



GAMING COMPLIANCE INTERNATIONAL

Jogos online em 2025: Global

DATA DE LANÇAMENTO

Maio de 2026

Valor das apostas em jogos de azar online não regulamentados em 2025 em todo o mundo

O termo "jogos de azar online não regulamentados" inclui:

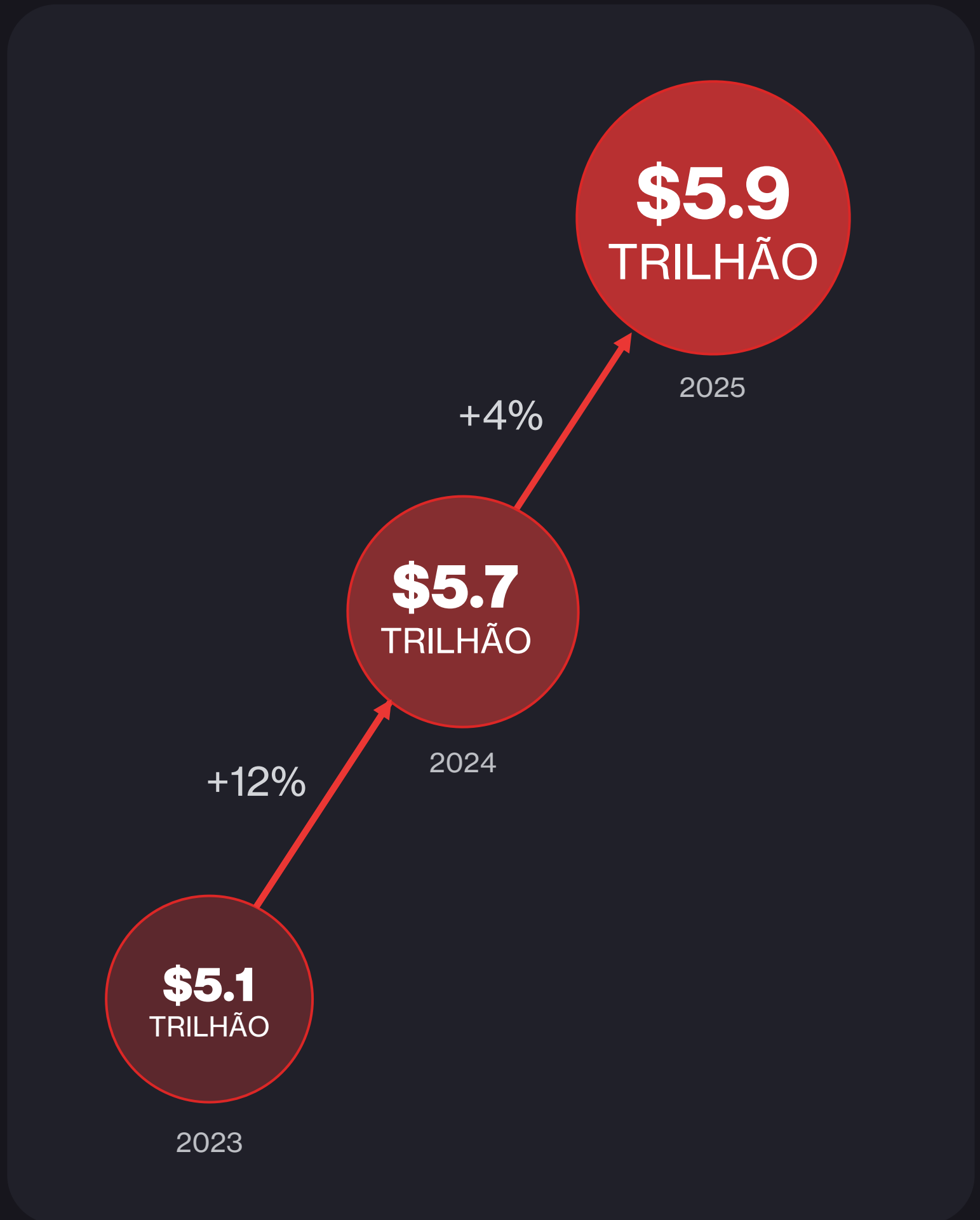
Produtos de jogos de azar online sem licença, como apostas esportivas, cassino, pôquer, jogos com criptomoedas e loteria.

