
**ZUR VERÖFFENTLICHUNG: Montag, 18. Mai 2026, 00:01 Uhr US-
Pazifikzeit**

Das Billionen-Dollar-Problem: Unreguliertes Online-Glücksspiel erreicht einen globalen Einsatzwert von 5,9 Billionen US-Dollar

Unregulierte Betreiber dominieren die globalen Märkte, während sich die Aktivität der Verbraucher über ein fragmentiertes Drei-Sektoren-Ökosystem verlagert

Henderson, NV, USA — 18. Mai 2026 — Eine neue Analyse von [Gaming Compliance International](#) zeigt, dass das unregulierte Online-Glücksspiel im Jahr 2025 einen weltweiten Einsatzwert von 5,9 Billionen US-Dollar erreicht hat. Dies bestätigt das weithin als „Billionen-Dollar-Problem“ bekannte Phänomen – in der Realität eine globale Multi-Billionen-Dollar-Wirtschaft. Auf diesem Niveau rangiert unreguliertes Online-Glücksspiel nun als die drittgrößte Volkswirtschaft der Welt, hinter den Vereinigten Staaten und China, und stellt gleichzeitig die weltweit größte Form der Cyberkriminalität dar.

Globale Marktplätze dominiert vom unregulierten Sektor

Die globale Analyse von GCI, zusammengefasst in einem neuen Bericht, *GCI Online Gaming 2025: Global*, zeigt, dass der durchschnittliche Online-Glücksspiel-Marktplatz strukturell unausgewogen ist:

- 78% unreguliert
- 22% reguliert

Dies spiegelt die Aufteilung der weltweiten Bruttospielerträge wider und zeigt, dass der Großteil der von Verbrauchern generierten Einnahmen außerhalb von lizenzierten, besteuerten und kontrollierten Umgebungen fließt. Dies ist kein marginales Problem – der unregulierte Sektor dominiert den Marktplatz.

Ein Marktplatz, drei Sektoren

Es gibt einen Marktplatz, auf dem regulierte und unregulierte Branchen um dieselbe Zielgruppe, Aufmerksamkeit und Ausgaben konkurrieren. Diese Betrachtung in zwei Sektoren reicht jedoch nicht mehr aus. Eine dritte Kategorie – nicht anerkanntes Glücksspiel – hat sich nun in großem Maßstab herausgebildet.

Diese Plattformen replizieren Glücksspielmechanismen, fallen jedoch aus der traditionellen Klassifizierung heraus. Dies ist der grundlegende Wandel, der Online-Marktplätze ab 2025 definiert und die Art und Weise, wie Verbraucher mit Wetten und Glücksspiel interagieren, neu gestaltet.

Online-Marktplätze fragmentieren sich nun in drei unterschiedliche Sektoren:

- **Reguliert** – lizenziert und konform
- **Unreguliert** – ohne Lizenz, aber aktiv auf die Zielgruppe ausgerichtet und transagierend
- **Nicht anerkannt** – glücksspielähnliche Produkte außerhalb der Klassifizierung

Dies ist nicht nur eine regulatorische Unterscheidung – so erlebt das Publikum den Markt. Während diese Sektoren verschmelzen, sinken die kommerziellen Einnahmen der regulierten Betreiber, die Steuerverluste steigen und die Risiken für Verbraucher eskalieren.

Der Marktplatz des weißen Rauschens

Das Ergebnis ist das, was GCI als den „Marktplatz des weißen Rauschens“ definiert, wo alles sichtbar, zugänglich und ununterscheidbar ist. Das Publikum unterscheidet nicht zwischen diesen Sektoren – es erlebt einen einzigen Marktplatz.

Dieser Wandel von einem Zwei-Sektoren- zu einem Drei-Sektoren-Marktplatz wird die nächste Phase des globalen Online-Glücksspiels definieren. Lösungen finden sich nur innerhalb des MPEO-Rahmens – überwachen, kontrollieren, durchsetzen, optimieren –, der sich auf Maßnahmen konzentriert, die dem Handel, der Gemeinschaft und den Verbrauchern in den jeweiligen Rechtsordnungen zugutekommen.

Kommentare der Führungsebene

Matt Holt, CEO von GCI, sagte:

„Mit einem Einsatzwert von 5,9 Billionen US-Dollar ist das unregulierte Online-Glücksspiel eines der größten Wirtschaftssysteme der Welt, das weitgehend außerhalb der behördlichen Aufsicht agiert. Die Aufsichtsbehörden stehen nicht vor einer marginalen, sondern vor einer dominierenden Herausforderung – der Großteil der Aktivität findet jenseits des regulierten Bereichs statt. Unsere Rolle besteht darin, vollständige Transparenz über den gesamten Marktplatz zu schaffen und den Regulierungsbehörden zu ermöglichen, mit Zuversicht zu handeln.“

Ismail Vali, Präsident von GCI, kommentierte:

„Was wir jetzt sehen, ist ein Drei-Sektoren-Glücksspiel-Marktplatz in jeder Gerichtsbarkeit – reguliert, unreguliert und nicht anerkannt – und es ist diese dritte Schicht, die die Verwirrung der Verbraucher, das unregulierte Wachstum und die regulatorische Komplexität in großem Maßstab beschleunigt.“

Das Publikum unterscheidet nicht zwischen diesen Sektoren. Es erlebt einen einzigen Marktplatz, auf dem alles zugänglich ist und alles gleichermaßen konkurriert. In einer Welt, in der man auf alles wetten kann, wetten Verbraucher zunehmend auf alles – dies ist die Gamification von allem.

Wenn man nicht den gesamten Marktplatz sehen kann – reguliert, unreguliert und nicht anerkannt – kann man ihn nicht kontrollieren. Das ist der Wandel. Das ist das Problem, das wir bei GCI zu lösen helfen.“

Über Gaming Compliance International (GCI)

Weitere Informationen finden Sie unter:

www.gamingcompliance.com

Pressekontakt:

Um ein Exemplar des vollständigen Berichts *GCI Online Gaming 2025: Global* zu erhalten, wenden Sie sich bitte an Alastair Graham, SVP Strategic Operations, Gaming Compliance International +63 917 312 7802 | alastair.graham@gamingcompliance.com