



GAMING COMPLIANCE INTERNATIONAL

Jeux en ligne 2025 : Mondial

DATE DE SORTIE

Mars 2026

Valeur mondiale des mises sur les jeux d'argent en ligne non réglementés en 2025

Les jeux d'argent en ligne « non réglementés » comprennent :

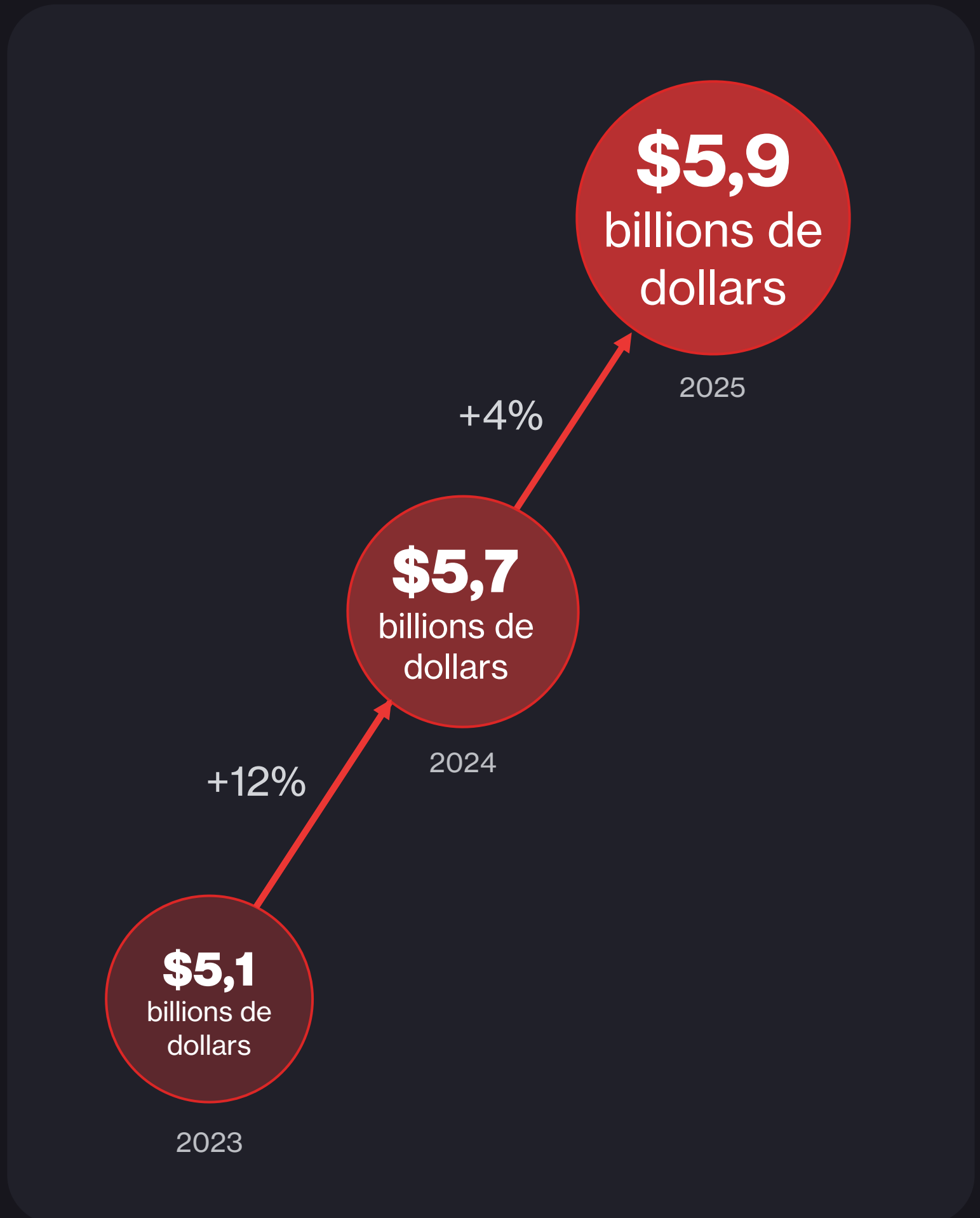
Produits de jeux d'argent en ligne non autorisés, y compris les paris sportifs, les jeux de casino, le poker, les jeux d'argent en cryptomonnaie et la loterie.

Les marchés de prédiction sur les événements sportifs sont considérés comme non réglementés, sauf aux États-Unis où ils sont actuellement classés et réglementés comme des produits financiers par la CFTC.