Mercados de previsão de eventos esportivos também são considerados não regulamentados, exceto nos EUA, onde são classificados e regulamentados como produtos financeiros pela CFTC (Comissão de Negociação de Futuros de Commodities).

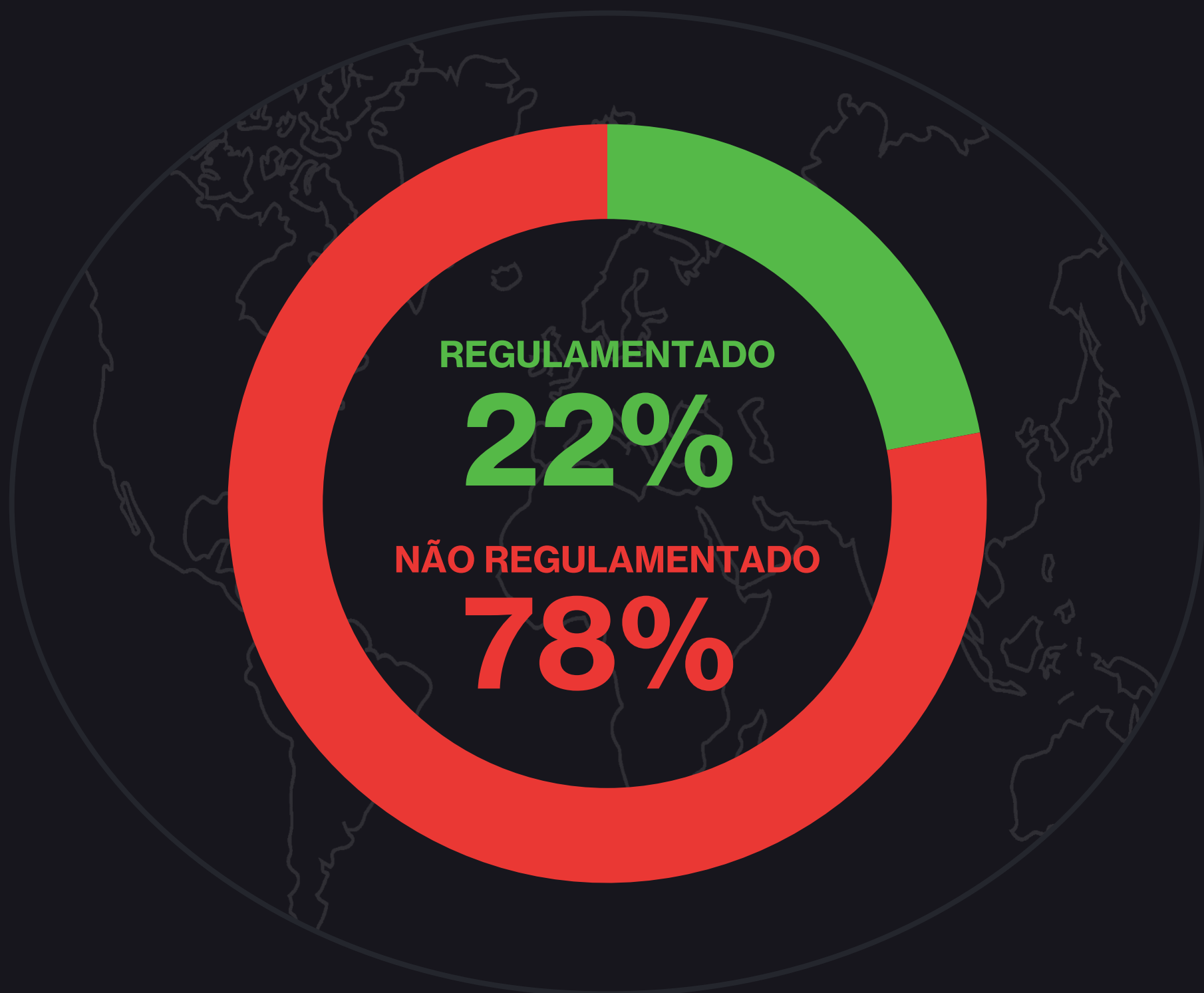


\$5.9
TRILHÃO

Jogos de azar online não regulamentados: Crescimento do valor Global



Jogos online regulamentados e não regulamentados: divisão da participação de mercado da receita bruta de jogos (GGR) - média global de 2025



Jogos Globais: As Consequências Negativas



Comércio

O jogo online não regulamentado é a terceira maior "economia" do mundo, depois dos EUA e da China.



