



GAMING COMPLIANCE INTERNATIONAL

Juegos en línea 2025: Global

FECHA DE LANZAMIENTO

Mayo 2026

Juego en línea no regulado: Valor de las apuestas a nivel global en 2025

El juego en línea “no regulado” incluye:

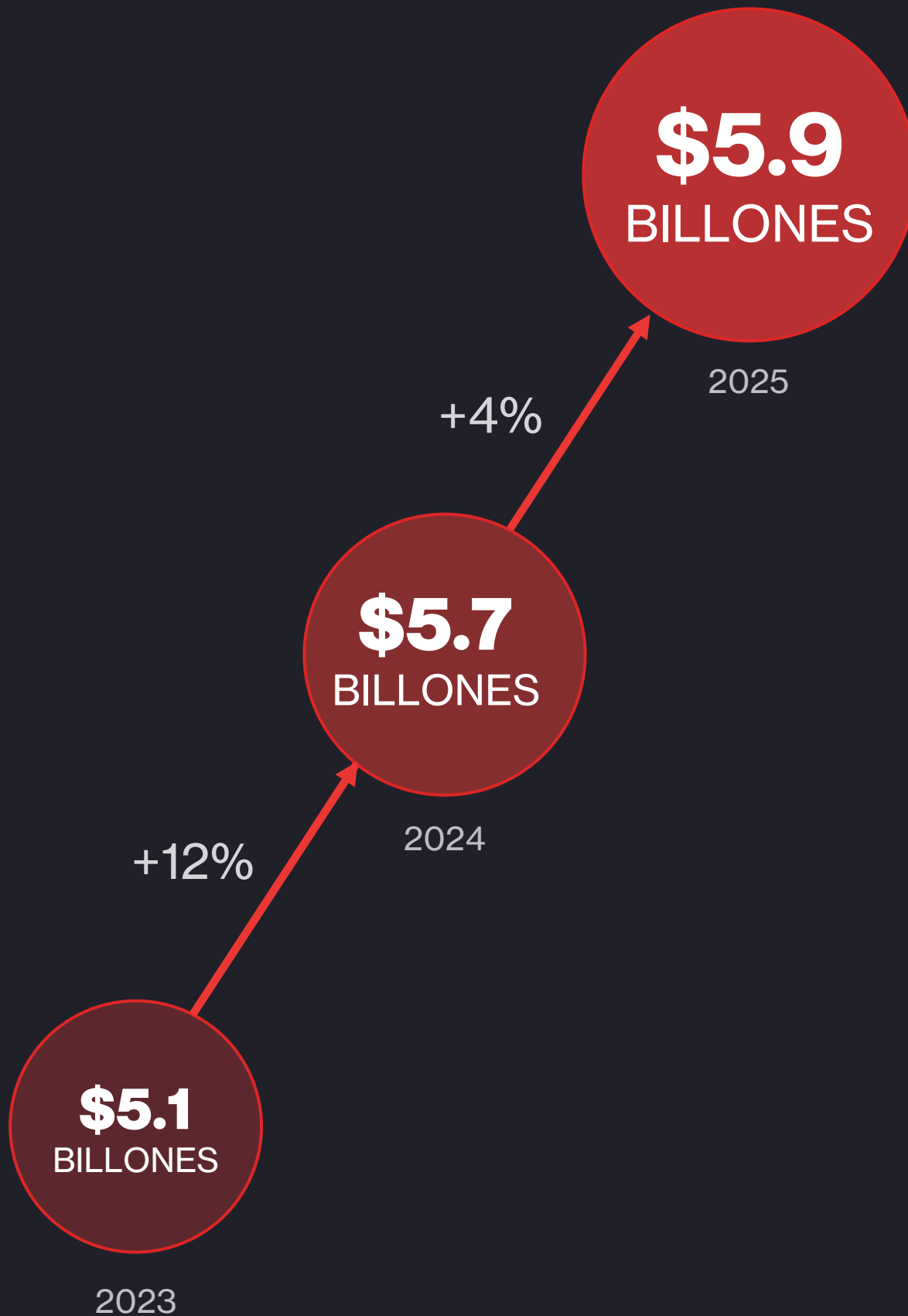
Productos de juego en línea sin licencia, incluyendo apuestas deportivas, casino, póker, juegos de azar con criptomonedas y lotería.

Los mercados de predicción de eventos deportivos se consideran no regulados, excepto en los Estados Unidos, donde la CFTC los clasifica y regula actualmente como productos financieros.