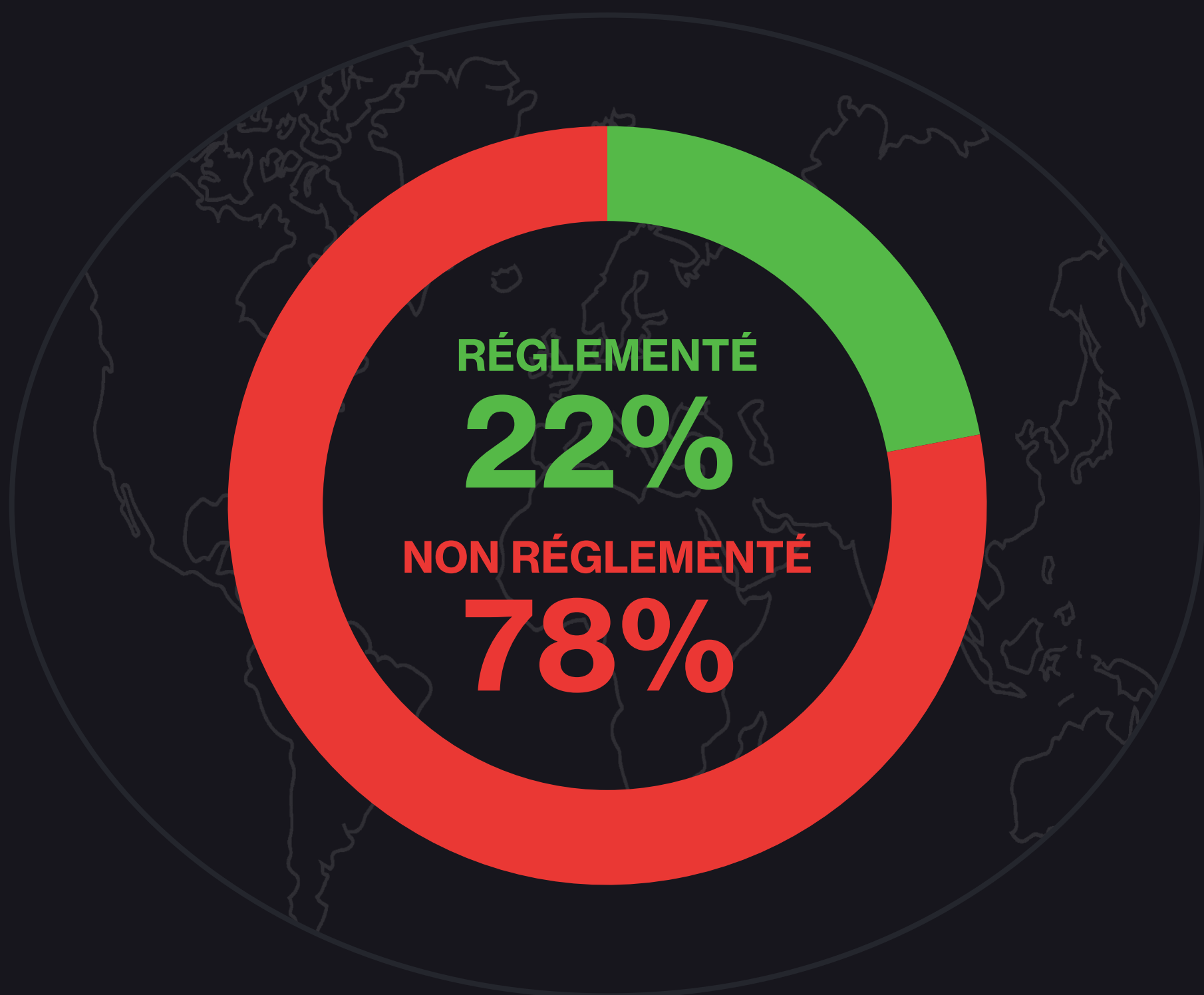
\$5,9
billions de
dollars

Jeux d'argent en ligne non réglementés: croissance de la valeur mondiale



Jeux en ligne réglementés et non réglementés: Répartition de la part de marché du GGR

Moyenne mondiale 2025



Jeux vidéo à l'échelle mondiale: les conséquences négatives



Commerce

Le jeu en ligne non réglementé constitue la troisième « économie » mondiale après les États-Unis et la Chine.



