

ESTUDI

# Addicció al joc en la joventut en la Comunitat Valenciana

## RESUM EXECUTIU



## Addició al joc en la joventut en la Comunitat Valenciana

### **EDICIÓ I DIRECCIÓ DEL PROJECTE:**

Consell Valencià de la Joventut  
info@conselljoventut.org

### **INVESTIGACIÓ:**

Mariano Chóliz i Marta Marcos  
Unitat d'investigació:  
"Joc i addiccions tecnològiques"  
Facultat de Psicologia Universitat de València

### **COL·LABORACIÓ I FINANÇAMENT:**

Institut Valencià de la Joventut (IVAJ)

### **MAQUETACIÓ:**

Ítaca ASC

Edició de juliol de 2020

# ÍNDEX

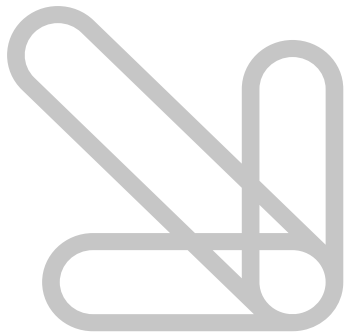
04 PRESENTACIÓ

06 JOC I JOVES

08 QUINS PROBLEMES TÉ LA  
JOVENTUT AMB EL JOC?

12 LA MOTIVACIÓ PER A JUGAR

14 PERCEPCIÓ SOCIAL DEL JOC



# PRESENTACIÓ

**E**l joc d'aposta<sup>1</sup> és una activitat econòmica regulada per l'Estat, operada per empreses públiques o privades i que suposa una important dimensió econòmica en què participa en major o menor mesura la majoria de la població, especialment la joventut. Però es tracta, igualment, de la principal causa d'un trastorn mental anomenat "trastorn de joc" (antigament anomenat joc patològic o ludopatia), que és de naturalesa addictiva, i les seues conseqüències poden arribar a ser molt greus tant personalment com social i familiar.

En la dècada dels anys huitanta del segle passat es va produir a escala internacional (també a Espanya) una notable expansió social del joc, que tingué com a conseqüència l'increment de l'addicció al joc en la població, fins al punt que a les acaballes del segle XX el joc es considerà un problema de salut pública per part de la comunitat científica. En les albors del segle XXI, l'aplicació dels avenços electrònics i Internet als jocs d'aposta suposaren un canvi qualitatiu i una expansió quantitativa d'aquesta activitat, principalment entre la població juvenil.

Les empreses del sector trobaren en la joventut un potencial nínxol de mercat, especialment de les noves modalitats de joc online –encara que no sols –, donat que l'expansió del joc també s'ha estés a la resta de jocs electrònics tradicionals. El problema és que els jocs esmentats (online i electrònics) són els que tenen un major potencial addictiu, malgrat que s'han fomentat i publicitat (especialment l'online) de forma desmesurada en el nostre país.

El Consell Valencià de la Joventut, plataforma que aglutina i representa les organitzacions juvenils de la Comunitat Valenciana té l'interés de realitzar un estudi sobre l'addicció al joc en la joventut que "... permeta conèixer com està afectant aquest fenomen a les persones joves del nostre territori, analitzar els comportaments, el desenvolupament de l'addicció i conèixer millor quines podrien ser les vies de prevenció tant des de la regulació del sector, com la prevenció i el tractament".

<sup>1</sup> S'entén per joc "tota activitat en què s'arrisquen quantitats de diners o objectes econòmicament avaluable en qualsevol forma sobre resultats futurs i incerts, dependents en alguna mesura de l'atzar, i que permeten la seua transferència entre els i les participants, amb independència de què predomine en ells el grau de destresa de les persones jugadores o siguen exclusivament o fonamentalment de sort, envit o atzar. Els premis podran ser en metàl·lic o espècie dependent de la modalitat de joc" (art. 3a, Llei 13/2011 de regulació del joc).