\$5.9
BILLONES

Juego online no regulado: Crecimiento del valor global



Juego en línea regulado y no regulado: Distribución de la cuota de mercado del GGR Promedio global de 2025



Juegos de azar a nivel mundial: Las consecuencias negativas



Comercio

El juego online no regulado constituye la tercera "economía" más grande del mundo, después de Estados Unidos y China.



Comunidad

La principal forma de cibercrimen en el mundo son las apuestas online no reguladas.



Consumidores

La incapacidad de los consumidores para diferenciar entre lo que está regulado y lo que no lo está.

Juegos a nivel Global: La nueva complejidad

El juego online global se está volviendo cada vez más complejo y se fragmenta en actividades reguladas, no reguladas, y no reconocidas en cada jurisdicción.

Ejemplos de juego “no regulado”: productos del juego online sin licencia, como apuestas deportivas, casino, póker, criptomonedas y lotería.

Ejemplos de juego “no reconocido”: casinos sociales, sorteos, productos financieros fraudulentos, skins trading, concursos de TikTok y predicción de mercados.



El Mercado de Ruido Blanco

La audiencia global del juego en línea no distingue entre lo **Regulado, lo No Regulado y lo No Reconocido**.

Esto ha llevado a **la gamificación de todo**.

El ruido blanco del mercado es lo que la audiencia ve, oye, conoce y con lo que interactúa. Contiene todas las oportunidades comerciales, y nada se puede distinguir. En un mundo donde se puede apostar a cualquier cosa, la audiencia apuesta a todo.

El mercado actual se ha convertido en **un mercado de ruido blanco**.



No regulado y no reconocido: Impulsores del crecimiento en 2026

Explotación de la regulación

Publicidad, Productos, KYC, Autoexclusión, Límites de edad, Juego Responsable, Ventas Cruzadas, Impuestos, Legislación



El sangrado de los productos no reconocidos

Mercados de predicción: las versiones reguladas serán canibalizadas por las no reguladas



Streaming ilegal de eventos deportivos

En 2024 y 2025, se detectó que más del 80% de los streamings ilegales de contenido deportivo en Estados Unidos y Reino Unido incorporaban publicidad de apuestas no reguladas.



Eventos

Reclutamiento masivo impulsado por eventos como el Super Bowl, March Madness y la Copa Mundial de la FIFA, con incrementos estacionales asociados a eventos locales



Acerca de GCI

Gaming Compliance International (GCI)

GCI es líder consolidado en tecnología y consultoría para el cumplimiento normativo del sector del juego, ofreciendo una supervisión integral de la creciente industria del juego online y presencial.

En GCI, nos centramos en optimizar los ingresos, mejorar el análisis y aumentar la transparencia del mercado.

Proporcionamos resultados estratégicos en la industria regulada del iGaming y las apuestas deportivas, que experimenta un rápido crecimiento, ofreciendo una supervisión completa sin interferir en las operaciones diarias del juego.

Bloomberg

The New York Times

Forbes

FORTUNE

FINANCIAL TIMES

**The
Guardian**

Estados de EE. UU.

Comisión de Control de Casinos de Ohio (OCCC)

Departamento de Justicia de Montana (DOJ)

Forbes

Super Bowl 2025

Mercados de predicciones en EE. UU.

Criptomonedas en EE. UU.

Bloomberg

Transmisión ilegal en GB

Criptomonedas en GB

Monitoreo multinivel

La plataforma GCI incorpora: una plataforma integrada que abarca los sectores regulados y no regulados para ofrecer una visión completa del mercado.

Interna: Monitoreo, auditoría e informes de las oficinas administrativas de los operadores regulados.

Externa: Monitoreo e informes sobre la audiencia, la publicidad y la actividad en todo el mercado.

MPEO: MONITOREAR (MONITOR). CONTROLAR (POLICE). HACER CUMPLIR (ENFORCE). OPTIMIZAR (OPTIMIZE).

El cambio solo se produce a través de la cadena de suministro en su jurisdicción. Si desea controlar el mercado, solo lo logrará mediante la concientización, la auditoría y la acción en los elementos esenciales del ecosistema.



Metodología

MATRIZ

Un análisis exhaustivo comparativo entre sitios web y aplicaciones que analiza todas las plataformas de apuestas y juegos que operan dentro de una jurisdicción específica. Todos los datos relevantes se sintetizan para ofrecer una métrica clave: el valor por visita.