Communauté

La forme de cybercriminalité la plus répandue au monde est le jeu en ligne non réglementé.



Consommateurs

L'incapacité des consommateurs à faire la différence entre ce qui est réglementé et ce qui ne l'est pas.

Jeux vidéo mondiaux: la nouvelle complexité

Le secteur des jeux en ligne à l'échelle mondiale se complexifie et se fragmente en trois catégories: Réglementés, Non réglementés et Non reconnu, selon les juridictions.

Exemples de jeux d'argent « non réglementés » : produits de jeux d'argent en ligne sans licence, tels que les paris sportifs, les jeux de casino, le poker, les jeux d'argent en cryptomonnaie et la loterie.

Exemples de jeux d'argent « non reconnus » : casinos sociaux, loteries, produits financiers fictifs, commerce de skins, concours TikTok et marchés de prédiction.



Le Marché du Bruit Blanc

Le public mondial des jeux en ligne est incapable de distinguer ce qui est réglementé, non réglementé et non reconnu.

Cela a engendré **une gamification généralisée**.

Le bruit de fond du marché, c'est ce que le public voit, entend, sait et avec quoi il interagit. Il englobe toutes les opportunités commerciales, et rien n'est discernable. Dans un monde où l'on peut parier sur tout, le public parie sur tout.

Le marché actuel est devenu **le marché du bruit blanc**.



Non réglementés et non reconnus: les moteurs de croissance à l'horizon 2026

Exploitation de la réglementation

Publicité, Produits, KYC, Auto-exclusion, Limites d'âge, Jeu responsable, Vente croisée, Fiscalité, Législation



Fuite de produit non détectée

Marchés de prédiction – les versions réglementées seront cannibalisées par les versions non réglementées



Diffusion illégale d'événements sportifs

En 2024 et 2025, plus de 80 % des contenus sportifs diffusés illégalement en streaming aux États-Unis et au Royaume-Uni étaient accompagnés de publicités pour des jeux d'argent non réglementés



Événements

Recrutement de masse lié au Super Bowl, au tournoi de basket universitaire américain « March Madness » et à la Coupe du monde de la FIFA. Forte hausse saisonnière due aux événements locaux



À propos de GCI

Gaming Compliance International (GCI)

GCI est un leader reconnu en matière de technologies et de conseils de conformité réglementaire dans le secteur des jeux, offrant une supervision complète de l'industrie en ligne et terrestre en constante expansion.

GCI s'attache à optimiser les revenus, à améliorer la compréhension du marché et à renforcer sa transparence. Nous fournissons des résultats stratégiques au sein du secteur en pleine croissance des jeux en ligne et des paris sportifs réglementés, en assurant une supervision complète sans perturber les opérations quotidiennes.

Bloomberg

The New York Times

Forbes

FORTUNE

FINANCIAL TIMES

**The
Guardian**

ÉTATS DES ÉTATS-UNIS

[Commission de contrôle des casinos de l'Ohio \(OCCC\)](#)

[Ministère de la Justice du Montana \(DOJ\)](#)

Forbes

[Le Super Bowl 2025](#)

[Prédictions des marchés américains](#)

[Crypto-monnaies américaines](#)

Bloomberg

[Streaming illégal au Royaume-Uni](#)

[GB Crypto](#)