La Unitat d'Investigació "Joc i addiccions tecnològiques" de la Universitat de València porta investigant diverses dècades sobre el problema de l'addicció al joc i recentment ha establert convenis de col·laboració, entre altres institucions, amb la Conselleria de Sanitat de la Generalitat Valenciana i amb el Servei d'Addiccions de l'Ajuntament de València per a l'estudi de l'addicció al joc en la infància, adolescència i joventut en la Comunitat Valenciana.

A conseqüència de l'interés mutu entre ambdues parts pel problema de l'addicció al joc en la joventut de la Comunitat Valenciana, s'establí un contracte entre el Consell Valencià de la Joventut i la Universitat de València per a la realització d'un estudi sobre l'addicció al joc en la Comunitat Valenciana, així com un servei d'assessorament al Consell Valencià de la Joventut en matèria de prevenció de l'addicció al joc en la joventut.

La present Memòria cobreix alguns dels principals objectius d'aquest contracte, com ara: definir-ne el perfil de la persona jove jugadora, anàlisi de les principals variables psicològiques i socials (motivació, percepció de risc, etc.), incidència i prevalença del joc de risc i addicció, estudi de la situació actual de la publicitat i estratègies de màrqueting i recomanacions en les normatives, en concret sobre publicitat i màrqueting, ja que es tracta del real decret que actualment està en tramitació per part de la Direcció General d'ordenació del Joc.

Per a la realització de l'Estudi s'han consultat bases de dades d'institucions públiques (INE, DGOJ) i organitzacions (CEJUEGO) i s'han dut a terme quatre estudis amb persones joves de la Comunitat Valenciana.

- **Estudi 1. Enquesta "Menors":** Estudi del patró del joc i addicció al joc en menors d'edat. Realitzada a 6.053 persones entre 15-17 anys de la Comunitat Valenciana.
- **Estudi 2. Enquesta "Joves":** Estudi del patró de joc i addicció al joc en joves de 18-30 anys. Realitzada a 3.651 joves.
- **Estudi 3. Entrevista "Sales de joc":** Entrevistes personals a joves en l'entorn de joc. Realitzada a 221 joves entre 16 i 30 anys.
- **Estudi 4. Entrevista "Persones jugadores":** Entrevistes personals a joves que participen en el joc. Entrevista realitzada a 112 joves d'entre 17 i 30 anys.

La declaració de l'estat d'alarma el 20 de març, que comportà el tancament de les sales de joc va impedir continuar amb les entrevistes de l'estudi 3, però considerem que la grandària de la mostra n'és suficient perquè els resultats siguen significatius. No obstant això, esperem continuar amb aquest tipus d'entrevistes tan prompte com siga possible dur-les a terme amb normalitat.

Els estudis 1 i 2 no estaven contemplats en el contracte, però han sigut molt útils per a l'elaboració d'aquesta memòria i seran imprescindibles per a l'assessorament al Consell Valencià de la Joventut.

# JOC I JOVES

## DADES

La **despesa aproximada pel joc en la Comunitat Valenciana** en 2018 va ser, aproximadament:

- **Jocs de SELAE:** 1.500 milions d'euros
- **Jocs de l'ONCE:** 290 milions d'euros
- **Jocs privats tradicionals** (bingo, casinos, escurabutxaques...): 2.725 milions d'euros
- **Joc online:** 2.075 milions d'euros

En 2018 hi havia registrades 812 **empreses en el Registre de joc de la Generalitat Valenciana**. Pel que fa al joc online regulat per la Direcció General d'Ordenació del Joc (DGOJ), 80 operadores tenen concessió per operar en Espanya i ofereixen els seus tipus de joc a través de més de 90 webs de joc.

El 60% de les **màquines d'aposta** de la Comunitat Valenciana hi estan situades en locals d'hostaleria. Solament altres quatre Comunitats Autònomes (País Basc, Navarra, La Rioja i Galícia) tenen màquines d'apostes en hostaleria.