VALOR POR VISITA (VPV)

Nuestra métrica VPV explica por qué los distintos clientes eligen gastar más (o menos) con operadores regulados frente a operadores no regulados. Analizamos criterios específicos que influyen en el comportamiento del jugador, como: KYC, producto, precio, promoción, métodos de pago, límites de depósito, condiciones para obtener bonos y más. Al agregar estos datos, creamos una visión completa de la interacción del cliente y su valor.

TAMAÑO DEL MERCADO

Analizando el panorama completo de la actividad de la audiencia, podemos determinar con precisión el GGR total y los porcentajes exactos de cuota de mercado.



Glosario

Notas sobre este informe

Las siguientes notas clave se aplican a este informe:

DEFINICIONES FINANCIERAS SIMPLES: “Ganancia total” (Handle) se refiere al valor de las apuestas realizadas por los consumidores con operadores de juegos de azar en línea. “Saldo retenido” (Hold) se refiere al valor que queda en los operadores de juegos de azar en línea después de que se hayan pagado las ganancias de los clientes. “GGR” (Gross Gaming Revenue) se refiere a los ingresos brutos del juego, es decir, las apuestas de los clientes MENOS las ganancias de los clientes IGUAL a los ingresos brutos del juego.

PRODUCTOS CUBIERTOS POR LOS DATOS DE ESTE INFORME:

Productos de juegos de azar en línea sin licencia, incluyendo apuestas deportivas, casino, póker, criptomonedas y lotería.

A lo largo de este informe, las apuestas deportivas en línea incluyen tanto las apuestas deportivas tradicionales como los predictores. Dentro de las apuestas deportivas en línea reguladas, se incluyen todos los predictores regulados. Dentro de las apuestas deportivas en línea no reguladas, se incluyen todos los predictores no regulados. Los productos de criptomonedas se incluyen dentro de las apuestas deportivas y el casino, y en sus respectivas posiciones reguladas o no reguladas. Productos no incluidos en los datos de este informe: deportes de fantasía diarios, sorteos, casinos sociales y concursos con premios.

SOLO EN LÍNEA: GCI abarca la totalidad del mercado en línea, incluyendo tanto el juego en línea regulado como el no regulado. No se incluyen datos de establecimientos físicos en nuestros informes.

SEGMENTACIÓN Y TRANSACCIONES: Solo los operadores que segmentan activamente el mercado jurisdiccional mediante la creación de perfiles de audiencia, publicidad, acuerdos de afiliación, accesibilidad de la audiencia (con y sin VPN) y la disponibilidad de métodos de pago verificados para residentes locales se clasifican como operadores “no regulados” si no cuentan con la licencia legal local para la jurisdicción de la que obtienen ingresos.

DISPONIBLES PERO SIN TRANSACCIONES: Los operadores que tienen un sitio web o aplicación accesible, pero sin capacidad comercial activa (para realizar apuestas, transacciones y generar ingresos), no se clasifican como operadores “no regulados.”

Notas sobre este informe

Las siguientes notas clave se aplican a lo largo de este informe:

OPERADORES DE JUEGO NO REGULADOS POR JURISDICCIÓN:

Cada sitio web o aplicación individual, activo y transaccional que se dirija a un mercado específico pero que no cuente con la licencia para esa jurisdicción, se considera un “operador de juegos de azar no regulado” para esa jurisdicción.

ESPEJOS Y REDIRECCIONES: Todos los destinos activos y transaccionales de operadores de juegos de azar no regulados se incluyen en el número total de dominios de destino, es decir, el recuento de operadores de juegos de azar no regulados. Cada sitio web o aplicación individual, activo y transaccional que se dirige a un mercado específico con redirecciones y réplicas de dominio claras (UnregulatedGambling.com, UnregulatedGambling123.com, etc.) se incluye como un resultado independiente de operador de juegos de azar no regulado para esa jurisdicción.

EXACTITUD: Nuestro análisis se basa en datos obtenidos mediante nuestra vigilancia en línea, así como en datos de licenciados externos. Nuestra evaluación de grandes y complejos mercados en línea está limitada por la totalidad y la disponibilidad de los datos. Sin embargo, confiamos en que nuestra plataforma ofrece, con diferencia, el mejor análisis posible de los mercados en línea.

Glosario (1/2)

JUEGOS EN LÍNEA REGULADOS : Plataformas y productos del juego regulados y con licencia, sujetos a supervisión dentro de marcos legales establecidos, que contribuyen a los tres pilares de Comercio, Comunidad y Consumidores.

JUEGOS DE AZAR EN LÍNEA NO REGULADOS: Plataformas y productos de juego no autorizados, licenciados ni regulados por las leyes de una jurisdicción, pero dirigidos a consumidores de dicha jurisdicción, accesibles para ellos y que realizan transacciones con ellos.