Surveillance à plusieurs niveaux

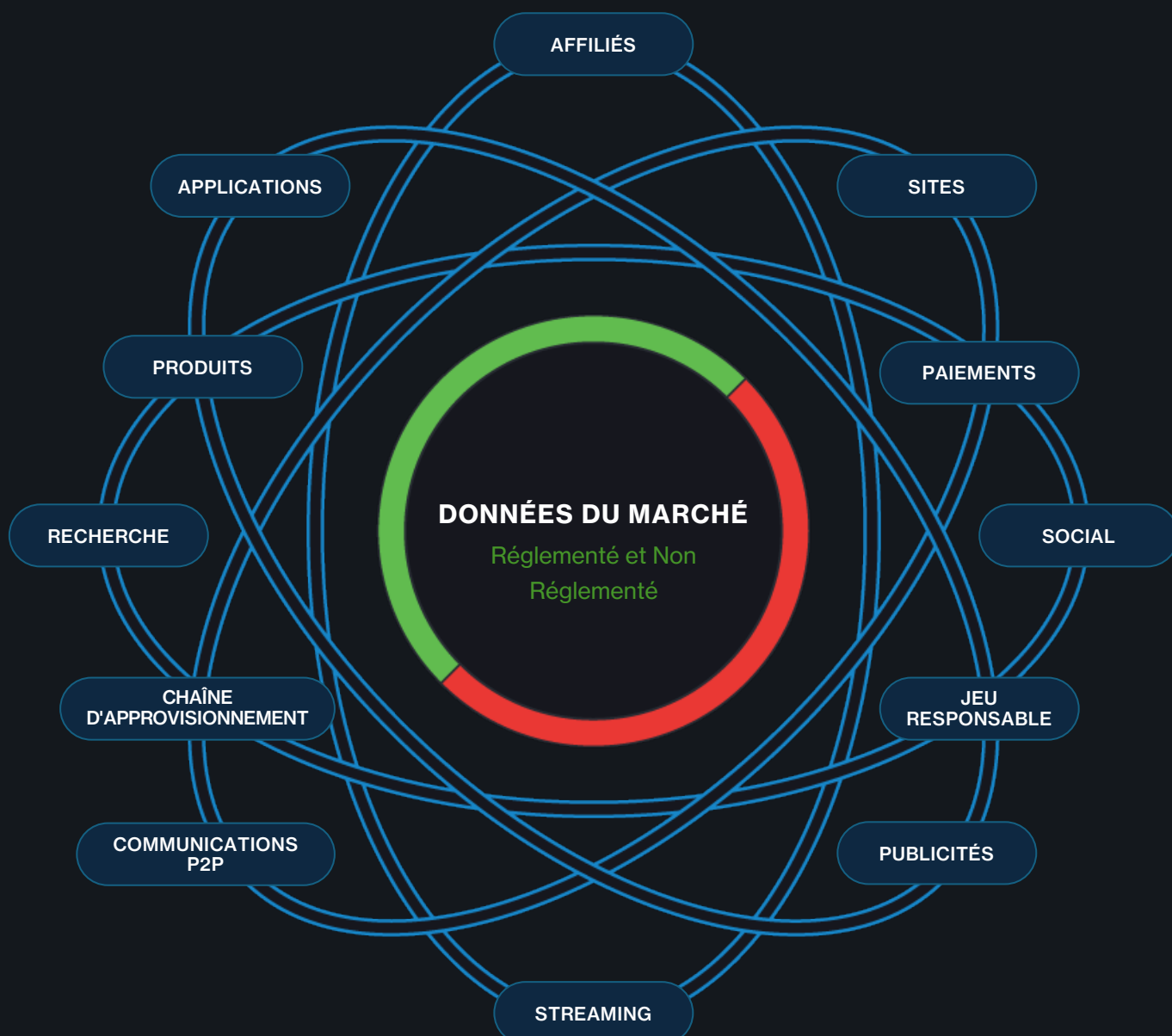
La plateforme GCI comprend: une plateforme intégrée couvrant les secteurs réglementés et non réglementés afin de présenter une vision globale du marché.

Interne: surveillance, audit et reporting des fonctions support des opérateurs réglementés.

Externe: surveillance et reporting de l'audience, de la publicité et de l'activité sur l'ensemble du marché.

MPEO: SURVEILLER (MONITOR). CONTRÔLER (POLICE). APPLIQUER (POLICE). OPTIMISER (OPTIMIZE).

Le changement ne peut s'opérer qu'au sein de la chaîne d'approvisionnement de votre juridiction. Pour maîtriser le marché, il est indispensable de sensibiliser, d'auditer et d'agir sur l'ensemble des éléments clés de l'écosystème.



Méthodologie

MATRICE

Une analyse rigoureuse comparant tous les sites et applications de paris et de jeux en ligne au sein d'une juridiction donnée. Toutes les données pertinentes sont synthétisées pour fournir un indicateur clé : la valeur par visite.

VALEUR PAR VISITE (VPV)

Notre indicateur VPV explique pourquoi les clients dépensent plus (ou moins) auprès d'opérateurs réglementés plutôt que non réglementés. Nous analysons des critères spécifiques qui influencent le comportement des joueurs, notamment : la vérification d'identité (KYC), le produit, le prix, les promotions, les paiements, les seuils de dépôt, les conditions d'obtention des bonus, etc. L'agrégation de ces données nous permet d'obtenir une vision complète de la valeur et de l'engagement client.

DIMENSIONNEMENT DU MARCHÉ

L'analyse de l'activité complète de l'audience nous permet de déterminer avec précision le chiffre d'affaires brut total (GGR) et les parts de marché exactes.



