeb mewn gemau fideo a thrysorflychau;*
- *pa gwestiynau rydych yn eu hateb (nid oes angen ymateb i'r holl gwestiynau os nad ydyn nhw i gyd yn berthnasol i chi);*
- *a ydych yn barod i DCMS gysylltu â chi ynglŷn â'ch ymateb (os felly, rhowch fanylion cyswllt); a*
- *p'un a yw'n well gennych i'ch ymateb aros yn gyfrinachol a heb ei briodoli am resymau masnachol neu resymau eraill (os felly, nodwch hynny).*

Dylid cyflwyno pob ymateb cyn y dyddiad cau ar gyfer yr Alwad am Dystiolaeth hon, sef **23:59 ar 22 Tachwedd 2020**.

3 Cwestiynau

Mae'r llywodraeth yn annog cyflwyno tystiolaeth wyddonol drwyadl a gwybodaeth ar sail data i gefnogi cyflwyniadau lle bo hynny'n bosibl, yn enwedig mewn perthynas â phryderon ynghylch niwed posibl. Nid oes angen i chi gwblhau pob cwestiwn er mwyn i'ch ymateb gael ei ystyried. Os ydych yn ddatblygwr gemau fideo, neu'n weithredwr plattform neu ddyfeisiau gemau fideo, rhwch wybodaeth mewn perthynas â'ch cynhyrchion/cynhyrchion sydd ar gael ar eich plattform neu ddyfais. Mae'r cwestiynau'n cynnwys:

- **Niweidiau trysorflychau**
 - Deall a all trysorflychau achosi niwed a sut
- **Y farchnad prynu o fewn gêm**
 - Deall y trysorflwch a'r farchnad prynu o fewn gêm ehangach a sut mae'n gweithredu
- **Mesurau diogelu presennol**
 - Deall sut a pham mae mesurau diogelu fel rheolaethau ac offer ar gyfer rhieni i reoli gwariant a mynediad mewn gemau fideo, labeli gemau fideo a rheoliadau defnyddwyr yn cael eu cymhwysu i drysorflychau, a pha mor effeithiol ydyn nhw.

Os ydych yn chwaraewr gemau fideo neu'n oedolyn sy'n gyfrifol am blentyn neu berson ifanc sy'n chwarae gemau fideo, ac yr hoffech chi ddarparu gwybodaeth am eich profiadau eich hun, ewch i'r [i'r cysylltiad yma](#) neu lawrlwythwch a llenwch y ffurflen adborth Galwad am Dystiolaeth Trysorflychau - Cwestiynau Profiad Chwaraewr ar y brif dudalen ac e-bostiwch ymatebion yn uniongyrchol i lootbox.responses@dcms.gov.uk. Mae fersiwn Saesneg o'r ffurflen adborth ar gael ar y brif dudalen.

3.1 Niweidiau trysorflychau

1. A yw trysorflychau yn achosi unrhyw niwed i chwaraewyr a pha dystiolaeth sydd ar gael i gefnogi hyn? *Ymhlith y materion i'w hystyried mae:*
 - a. *Beth yw'r niweidiau a sut mae trysorflychau yn eu hachosi?*
 - b. *P'un a yw'r effaith ar bobl ifanc yn wahanol i'r hyn sydd ar oedolion, ac os felly, sut?*
 - c. *A yw unrhyw niwed a nodwyd hefyd yn berthnasol i fecanweithiau cyfwerth all-lein, megis prynu pecynnau o gardiau masnachu.*
 - d. *P'un a yw unrhyw niwed a nodwyd hefyd yn gallu bod yn berthnasol i fathau eraill o bryniannau o fewn gêm.*

3.2 Y farchnad prynu o fewn gêm

2. Faint a pha fath o gemau fideo sy'n cynnwys trysorflychau? *Mae'r wybodaeth a fyddai'n ddefnyddiol i'w chael yn cynnwys:*
 - a. *Pa mor aml y mae trysorflychau â thâl ac am ddim yn ymddangos mewn gemau poblogaidd ac sy'n gwerthu orau.*
 - b. *P'un a yw trysorflychau yn fwy tebygol o gael eu canfod ar lwyfannau a dyfeisiau penodol/o fewn genres penodol o gemau/o fewn gemau gan ddefnyddio rhai modelau talu (i'w chwarae am ddim, tanysgrifio ac ati) ac os felly, pa lwyfannau neu ddyfeisiau/genres/modelau talu?*