Les persones entre 18-35 anys són el col·lectiu en el qual un major percentatge de persones juguen en casinos, bingos, sales de joc, màquines en bars (d'apostes i escurabutxaques) i loteries actives i prèviament sortejades de l'ONCE, mentre que les persones majors de 35 anys juguen més que les de 18-35 a jocs de SELAE i a loteries de l'ONCE.

# CONCLUSIONS

- 01** Espanya té una de les **ofertes de joc** més àmplies del món, i la Comunitat Valenciana una de les majors d'Espanya. Als jocs públics de SELAE (principalment loteries, encara que també apostes esportives com la quiniela) cal afegir-ne la concessió que té l'ONCE per a altres loteries (tradicionals i prèviament sortejades), els jocs privats: casinos, bingos, sales de joc i màquines en hostaleria. Més recentment, el joc online, que pot jugar-se tant en màquines situades als locals esmentats adés, així com telemàticament des de qualsevol dispositiu connectat a Internet.
- 02** El joc online va ser legalitzat en 2011 (Llei 13/2011 de regulació del joc) i en 2012 s'hi concediren les primeres llicències a les empreses operadores (espanyoles i estrangeres). Espanya té una de les majors ofertes del món en **joc online**. Des d'aleshores, la despesa en aquests jocs ha crescut exponencialment.
- 03** En la Comunitat Valenciana s'ha aprovat recentment la **Llei 1/2020 de regulació del joc i prevenció de la ludopatia**, que regula el joc privat i el joc online que s'hi juga en locals de la Comunitat Valenciana. Un dels seus principals objectius n'és la prevenció de l'addicció al joc.
- 04** La població juvenil es dedica en major proporció que les persones adultes i majors als **jocs més addictius**, especialment els telemàtics, la qual cosa n'és un risc per a l'aparició de l'addicció.
- 05** Les dones juguen amb menys **freqüència** que els homes a tots els jocs, a excepció del bingo, on no apareixen diferències per gènere en la proporció de persones que juguen.





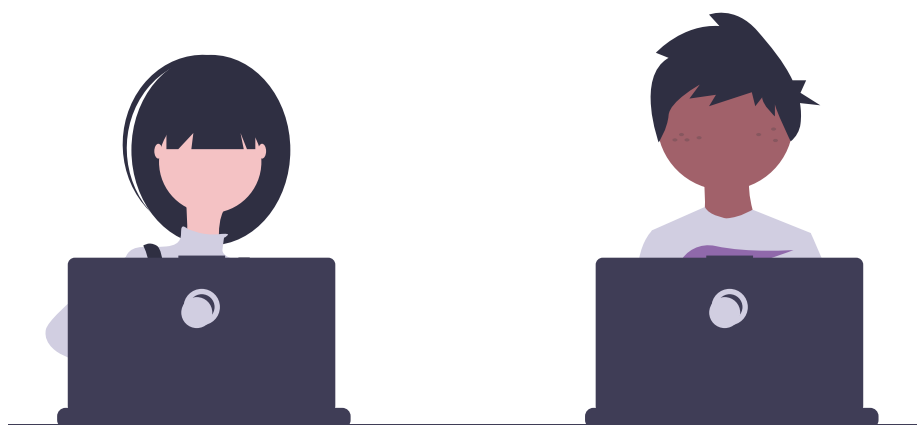
# QUINS PROBLEMES TÉ LA JOVENTUT AMB EL JOC?

## DADES

### DADES REFERIDES A JOVES MENORS D'EDAT (14-17 ANYS)

El percentatge d'homes que **han jugat alguna vegada** ascendeix al 56,6%, mentre que en el cas de les dones el percentatge se situa al voltant del 41,7%. Respecte a qui ho fa **regularment** (1-3 vegades al mes, o més) també hi ha diferències en funció del gènere: un 28,9% d'homes respecte al 7,7% de les dones.

Les **diferències en funció del gènere** són especialment importants **en el joc online**: un 46,6% de menors homes ha jugat alguna vegada a aquests jocs mentre que la participació de les menors dones és del 13,6%.