Glossaire

Notes sur ce rapport

Les points clés suivants s'appliquent à l'ensemble de ce rapport :

DÉFINITIONS FINANCIÈRES SIMPLES : «Mise en jeu» désigne la valeur des paris placés par les consommateurs auprès des opérateurs de jeux d'argent en ligne. «Stock» désigne la valeur restant chez les opérateurs de jeux d'argent en ligne après le remboursement des gains des clients. «Revenu brut des jeux» (RBJ) désigne le revenu brut des jeux (RBJ) : mises des clients MOINS gains des clients = revenu brut des jeux.

PRODUITS COUVERTS PAR LES DONNÉES DE CE RAPPORT :

Produits de jeux d'argent en ligne non autorisés, notamment les paris sportifs, les jeux de casino, le poker, les jeux d'argent en cryptomonnaies et la loterie.

Dans ce rapport, les paris sportifs en ligne incluent à la fois les paris sportifs traditionnels et les pronostiqueurs. Les paris sportifs en ligne réglementés incluent tous les pronostiqueurs réglementés. Les paris sportifs en ligne non réglementés incluent tous les pronostiqueurs non réglementés. Les produits en cryptomonnaies sont inclus dans les catégories paris sportifs et casino, selon leur statut (réglementé ou non). Produits non couverts par les données de ce rapport : jeux de fantasy sport quotidiens, concours, casinos sociaux et tirages au sort.

EN LIGNE UNIQUEMENT : GCI couvre l'intégralité du marché en ligne, incluant les jeux d'argent en ligne réglementés et non réglementés. Nos rapports ne prennent pas en compte les données relatives aux points de vente physiques.

CIBLIAGE ET TRANSACTIONS : Seuls les opérateurs qui ciblent activement le marché concerné par le biais du profilage d'audience, de la publicité, des partenariats d'affiliation, de l'accessibilité (avec ou sans VPN) et de la mise en place de systèmes de paiement locaux vérifiés sont considérés comme «non réglementés» s'ils ne possèdent pas de licence légale locale pour la juridiction où ils perçoivent des revenus.

DISPONIBLE MAIS SANS TRANSACTIONS : Les opérateurs disposant d'un site web ou d'une application accessible, mais sans aucune activité commerciale (permettre de placer des paris, d'effectuer des transactions et d'influencer les revenus), ne sont pas considérés comme «non réglementés.»

Notes sur ce rapport

Les points clés suivants s'appliquent à l'ensemble de ce rapport :

OPÉRATEURS DE JEUX D'ARGENT NON RÉGLEMENTÉS PAR

JURIDICTION : Chaque site web ou application actif(ve) permettant d'effectuer des transactions et ciblant un marché spécifique, mais ne disposant pas de licence pour ce marché, est comptabilisé(e) comme un « opérateur de jeux d'argent non réglementé » pour ce marché.

MIROIRS ET REDIRECTIONS : Toutes les destinations actives et permettant des transactions pour les opérateurs de jeux d'argent non réglementés sont incluses dans le nombre total de domaines de destination — soit le décompte des opérateurs de jeux d'argent non réglementés. Chaque site web ou application individuel, actif et permettant des transactions — ciblant un marché spécifique au moyen d'une stratégie de domaine claire incluant des redirections et des sites miroirs (tels que UnregulatedGambling.com, UnregulatedGambling123.com, etc.) — est comptabilisé comme un résultat distinct d'opérateur de jeux d'argent non réglementé pour la juridiction concernée.

EXACTITUDE : Notre analyse repose sur des données issues de notre surveillance en ligne et de fournisseurs de licences tiers. Notre évaluation des marchés en ligne vastes et complexes est limitée par la disponibilité et l'exhaustivité des données. Nous sommes toutefois convaincus que notre plateforme offre de loin la meilleure analyse possible des places de marché en ligne.

Glossaire (1/2)

JEUX EN LIGNE RÉGLEMENTÉS : Plateformes et produits de jeux d'argent réglementés et autorisés, soumis à une surveillance dans le cadre de réglementations établies, contribuant aux trois C : Commerce, Communauté et Consommateurs.

JEUX EN LIGNE NON RÉGLEMENTÉS : Plateformes et produits de jeux d'argent non autorisés, non agréés et non réglementés par la législation d'une juridiction, mais ciblant les consommateurs de cette juridiction, accessibles à ces derniers et permettant d'effectuer des transactions avec eux.