Comunidade

A forma mais comum de cibercrime no mundo é o jogo online não regulamentado.



Consumidores

A incapacidade dos consumidores de diferenciar entre o que é regulamentado e o que não é regulamentado.

Jogos Globais: A Nova Complexidade

O mercado global de jogos online está se tornando cada vez mais complexo e fragmentado em regulamentado, não regulamentado e não reconhecido em todas as jurisdições.

Exemplos de jogos de azar "não regulamentados": produtos de jogos de azar online sem licença, incluindo apostas esportivas, cassino, pôquer, jogos com criptomoedas e loteria.

Exemplos de jogos de azar "não reconhecidos" incluem, entre outros: cassinos sociais, sorteios, produtos financeiros fraudulentos, negociação de skins, concursos do TikTok e mercados de previsão.



O Mercado de Ruído Branco

O público global de jogos online não consegue distinguir entre o que é **Regulamentado, Não Regulamentado e Não Reconhecido**.

Isso levou à **gamificação de tudo**.

O ruído branco do mercado é o que o público vê, ouve, conhece e com o que interage. Ele contém todas as oportunidades comerciais, e nada pode ser diferenciado. Em um mundo onde se pode apostar em qualquer coisa, o público está apostando em tudo.

O mercado atual se tornou o **Mercado do Ruído Branco**.



Não regulamentados e ignorados: Os fatores de crescimento para 2026

Exploração da Regulação

Publicidade, Produtos, KYC (Conheça Seu Cliente), Autoexclusão, Limites de Idade, Jogo Responsável, Venda Cruzada, Tributação, Legislação



Sangramento do produto devido a problemas não reconhecidos

Mercados de previsão – as versões regulamentadas serão canibalizadas pelas não regulamentadas



Transmissão ilegal de eventos esportivos

Anúncios de jogos de azar não regulamentados apareceram em mais de 80% das transmissões ilegais de conteúdo esportivo nos EUA e no Reino Unido em 2024 e 2025



Eventos

Recrutamento em massa impulsionado pelo Super Bowl, March Madness e a Copa do Mundo da FIFA. Aumento da sazonalidade devido a eventos de jurisdição local



Sobre a GCI

Gaming Compliance International (GCI)

A GCI é líder comprovada em tecnologia e consultoria para conformidade regulatória em jogos, oferecendo supervisão completa do setor de jogos online e presenciais, que está em constante expansão.

O foco da GCI é aprimorar a otimização de receita, o conhecimento e a transparência do mercado. Fornecemos resultados estratégicos dentro do setor de iGaming e apostas esportivas regulamentado, que cresce rapidamente, oferecendo supervisão completa sem interferir nas operações diárias de jogos.

Bloomberg

The New York Times

Forbes

FORTUNE

FINANCIAL TIMES

**The
Guardian**

Estados dos EUA

[Comissão de Controle de Cassinos de Ohio \(OCCC\)](#)

[Departamento de Justiça de Montana \(DOJ\)](#)

Forbes

[Super Bowl 2025](#)

[Mercados de Previsão dos EUA](#)

[Criptomoedas dos EUA](#)

Bloomberg

[Streaming ilegal no Reino Unido](#)

[Criptomoedas no Reino Unido](#)