Els **jocs tradicionals més freqüents** als que es dediquen les persones menors són els jocs de casino (7,71%), les escurabutxaques (5,97%), la Quiniela (5,19%) i les loteries prèviament sortejades (5,09%), mentre que els **jocs online més freqüents** en l'oci de les persones menors són les apostes esportives (22%), pòquer online (3,67%), casino online (3,29%) i altres apostes online (1,15%).

La immensa majoria de persones menors d'edat que aposten ho fan en bars, tant les que han apostat alguna vegada (72,1%) com les que ho fan freqüentment (83,9%), seguit de les sales de joc i el mòbil, tot i que a molta distància.

La **prevalença de joc de risc** en menors d'edat de la Comunitat Valenciana, és a dir, els qui ja presenten fins a tres criteris diagnòstics per al trastorn de joc, és de 14,5%. Les diferències entre els homes (22%) i les dones (7,1%) són estadísticament significatives.

La **prevalença d'addicció al joc** en menors d'edat de la Comunitat Valenciana és de l'1,9% davant del 0,4% per a persones majors d'edat, adults i majors de la Comunitat Valenciana, segons l'enquesta realitzada per la DGOJ en 2015 sobre població general. Les diferències entre xics (3,3%) i xiques (0,5%) és estadísticament significativa.

## DADES REFERIDES A JOVES ENTRE 18 I 30 ANYS

El percentatge de joves que **juguen regularment** (1-3 vegades al mes, o més) i tenen problemes amb el joc depén de quins jocs ho fanen:

- Els que juguen regularment **a loteries i jocs públics** mostren les menors taxes d'addicció, encara que aquestes són molt importants: loteries de SELAE (10,71%); loteries prèviament sortejades de l'ONCE (16,67%); loteries de l'ONCE (19,23%) i quinielles (22,6%).
- El percentatge de persones amb problemes d'addicció és major en aquells que juguen regularment **a jocs privats**, com ara el bingo (29,9%), jocs de casino (28,9%), pòquer (28,5%) i escurabutxaques (26%).
- Les majors taxes d'addicció juvenil entre jugadors regulars es troba en el **joc online**, tant presencial com telemàtic: slot online (52,6%), bingo online (48,7%), jocs de casino online (42,2%), pòquer online (27%) i apostes esportives (19%).

La **proporció actual de jugadors patològics en sales de joc** és d'entre 15-20 vegades superior a la de la població general. Es tracta d'una dada molt rellevant, donat que també han augmentat significativament el nombre de sales entre 2015 i 2020. Sols un terç de les persones enquestades a l'eixida de les sales no tenia problemes amb el joc (addicció o joc de risc).

# CONCLUSIONS

**01** Jugar (apostant) és una activitat addictiva, ja que activa els mateixos circuits cerebrals de recompensa que les drogues. El seu ús excessiu provoca una alteració psicològica denominada: **trastorn de joc**.

**02** El trastorn de joc té una **simptomatologia** similar a la de qualsevol altra addicció: tolerància, síndrome d'abstinència, dificultat en controlar la conducta, problemes familiars i socials, etc.

**03** No tots els jocs tenen la mateixa **potencialitat addictiva**, sent els més addictius els jocs electrònics (màquines escurabutxaques), jocs de casino, bingo i joc online (tant presencial com telemàtic). És a dir, els jocs privats.

**04** Quant a **menors d'edat**:

- Les apostes esportives són el joc en el qual aposten amb més freqüència els qui juguen regularment (1-3 vegades al mes, o més)
- L'inici sol ser en bars i posteriorment (una vegada que adquireixen la majoria d'edat) accedeixen a sales i a jocs telemàtics, que són els més addictius (slot online, casino online, etc.)
- En tots els casos, tant en freqüència de joc, com en problemes associats (joc de risc i addicció), els homes tenen més problemes amb el joc que les dones.