3. Sut mae trysorflychau yn cael eu defnyddio mewn gemau? Mae'r wybodaeth a fyddai'n ddefnyddiol i'w chael yn cynnwys:
 - a. Sut mae trysorflychau yn cael eu defnyddio mewn gemau h.y. drwy gynigion amser penodol, rhan o gemau sy'n cynnwys perfformio tasgau ailadroddus o'r enw "grind", cyfuniad o drysorflychau â thâl ac am ddim, p'un a yw'r eitemau a ddarperir yn eitemau cosmetig neu'n sylweddol i wella profiad gêm.
 - b. Y ffordd y mae trysorflychau yn gweithio ochr yn ochr â phryniannau eraill o fewn gêm mewn gemau fideo h.y. a ellir prynu eitemau yn uniongyrchol fel rheol, a ellir eu hennill am ddim?
4. Sut mae trysorflychau yn cyfrannu at y farchnad ar gyfer pryniannau o fewn gêm? Mae'r wybodaeth a fyddai'n ddefnyddiol i'w chael yn cynnwys:
 - a. Canran y refeniw prynu o fewn gêm gan gwsmeriaid y DU sy'n dod o drysorflychau yn y DU.
 - b. Canran y refeniw gan gwsmeriaid y DU sy'n dod o'r holl bryniannau o fewn gêm.
 - c. Gwerth trysorflychau i wahanol fodolau busnes e.e. i'w chwarae am ddim.
 - d. Gwariant cyfartalog ac amllder prynu trysorflychau fesul cwsmer yn y DU.
 - e. Pris cyfartalog trysorflychau sydd ar gael yn y DU a phris cyfartalog y trysorflychau mwyaf poblogaidd yn y DU gan gynnwys:
 - i. Trysorflychau gyda'r nifer uchaf o gyfanswm pryniannau
 - ii. Trysorflychau wedi'u prynu gan y nifer uchaf o chwaraewyr unigol
5. Sut mae trysorflychau yn gweithio ar y cyd â'r farchnad prynu ehangach o fewn gêm? Mae'r wybodaeth a fyddai'n ddefnyddiol i'w chael yn cynnwys:
 - a. P'un a yw pobl sy'n prynu trysorflychau yn y DU yn gwario mwy na'r cyfartaledd ar gyfer chwaraewyr sy'n prynu unrhyw fath o bryniannau o fewn gêm yn y DU.
 - b. Canran y chwaraewyr yn y DU sy'n prynu trysorflychau a fydd hefyd yn gwneud math arall o bryniant o fewn gêm yn yr un sesiwn.

3.3 Mesurau diogelu presennol

6. I ba raddau mae eitemau mewn trysorflychau yn eitemau y gallwch eu masnachu? Mae'r wybodaeth a fyddai'n ddefnyddiol i'w chael yn cynnwys:
 - a. Pa mor aml mae eitemau o drysorflychau yn eitemau y gallwch eu masnachu ar gyfer eitemau eraill o fewn gêm, gan gynnwys y rhai a allai fod wedi'u prynu gydag arian go iawn?
 - b. Pa mor aml mae eitemau o drysorflychau yn cael eu prynu neu eu gwerthu am arian go iawn, gan gynnwys pa gemau a llwyfannau y gallai hyn fod yn haws ac yn fwy cyffredin arnynt?
 - c. Pa gamau a gymerwyd gan y diwydiant i atal masnachu eitemau y tu allan i gemau a pha mor llwyddiannus fu'r rhain?
7. Darparwch unrhyw dystiolaeth sy'n ymwneud â defnyddio ac effaith cyfyngiadau/mesurau diogelu a gyflwynir yn uniongyrchol i gemau fideo neu ar lwyfannau a dyfeisiau gemau fideo. Mae'r wybodaeth a fyddai'n ddefnyddiol i'w chael yn cynnwys:
 - a. Lle mae cwmnïau gemau fideo wedi cyflwyno cyfyngiadau/mesurau diogelu mewn perthynas â thrysorflychau, pam y cyflwynwyd y rhain, pa fesurau a ddefnyddiwyd a pha effaith y maent wedi'i chael ar werthiannau ac ymddygiad chwaraewyr?
 - b. Lle nad yw cwmnïau gemau fideo wedi cyflwyno cyfyngiadau/mesurau diogelu

mewn perthynas â thrysorflychau, pam yr ystyriwyd eu bod yn ddiangen?