Monitoramento Multinível

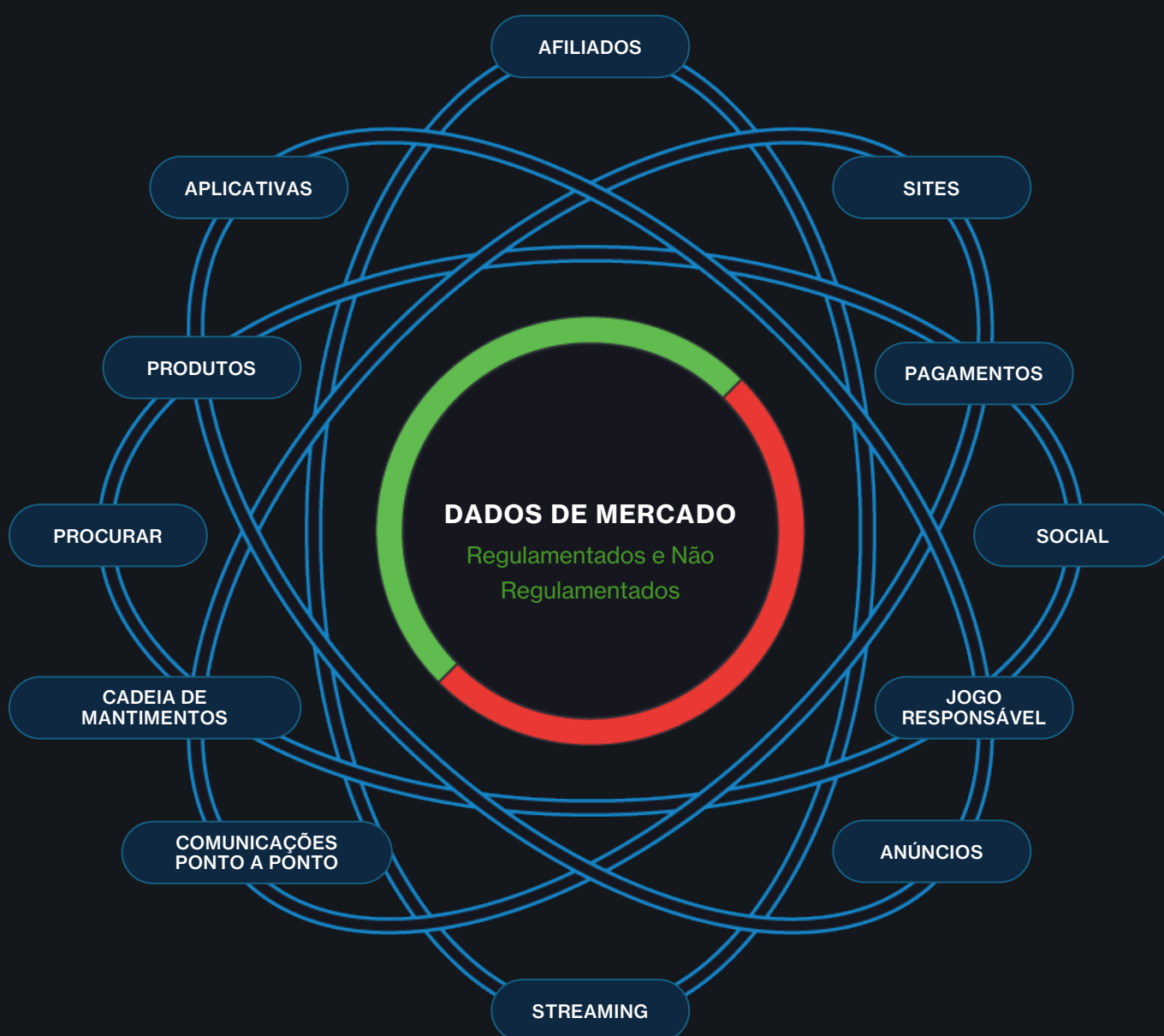
A Plataforma GCI incorpora: Plataforma integrada que abrange os setores regulamentados e não regulamentados para apresentar uma visão completa do mercado.

Internamente: Monitoramento, auditoria e geração de relatórios dos back offices dos operadores regulamentados.

Externamente: Monitoramento e geração de relatórios de audiência, publicidade e atividade em todo o mercado.

MPEO: MONITORAR (MONITOR). POLICIAR (POLICE). APLICAR A LEI (ENFORCE). OTIMIZAR (OPTIMIZE).

A mudança só ocorre por meio da cadeia de suprimentos em sua jurisdição. Se você deseja controlar o mercado, isso só será possível por meio de conscientização, auditoria e ação em todos os elementos essenciais do ecossistema.



Metodologia

MATRIZ

Uma análise rigorosa de comparação entre sites e aplicativos que compara todas as plataformas de apostas e jogos que realizam transações em uma jurisdição específica. Todos os pontos de dados relevantes são sintetizados para fornecer uma única métrica principal: Valor por Visita.

VALOR POR VISITA (VPV)

Nossa métrica VPV explica por que diferentes clientes optam por gastar mais (ou menos) com operadores regulamentados em comparação com operadores não regulamentados. Analisamos critérios específicos que impulsionam o comportamento do jogador, incluindo: KYC, produto, preço, promoção, pagamentos, limites de depósito, termos de ganho de bônus e muito mais. Ao agregar esses dados, construímos uma visão completa do valor e do engajamento do cliente.

DIMENSIONAMENTO DO MERCADO

Ao analisar o panorama completo da atividade do público, podemos determinar com precisão a receita bruta de jogos (GGR) total e as porcentagens exatas de participação de mercado.