**05** Pel que fa a **joves entre 18 i 30 anys**:

- Els jocs més relacionats amb l'addicció són els jocs telemàtics, seguits dels jocs privats tradicionals i de les apostes. Els que menys relació tenen amb l'addicció són les loteries de SELAE.

• S'han trobat diferents perfils de jugadors que aposten a diversos jocs i que estan relacionats amb els problemes de joc. De menor a major problemes de joc són:

- **Jugadors de risc baix:** loteries de SELAE
- **Jugadors de risc moderat:** loteries de l'ONCE i prèviament sortejades
- **Jugadors d'alt risc:** bingo, apostes esportives i jugadors de màquines i jocs de casino (en sales o bars)
- **Jugadors de risc extrem:** jocs online (presencials i telemàtics), especialment slot online, jocs de casino i de bingo online. Tan sols el 20% de les persones jugadores de slot i casino online no tenen problemes amb el joc. Més de la meitat de persones que aposten amb relativa freqüència a slot online desenvolupen addicció al joc.

**06** Hi ha una relació positiva entre l'increment del nombre de sales i el percentatge de jugadors patològics que acudeixen a aquests centres, el que fa creure que hi ha hagut un **increment d'aquest trastorn** en la població juvenil.

**07** Els **jocs més freqüents**, en els que participa la major part de la població (tant en població general com en menors d'edat) són les loteries i quinielles, que són els jocs menys addictius.

**08** El percentatge de **persones que juguen amb freqüència** ho fan principalment als jocs més addictius. És a dir, un petit grup de persones són les que dediquen més quantitat de diners (i perden) als jocs que tenen major risc. Probablement, a més, aquestes persones tenen més problemes d'addicció.

# 03 LA MOTIVACIÓ PER A JUGAR

## DADES

Els resultats dels **motius d'inici del joc** revelen que, principalment es tracta d'aspectes socials i d'oci: un 43,4% s'inicia per la pressió social d'amics, un 9,4% ho fa per provar i la curiositat i un 7,5% ho fa per primera vegada perquè ho ha vist en els seus familiars. En segon lloc i prou allunyat es troba el motiu de guanyar diners, amb un 6,6%, encara que per a ser-ne més precisos no és tant el fet d'obtindre diners com aconseguir més del que s'aposta.

Les dades indiquen que **una vegada s'ha iniciat el joc**, aquest té conseqüències molt importants per a la persona i les motivacions canvien: un 40% segueix jugant per reforç positiu (diversió), el 32,6% continua amb el joc per a guanyar diners, el 18,9% continua jugant per reforç negatiu (hàbit), un 7,4% ho fa condicionat per factors socials (pressió de grup) i un 1,10% segueix apostant a causa dels factors sociològics que porten a la incitació.

Tant les dones com els homes informen que la diversió és la **causa principal per a seguir jugant**, no obstant això, estaria força condicionada per la creença de què amb això poden guanyar diners. Tot i això, hi ha diferències globals en funció del gènere quant al pes de la variable fuita:

- Un 50% de les dones joves segueix jugant per reforç positiu (diversió), el 25% ho fa per a superar el malestar (hàbit), mentre que sols un 18,8% informa que ho fa per a guanyar diners.
- Un 38% dels homes joves continua apostant per reforç positiu (diversió), un 35,4% ho fa per a guanyar diners i, finalment, un 25% informa del joc com una forma de superar el malestar (hàbit).