JEUX EN LIGNE NON RECONNUS : Plateformes et produits qui reproduisent le fonctionnement des jeux d'argent (mise, incertitude, gain) mais qui ne sont actuellement pas classés comme jeux, paris ou loteries.

ACTIVITÉ : Toutes les actions en ligne, de la simple navigation à l'achat.

AFFILIÉS : Groupes à but lucratif présents sur les sites web, les applications et les réseaux sociaux qui proposent aux utilisateurs du contenu tel que des avis, des comparatifs, des offres spéciales, des promotions, des réductions et des actualités, afin de les orienter vers des opportunités commerciales avec les opérateurs de jeux d'argent en ligne, en échange d'une commission ou d'une part des revenus clients, voire les deux.

PUBLIC CIBLE : Tous les êtres humains potentiels et uniques, résidant dans une juridiction spécifique et utilisant des services en ligne (y compris les mineurs).

EXPOSITION DU PUBLIC : Impact des jeux d'argent et des contenus associés sur le public, selon une vision intégrée des douze éléments essentiels de l'écosystème (affiliés, sites, paiements, plateformes de médias sociaux, jeu responsable, publicité, streaming, communications peer-to-peer, chaîne d'approvisionnement, moteurs de recherche/LLM, produits et applications). Cette mesure d'exposition du public constitue un indicateur précoce utile de l'évolution future de la répartition des parts de marché des jeux d'argent.

MARCHÉ NOIR : Terme couramment utilisé pour désigner les opérateurs et les activités de jeux d'argent non réglementés. Cependant, ce terme peut prêter à confusion, car il suggère l'existence d'un marché distinct ou séparé. En réalité, les opérateurs du marché noir évoluent au sein du même écosystème de consommation que les offres réglementées — mais sans autorisation et en dehors des cadres juridiques et réglementaires — ponctionnant ainsi de la valeur au secteur réglementé ainsi qu'à l'État, par le biais de pertes de recettes fiscales. Chez GCI, ce terme est employé dans des contextes précis, tels que celui de la « atténuation du marché noir. »

Glossaire (2/2)

DIFFUSION EN LIGNE ILLÉGALE: La diffusion en ligne illégale désigne tout service de diffusion non autorisé, non agréé ou non permis par la législation d'une juridiction ou par les détenteurs des droits de contenu concernés, mais qui cible les consommateurs de cette juridiction, leur est accessible et leur propose du contenu, que ce soit gratuitement ou contre paiement, publicité ou autre avantage commercial.

INTERACTION: Engagement du consommateur avec un opérateur. Le consommateur ne se contente pas de « voir » du contenu : il interagit avec celui-ci en cliquant sur des publicités, en s'inscrivant sur des sites web, en aimant des publications sur les réseaux sociaux, etc. ; toute action modifiant son expérience en ligne actuelle et future – du fait des algorithmes et des cookies – favorise une plus grande exposition future aux offres des opérateurs.

SITES MIROIRS ET REDIRECTIONS: Sites web et applications utilisés pour faciliter l'accès au public et contourner les listes noires et les blocages des juridictions. Les sites miroirs et les redirections constituent en réalité des « portes dérobées » vers les plateformes de jeux d'argent en ligne, à l'insu du public.

MARCHÉ EN LIGNE UNIQUE: Il n'existe qu'un seul marché en ligne dans une juridiction donnée. Malheureusement, ce secteur comprend deux branches : l'une réglementée, l'autre non. Pour obtenir le total, il faut additionner les données des secteurs réglementé et non réglementé.

RÉPARTITION DU TRAFIC: Nombre total de visites sur l'ensemble du marché, ventilées par part d'opérateur et selon qu'elles soient réglementées ou non.

VOLUME DE TRAFIC: Nombre de visites effectuées par l'audience en ligne sur les plateformes accessibles via Internet.

PART D'AUDIENCE UNIQUE: Nombre de visites de membres uniques de l'audience, ventilées par part d'opérateur.

NOMBRE D'UTILISATEURS UNIQUES: Nombre d'utilisateurs uniques ayant utilisé des services en ligne spécifiques.

VISITEURS: Utilisateurs uniques consultant les pages d'un site ; quel que soit le nombre de pages visitées, il s'agit d'un utilisateur unique sur la période considérée.

VISITES: Pages consultées par des utilisateurs uniques sur un site et trafic généré. Un utilisateur unique peut consulter plusieurs pages d'un site pour différents produits, processus, paris, jeux, etc.



www.gamingcompliance.com

contact@gamingcompliance.com