Glossário

Notas sobre este relatório

As seguintes observações principais se aplicam a todo este relatório:

DEFINIÇÕES FINANCEIRAS SIMPLES: “Volume de Apostas” – refere-se ao valor das apostas feitas pelos consumidores em operadoras de jogos de azar online. “Valor Retido” – refere-se ao valor retido pelas operadoras de jogos de azar online após o reembolso dos ganhos dos clientes. “GGR” – refere-se à Receita Bruta de Jogos, ou seja, Apostas dos Clientes MENOS Ganhos dos Clientes IGUAL A Receita Bruta de Jogos.

PRODUTOS ABRANGIDOS PELOS DADOS DESTE RELATÓRIO: Produtos de jogos de azar online não licenciados, incluindo apostas esportivas, cassino, pôquer, jogos de azar com criptomoedas e loteria.

Ao longo deste relatório, as apostas esportivas online incluem tanto as apostas esportivas tradicionais quanto os preditores. Dentro das apostas esportivas online regulamentadas, todos os preditores regulamentados estão incluídos. Dentro das apostas esportivas online não regulamentadas, todos os preditores não regulamentados estão incluídos. Os produtos com criptomoedas estão incluídos nas apostas esportivas e no cassino, e em suas respectivas posições regulamentadas ou não regulamentadas. Produtos não abrangidos pelos dados deste relatório: jogos de fantasia diários, sorteios, cassinos sociais e concursos de sorteio de prêmios.

SOMENTE ONLINE: A GCI abrange todo o mercado online, incluindo jogos de azar online regulamentados e não regulamentados. Nossos relatórios não incluem dados de lojas físicas ou estabelecimentos tradicionais.

SEGMENTAÇÃO E TRANSAÇÕES: Somente os operadores que segmentam ativamente o mercado jurisdicional por meio de perfis de público, publicidade, acordos de afiliados, acessibilidade do público (com e sem VPN) e que oferecem opções de pagamento verificadas para residentes locais são classificados e incluídos como operadores "não regulamentados", caso não possuam licença legal local para a jurisdição da qual obtêm receita.

DISPONÍVEL, MAS SEM TRANSAÇÕES: Os operadores que possuem um site/aplicativo acessível, mas sem qualquer capacidade comercial ativa (para fazer apostas, realizar transações e gerar receita) não são classificados ou incluídos como operadores "não regulamentados".

Notas sobre este relatório

As seguintes observações principais se aplicam a todo este relatório:

OPERADORES DE JOGOS DE AZAR NÃO REGULAMENTADOS POR JURISDIÇÃO: Cada website ou aplicativo individual, ativo e com transações, que tenha como alvo um mercado específico, mas não possua licença para essa jurisdição, é contabilizado como um "operador de jogos de azar não regulamentado" para essa jurisdição.

ESPELHOS E REDIRECIONAMENTOS: Todos os destinos ativos e com transações para operadores de jogos de azar não regulamentados estão incluídos no número total de domínios de destino – a contagem de operadores de jogos de azar não regulamentados. Cada website ou aplicativo individual, ativo e com transações, que tenha como alvo um mercado específico com redirecionamentos e espelhos de estratégia de domínio claros – UnregulatedGambling.com, UnregulatedGambling123.com, etc. – é incluído como um resultado separado de operador de jogos de azar não regulamentado para essa jurisdição.

PRECISÃO: Nossa análise deriva de dados obtidos por meio de nossa vigilância online, bem como de licenciadores terceirizados. Nossa avaliação de grandes mercados online complexos é limitada pela disponibilidade e integridade dos dados. Estamos confiantes, no entanto, de que nossa plataforma oferece, de longe, a melhor análise possível de mercados online.

Glossário (1/2)

JOGOS ONLINE REGULAMENTADOS: Plataformas e produtos de jogos de azar regulamentados e licenciados, sujeitos à supervisão dentro de estruturas legais estabelecidas, que contribuem para os três pilares do Comércio, da Comunidade e dos Consumidores.

JOGOS DE AZAR ONLINE NÃO REGULAMENTADOS: Plataformas e produtos de jogos de azar não autorizados, licenciados ou regulamentados pelas leis de uma jurisdição, mas que têm como alvo, são acessíveis e realizam transações com consumidores nessa jurisdição.