8. Rhowch unrhyw dystiolaeth sy'n ymwneud â defnydd ac effaith labeli gwybodaeth gemau fideo fel pryniannau o fewn gêm system graddio Gwybodaeth Gêm Pan Ewropeaidd (PEGI) a labeli eitemau ar hap â thâl (gweler Blwch 3 isod). *Mae'r wybodaeth a fyddai'n ddefnyddiol i'w chael yn cynnwys:*
 - a. *Effeithiau ar ymddygiad wrth brynu cynnwys gemau/o fewn gêm.*
9. Darparwch unrhyw dystiolaeth sy'n ymwneud â defnyddio, effaith a dealltwriaeth o ddeddfwriaeth hawliau defnyddwyr. *Mae'r wybodaeth a fyddai'n ddefnyddiol i'w chael yn cynnwys:*
 - a. *Sut mae polisiâu cwmni yn cyd-fynd â'r ddeddfwriaeth bresennol ar hawliau defnyddwyr a pha opsiynau sydd ar gael i chwaraewyr os nad ydyn nhw'n fodlon ar y trysorflwch maen nhw wedi'i brynu?*
 - b. *Pa hawliau sydd gan chwaraewyr wrth brynu trysorflychau a sut mae'r wybodaeth hon ar gael?*
 - c. *A ydych yn ymwybodol bod unrhyw gamau wedi'u cymryd mewn perthynas â thrysorflychau ar sail hawliau defnyddwyr yn y DU a/neu'n rhyngwladol, ac os felly, beth oedd y rhesymau dros y camau hyn a'u canlyniad?*
10. Rhowch unrhyw dystiolaeth o effeithiolrwydd mesurau gorfodol a gwirfoddol sy'n ymwneud â defnyddio a phrynu trysorflychau mewn awdurdodaethau eraill.

BLWCH 3 - GRADDAU A LABELI PEGI

Cyflwynwyd y system raddio Gwybodaeth Gêm Pan Ewropeaidd (PEGI) ar gyfer gemau fideo yn y DU yn 2003. Y graddau oedran yw PEGI 3, PEGI 7, PEGI 12, PEGI 16 a PEGI 18. Gweinyddir y system yn y DU gan Fwrdd Cyfraddau'r Cyngor Safonau Fideo. Ers 2012, mae graddau PEGI wedi bod yn ofyniad cyfreithiol o dan Ddeddf Recordiadau Fideo 1984 yn y DU ar gyfer unrhyw gemau a gyflenwir mewn fformatau corfforol - gemau mewn bocsys ar ddisgiau a chetris yn gyffredinol - sy'n anaddas i blant iau. Mae'n drosedd i unrhyw un werthu gêm fformat corfforol sydd â dosbarth PEGI 12, 16 neu 18 i rywun iau na'r terfyn oedran penodol ar gyfer y gêm.

Mae graddau PEGI hefyd yn cael eu cymhwysu'n wirfoddol gan ddiwydiant i lawer o gemau a gyflenwir yn uniongyrchol i ddyfeisiau cysylltiedig, er enghraifft gemau y gellir eu lawrlwytho a gemau sy'n seiliedig ar borwr. Mae'r llywodraeth yn gweithio i annog cyhoeddwyr a llwyfannau gemau i ymuno â'r system hon a sicrhau bod gan bob un o'u gemau ar-lein y graddau oedran PEGI priodol.

Ochr yn ochr â'r symbolau graddau oedran, mae PEGI hefyd yn cymhwyso labeli disgrifio i gemau fideo i ddarparu gwybodaeth ychwanegol am y cynnwys mewn gemau. Mae'r labeli hyn yn nodi lle mae gemau'n cynnwys yr elfennau canlynol:

- Trais
- Iaith anwedus
- Ofn (cynnwys a allai fod yn frawychus i rai chwaraewyr)
- Rhyw
- Cyffuriau
- Gwahaniaethu
- Gamblo (darluniau sy'n annog neu'n dysgu gamblo)
- Pryniannau o fewn gêm

Ym mis Ebrill 2020, cyflwynodd PEGI wybodaeth ychwanegol i'r label prynu o fewn gêm i nodi lle mae gemau'n cynnwys "eitemau ar hap â thâl". Cyflwynwyd hwn i nodi pryd mae trysorflychau ar gael i'w prynu o fewn gemau.

Hysbysiad Preifatrwydd

Mae'r canlynol yn egluro'ch hawliau ac yn rhoi'r wybodaeth y mae gennych hawl iddi o dan Ddeddf Diogelu Data 2018 a'r Rheoliad Diogelu Data Cyffredinol ("y Ddeddfwriaeth Diogelu Data"). Mae'r hysbysiad hwn yn cyfeirio at eich data personol yn unig (e.e. eich enw, cyfeiriad e-bost, ac unrhyw beth y gellid ei ddefnyddio i'ch adnabod yn bersonol) nid cynnwys eich ymateb i'r arolwg.

1 - Hunaniaeth y rheolwr data a manylion cyswllt ein Swyddog Diogelu Data

Yr Adran Ddigidol, Diwylliant, Cyfryngau a Chwaraeon ("DCMS") yw'r rheolwr data. Gellir cysylltu â'r Swyddog Diogelu Data yn dcmsdataprotection@dcms.gov.uk.