# CONCLUSIONS

- 01** La motivació per als jocs d'aposta és diferent de la dels jocs lúdics. Mentre que els jocs lúdics s'inicien principalment per diversió, el principal **motiu d'inici** dels jocs d'aposta té a veure amb l'aprenentatge social i la pressió d'iguals.
- 02** **Una vegada que el joc s'ha iniciat** en els jocs d'aposta, l'experiència amb els jocs es converteix en el principal **motivador**: diversió per als qui no tenen problemes amb el joc, però per a les persones jugadores de risc i patològiques també importa guanyar diners i alleujar el malestar amb el joc.
- 03** La **influència social** és rellevant al principi -per a exposar-se al joc- però no després, moment en què l'experiència de la persona amb el joc cobra un paper central i serà la que determine el desenvolupament de la patologia.
- 04** **Guanyar diners** NO és el motiu principal que mou a les persones jugadores (almenys inicialment), sinó a les empreses de joc.
- 05** Els **factors sociològics** que inciten a jugar -estratègies de màrqueting, oferir desdejunis gratuïts, etc.- són rellevants a l'inici del joc però deixen de ser-ho quan la persona es dedica a jugar.
- 06** Les **principals diferències en la motivació** per a seguir jugant entre els que han desenvolupat un problema de joc dels que no:
- Una de les motivacions principals que apareixen en jugadors patològics i de risc però que no apareixen entre jugadors sense problemes, és que el joc serveix per a alleujar el malestar. És a dir, quan la persona jugadora aposta per resoldre els greuges del joc i altres problemes inherents al curs de la vida, apareix el problema de la dependència: una patologia de la llibertat que converteix en esclau del joc a la persona.
  - Quan es parla de jugadors que no estan en risc és més precís indicar que es tracta de jugadors que "encara" no estan en risc. I que per a les persones jugadores patològiques, l'experiència de joc pot ser que servisca d'entreteniment, però sense cap dubte, ja no és una activitat divertida.

# 04 PERCEPCIÓ SOCIAL DEL JOC

## DADES

El **principal avantatge de jugar a casa** amb jocs telemàtics és la comoditat, la qual fa que no hi haja barreres per al joc, afavorint el joc excessiu. No hi ha diferències entre dones i homes en aquest aspecte.

Les dones, tanmateix, veuen en el joc a casa una forma d'escapar de situacions desagradables.

Els **avantatges principals de les sales** són: jugar en companyia i l'ambient atractiu. No hi ha diferències entre dones i homes.

El principal avantatge per a les persones jugadores que no tenen problemes és jugar en companyia, mentre que per a les que sofreixen addicció al joc és l'ambient atractiu dels locals del joc. Per a les persones jugadores que no tenen problemes amb el joc, l'ambient no els resulta atractiu, mentre que les persones jugadores patològiques no juguen en companyia.

El 97,6% de les persones jugadores patològiques pensa que jugar habitualment té riscos però, en canvi, continuen fent-ho amb freqüència.



El **principal risc percebut** per les persones jugadores és que el fet de jugar habitualment provoca addicció. Per a les persones jugadores patològiques, a banda de l'addicció, són les pèrdues econòmiques el risc més important que té el joc.

Les pèrdues econòmiques, això no obstant, no són un risc que perceben les persones jugadores sense problemes, el que corrobora que les persones jugadores patològiques no sols són les que més juguen, sinó les que més diners perden amb el joc.

La **publicitat del joc online** aparegué abans de la legalització del joc i ha augmentat de forma exponencial. Els diferents governs d'Espanya han deixat en la seua responsabilitat de regular la publicitat a l'associació AUTOCONTROL, que està conformada per les empreses del sector i els mitjans de comunicació. L'associació és voluntària.

Les empreses de joc online gasten quatre vegades més en publicitat i promoció del joc que el que paguen a Hisenda en l'impost especial al joc.

Les empreses de joc (principalment les de joc online) apliquen estratègies agressives de màrqueting, com ara bons, targetes de fidelització, etc.

La meitat de les persones amb problemes de joc han gastat **bons**. Més del 90% de les que no tenen problemes amb el joc mai han gastat bons.

El principal objectiu d'emprar els bons, tant per a dones com per a homes, és apostar-ne més.