NÃO RECONHECIDOS COMO JOGOS DE AZAR ONLINE: Plataformas e produtos que replicam operacionalmente os jogos de azar (aposta, incerteza, recompensa), mas que atualmente não são classificados como jogos, apostas ou loterias.

ATIVIDADE: Todos os estados do comportamento online, desde a navegação (busca) até a compra (transação).

AFILIADOS: Grupos com fins lucrativos em sites, aplicativos e mídias sociais que engajam o público com conteúdo, incluindo avaliações, comparações, ofertas especiais, promoções, descontos e notícias, para direcionar esse público a oportunidades comerciais com operadores de jogos de azar online em troca de uma taxa ou uma participação na receita do cliente, e frequentemente ambos.

PÚBLICO-ALVO: Todos os seres humanos potenciais e únicos em uma jurisdição específica que utilizam serviços online (incluindo menores de idade).

EXPOSIÇÃO DO PÚBLICO: O impacto dos jogos de azar e conteúdo relacionado sobre o público, considerando uma visão integrada dos Doze Elementos Essenciais do Ecossistema (afiliados, sites, pagamentos, plataformas de mídia social, jogo responsável, publicidade, streaming, comunicação ponto a ponto, cadeia de suprimentos, mecanismos de busca/LLMs, produtos e aplicativos). A métrica de exposição do público é um indicador útil de alerta precoce para onde a participação de mercado da receita de jogos de azar (GGR) pode se direcionar no futuro.

MERCADO NEGRO: Um termo comumente utilizado para designar operadores e atividades de jogos de azar não regulamentados. No entanto, ele pode ser enganoso, pois sugere a existência de um mercado separado ou distinto. Na realidade, os operadores do mercado negro atuam dentro do mesmo ecossistema de consumo das ofertas regulamentadas — porém sem autorização e à margem dos marcos legais e regulatórios —, extraíndo valor do setor regulamentado e do governo por meio da perda de receita tributária. Na GCI, o termo é empregado em contextos específicos, tais como “mitigação do mercado negro”.

Glossário (2/2)

TRANSMISSÃO ONLINE ILEGAL: Transmissão online ilegal refere-se a qualquer serviço de streaming que não seja autorizado, licenciado ou permitido pelas leis de uma jurisdição ou pelos detentores dos direitos autorais do conteúdo, mas que tenha como alvo, seja acessível e forneça conteúdo a consumidores nessa jurisdição, seja fornecido "gratuitamente" ou em troca de pagamento, publicidade ou outras formas de benefício comercial.

INTERAÇÃO: Engajamento do consumidor com um operador. O consumidor faz mais do que simplesmente "ver" conteúdo: ele interage com ele clicando em anúncios, registrando-se em sites, curtindo publicações em redes sociais, etc., qualquer coisa que tenha alterado sua experiência online atual e futura – devido a algoritmos e cookies – em favor de uma maior exposição futura aos operadores.

ESPELHOS E REDIRECIONAMENTOS: Sites e aplicativos usados para acessibilidade do público e para evitar listas negras e listas de bloqueio de jurisdições. Espelhos e redirecionamentos são efetivamente "portas dos fundos" para destinos de operadores de jogos de azar online dos quais o público não terá conhecimento.

MERCADO ONLINE TOTAL: Existe apenas um mercado em uma jurisdição. Infelizmente, apresenta dois setores: um regulamentado e outro não regulamentado. Para chegar ao total, é preciso considerar e somar os setores regulamentado e não regulamentado.

CANALIZAÇÃO DE TRÁFEGO: Todas as visitas em todo o mercado, discriminadas pela participação de cada operador e pelo setor (regulamentado ou não regulamentado).

VOLUME DE TRÁFEGO: O volume de visitas feitas pelo público online às oportunidades online.

PARTICIPAÇÃO DE PÚBLICO ÚNICO: Visitas de membros únicos do público, específicas para cada operador, discriminadas por participação.

VOLUME DE ÚNICOS: O volume de usuários únicos que utilizam serviços online específicos.

VISITANTES: Usuários únicos que visitam páginas em um site – independentemente das páginas que visitam, ainda são considerados um único usuário ao longo do período.

VISITAS: As páginas que usuários únicos visitam em um site e o tráfego gerado por essas visitas. Um único usuário visitará várias páginas em um site para diferentes produtos, processos, apostas, jogos etc.



www.gamingcompliance.com

contact@gamingcompliance.com