Gallwch ymweld â [gwefan DCMS](#)⁵ i wybod rhagor am sut mae DCMS yn defnyddio ac yn diogelu eich gwybodaeth.

2 - Pam rydym yn casglu'ch data personol

Mae'ch data personol yn cael eu casglu fel rhan hanfodol o'r broses Galw am Dystiolaeth, fel y gallwn gysylltu â chi ynglŷn â'ch ymateb ac at ddibenion ystadegol megis sicrhau na all unigolion gwblhau'r arolwg fwy nag unwaith.

3 - Ein sail gyfreithiol ar gyfer prosesu'ch data personol

Mae'r Ddeddfwriaeth Diogelu Data yn nodi y gall DCMS, fel adran o'r llywodraeth, brosesu data personol yn ôl yr angen i gyflawni tasg yn effeithiol er budd y cyhoedd. h.y. Galwad am Dystiolaeth.

4 - Gyda phwy y byddwn yn rhannu eich data personol

Gellir cyhoeddi copïau o'r ymatebion ar ôl i'r arolwg gau. Os gwnawn hynny, byddwn yn sicrhau nad oes modd eich adnabod chi na'r sefydliad rydych yn ei gynrychioli, a bydd unrhyw ymateb a ddefnyddir i ddangos canfyddiadau yn ddiennw.

Qualtrics yw'r llwyfan arolwg ar-lein a ddefnyddir i gynnal yr arolwg hwn. Bydd yn storio'r data yn unol â chyfarwyddiadau DCMS ac mae ei bolisi preifatrwydd i'w weld yma: [Datganiad Preifatrwydd Qualtrics](#).

Os ydych am i'r wybodaeth a rowch gael ei thrin yn gyfrinachol, dylech fod yn ymwybodol bod Cod Ymarfer statudol yn bodoli o dan Ddeddf Rhyddid Gwybodaeth 2000 ac mae'n rhaid i awdurdodau cyhoeddus gydymffurfio ag ef. Mae'r Cod yn delio ag ymrwymadau cyfrinachedd, ymhlith pethau eraill. Yn unol â hyn, byddai'n ddefnyddiol petaech yn esbonio i ni pam yr ydych yn ystyried bod yr wybodaeth a roddwyd gennych yn gyfrinachol. Os cawn gais i ddatgelu'r wybodaeth, byddwn yn rhoi ystyriaeth lawn i'ch esboniad. Serch hynny, ni allwn roi sicrwydd y gellir cadw cyfrinachedd ym mhob achos. Nid ystyrir bod ymwadiad cyfrinachedd a gynhyrchir yn awtomatig gan eich system TG, ynddo'i hun, yn rhwymo DCMS.

⁵ *Siarter Gwybodaeth Bersonol DCMS*

[Siarter gwybodaeth bersonol - yr Adran Ddigidol, Diwylliant, Cyfryngau a Chwaraeon](#)

5 - Am ba hyd y byddwn yn cadw'ch data personol, neu'r meini prawf a ddefnyddir i bennu'r cyfnod cadw

Bydd eich data personol yn cael eu cadw am ddwy flynedd ar ôl i'r arolwg gau. Mae hyn er mwyn i DCMS allu cysylltu â chi ynglŷn â chanlyniad yr arolwg yn dilyn dadansoddiad o'r ymatebion.

6 - Eich hawliau, e.e. mynediad, cywiro, dileu

Y data rydym yn eu casglu yw eich data personol, ac mae gennych chi lais sylweddol dros yr hyn sy'n digwydd iddynt. Mae gennych hawl i'r canlynol:

- *gweld pa ddata sydd gennym amdanoch chi;*
- *gofyn i ni roi'r gorau i ddefnyddio'ch data, ond eu cadw ar gofnod;*
- *dileu neu gywiro'ch holl ddata neu rywfaint ohonynt; a*
- *cyflwyno cwyn i'r Comisiynydd Gwybodaeth annibynnol os credwch nad ydym yn trin eich data yn deg neu'n unol â'r gyfraith.*

Gallwch gysylltu â'r ICO yn <https://ico.org.uk>, neu ffonio 0303 123 1113. Swyddfa'r Comisiynydd Gwybodaeth / The Information Commissioner's Office, Wycliffe House, Water Lane, Wilmslow, Cheshire SK9 5AF.

7 - Hysbysiadau ychwanegol

Ymhellach i'r uchod, dylech hefyd fod yn ymwybodol o'r canlynol:

- *Ni fydd eich data personol yn cael eu hanfon y tu allan i'r AEE;*
- *Ni fydd eich data personol yn cael eu defnyddio ar gyfer unrhyw benderfyniadau awtomataidd; a*
- *Bydd eich data personol yn cael eu storio yn system TG ddiogel gan y Llywodraeth a gweinydd Qualtrics.*