## CONCLUSIONS

- 01** Els **valors consumistes**, primacia del guany econòmic i immediata en guanyar diners, unit a la competitivitat per obtenir majors guanys a costa de la resta, afavoreixen una actitud favorable als jocs d'apostes i d'atzar.
- 02** Les actituds favorables al joc, el modelatge dels grups de referència (familiars o amics), així com la pressió social per a implicar-se en el joc són **factors que inciten a iniciar-se** en els jocs d'aposta.
- 03** Els **jocs més addictius** poden realitzar-se tant en locals de joc o hostaleria (principalment en màquines) com a través de dispositius mòbils (telemàticament). Allò que les persones jugadores consideren que són avantatjoses de cadascun d'ells, en realitat són riscos d'addicció.
- 04** L'**ambient físic de les sales** n'és especialment atractiu per a les persones jugadores patològiques, les qui juguen soles, mentre que les persones jugadores que no tenen problemes juguen en companyia i l'ambient no els resulta especialment grat.
- 05** El **risc percebut** no sembla que tinga un efecte dissuasiu. Tant les persones que tenen problemes com les que no, consideren que jugar habitualment té riscos i malgrat això ho segueixen fent.
- 06** La **publicitat** presenta al joc de forma amable, com si fóra una activitat que té molts avantatges, la qual cosa afavoreix que les persones joves experimenten amb el joc. Un percentatge d'elles desenvoluparà addicció al joc i altre molt major tindrà problemes importants amb el joc.
- 07** D'entre els jocs més addictius, el joc online és el que té una **publicitat més agressiva**. Les loteries tenen molta publicitat, però són jocs poc addictius. La publicitat del joc online va dirigida a població juvenil, principalment.



- 08** La publicitat del joc online es duu a terme des d'abans inclús de què aquest fóra legalitzat.
- 09** La Llei del joc que legalitzaren els diferents governs d'Espanya han autoritzat la publicitat, quan l'haurien d'haver regulat prèviament. En defecte d'això, la podrien haver restringit, però no es va fer així. Actualment està en tràmit un projecte de Real Decret de Publicitat que aborda les principals qüestions de la publicitat que afecten l'addicció.
- 10** El principi fonamental del **joc responsable**, que és que el fet d'estar ben informat garantisca una elecció sensata en el joc és una falàcia, ja que no hi ha joc sense risc.
- 11** Les persones jugadores han assimilat la postura oficial del joc responsable. Les persones que tenen problemes amb el joc adopten una actitud positiva cap al joc, mentre que els que no tenen problemes tenen més bé una actitud negativa. No hi ha diferències en funció del gènere.
- 12** El joc responsable té com a **conseqüència** que la persona jugadora patològica assumisca que ell o ella té la culpa de la situació en la qual es troba, convertint-se en una forma de llavat de cara de les empreses del sector.
- 13** L'Administració ha desenvolupat una Estratègia de joc responsable que es basa a informar-ne a les persones jugadores sobre els beneficis i perjudicis que té el joc. Aquesta Estratègia s'ha demostrat ineficaç i fins i tot contraproduent, donat que culpabilitza el jugador de la situació en què hi és. Cal **abordar el problema del joc** des d'una perspectiva científica i no de màrqueting.
- 14** El **joc ètic** advoca en els principis de què jugar és addictiu i pot provocar un problema de salut, però és una activitat econòmica de la qual els seus beneficis s'obtenen d'allò que perden les persones jugadores, especialment les persones jugadores patològiques, que són les que més diners aposten.
- 15** El joc ètic pretén que el joc siga una activitat que no provoques problemes de salut i per això s'han de prendre estrictes mesures que impedisquen que les persones jugadores perden més del que puguen permetre's.

RESUM EXECUTIU DE L'ESTUDI

---

# Addicció al joc en la joventut en la Comunitat Valenciana

---

MÉS DADES I INFORMACIÓ  
SOBRE L'ESTUDI EN:



Consell  
Valencià de  
la Joventut

[conselljoventut.org](http://conselljoventut.org)  
[info@conselljoventud.org](mailto:info@conselljoventud.org)



@ConsellJove



# Addicció al joc en la joventut en la Comunitat Valenciana

## RESUM EXECUTIU