NO RECONOCIDOS COMO JUEGOS DE AZAR EN LÍNEA: Plataformas y productos que replican operativamente los juegos de azar (apuesta, incertidumbre, recompensa), pero que actualmente no están clasificados como juegos, apuestas o loterías.

ACTIVIDAD: Todas las fases del comportamiento en línea, desde la navegación hasta la compra.

AFILIADOS: Grupos con fines de lucro presentes en sitios web, aplicaciones y redes sociales que interactúan con el público mediante contenido como reseñas, comparaciones, ofertas especiales, promociones, descuentos y noticias, para ofrecerles oportunidades comerciales con operadores de juegos de azar en línea a cambio de una comisión o un porcentaje de los ingresos de los clientes, y a menudo ambas.

AUDIENCIA: Todas las personas potenciales en una jurisdicción específica que utilizan servicios en línea (incluidos los menores de edad).

EXPOSICIÓN DE LA AUDIENCIA: El impacto del juego y el contenido relacionado en la audiencia, considerando los Doce Elementos Esenciales del Ecosistema (afiliados, sitios web, pagos, plataformas de redes sociales, juego responsable, publicidad, streaming, comunicaciones entre pares, cadena de suministro, búsqueda/gestión de riesgos legales, productos y aplicaciones). La medición de la exposición de la audiencia es un útil indicador de alerta temprana sobre la posible evolución de la cuota de mercado de los ingresos brutos del juego.

MERCADO NEGRO: Término de uso común para referirse a los operadores y actividades de juego no regulados. Sin embargo, puede resultar equívoco, ya que sugiere la existencia de un mercado separado o distinto. En realidad, los operadores del mercado negro operan dentro del mismo ecosistema de consumo que las ofertas reguladas — pero sin autorización y al margen de los marcos legales y normativos — extrayendo valor del sector regulado y del gobierno a través de la pérdida de ingresos fiscales. En GCI, este término se emplea en contextos específicos, tales como la “mitigación del mercado negro.”

Glosario (2/2)

STREAMING EN LINEA ILEGAL: La transmisión online ilegal se refiere a cualquier servicio de streaming que no esté autorizado, licenciado ni permitido por las leyes de una jurisdicción o por los titulares de los derechos de contenido correspondientes, pero que se dirija a consumidores de dicha jurisdicción, sea accesible para ellos y les ofrezca contenido, ya sea de forma gratuita o a cambio de un pago, publicidad u otras formas de beneficio comercial.

INTERACCIÓN: Interacción del consumidor con un operador. El consumidor no se limita a ver el contenido: interactúa con él haciendo clic en anuncios, registrándose en sitios web, dando "me gusta" a publicaciones en redes sociales, etc., todo aquello que haya modificado su experiencia online actual y futura —debido a los algoritmos y las cookies— para favorecer una mayor exposición futura a los operadores.

SITIOS ESPEJO Y REDIRECCIONES: Sitios web y aplicaciones utilizados para facilitar el acceso a la audiencia y evitar las listas negras y bloqueadas de las jurisdicciones. Los sitios espejo y las redirecciones son, en efecto, "puertas traseras" a los destinos de los operadores de juegos de azar online de los que la audiencia no tiene conocimiento.

MERCADO ONLINE TOTAL: Existe un único mercado online en una jurisdicción. Desafortunadamente, se compone de dos sectores: uno regulado y otro no regulado. Para obtener el total, se deben considerar y sumar los sectores regulado y no regulado.

CANALIZACIÓN DEL TRÁFICO: Todas las visitas en todo el mercado, desglosadas por porcentaje de operador y por sector regulado o no regulado.

VOLUMEN DE TRÁFICO: El volumen de visitas realizadas por la audiencia en línea a las oportunidades en línea.

CUOTA DE AUDIENCIA ÚNICA: Visitas de usuarios únicos por operador, desglosadas por porcentaje.

VOLUMEN DE USUARIOS ÚNICOS: El volumen de usuarios únicos que utilizan servicios en línea específicos.

VISITANTES: Usuarios únicos que visitan páginas en un sitio web; independientemente de las páginas que visiten, siguen siendo un único usuario durante el período de tiempo.

VISITAS: Las páginas que visitan usuarios únicos en un sitio web y el tráfico generado por estas visitas. Un mismo usuario único visitará muchas páginas en un sitio web para consultar diferentes productos, procesos, apuestas, juegos, etc.



www.gamingcompliance.com

contact@gamingcompliance.com