
PARA SU PUBLICACIÓN: Lunes, 18 de mayo de 2026, 00:01 (hora del Pacífico de EE. UU.)

El Problema del Billón de Dólares: El Juego Online no Regulado Alcanza los 5,9 Billones de Dólares en Volumen de Apuestas a Nivel Mundial

Los operadores no regulados dominan los mercados mundiales a medida que la actividad de los consumidores se desplaza por un ecosistema fragmentado en tres sectores

Henderson, NV, USA — May 18, 2026 — Un nuevo análisis de [Gaming Compliance International](#) revela que el juego online no regulado ha alcanzado los 5,9 billones de dólares en volumen de apuestas a nivel mundial en 2025, lo que confirma lo que se conoce comúnmente como el «problema del billón de dólares» —en realidad, una economía global de varios billones de dólares—. Con estas cifras, el juego online no regulado se sitúa ahora como la tercera economía más grande del mundo, solo por detrás de Estados Unidos y China, al tiempo que representa la mayor forma de ciberdelincuencia a nivel mundial.

Mercados Mundiales Dominados por los Actores no Regulados

El análisis global de GCI, resumido en un nuevo informe titulado *GCI Online Gaming 2025: Global*, muestra que el mercado medio de los juegos en línea presenta un desequilibrio estructural:

- 78% no regulado
- 22% regulado

Esto refleja la distribución de la cuota de mercado de los ingresos brutos del juego (GGR) a nivel mundial, lo que demuestra que la mayor parte de los ingresos generados por los consumidores se genera fuera de entornos con licencia, sujetos a impuestos y controlados. No se trata de una cuestión marginal: el sector no regulado domina el mercado.

Un Mercado, Tres Sectores

Existe un único mercado en el que sectores regulados y no regulados compiten por el mismo público, la misma atención y el mismo gasto. Sin embargo, tener en cuenta esta dualidad de

sectores ya no es suficiente. Ahora ha surgido a gran escala una tercera categoría: el juego no declarado.

Estas plataformas reproducen las mecánicas del juego, pero quedan fuera de la clasificación tradicional. Este es el cambio fundamental que definirá los mercados en línea a partir de 2025, transformando la forma en que los consumidores interactúan con las apuestas y los juegos de azar.

Los mercados online se están fragmentando ahora en tres sectores distintos:

- **Regulados** — con licencia y que cumplen la normativa
- **No Regulados**— sin licencia, pero que se dirigen activamente al público y realizan transacciones
- **No Reconocidos**— productos similares al juego que quedan fuera de cualquier clasificación

No se trata solo de una distinción normativa, sino de cómo el público percibe el mercado. A medida que estos sectores convergen, los ingresos comerciales de los operadores regulados disminuyen, las pérdidas fiscales aumentan y los riesgos para los consumidores se intensifican.

El Mercado de White Noise

El resultado es lo que GCI define como el «mercado del ruido blanco», donde todo es visible, accesible e indistinguible. El público no distingue entre estos sectores: percibe un único mercado.

Este cambio de un mercado de dos sectores a uno de tres sectores definirá la próxima fase de los juegos en línea a nivel mundial. Las soluciones solo se encuentran dentro del marco MPEO — supervisar, vigilar, hacer cumplir, optimizar—, centrado en acciones que beneficien al comercio, a la comunidad y a los consumidores de cada jurisdicción.

Comentario de la Dirección

Matt Holt, Director Ejecutivo de GCI, afirmó:

“Con un volumen de apuestas de 5,9 billones de dólares, el juego online no regulado es uno de los sistemas económicos más grandes del mundo y opera, en gran medida, al margen de la supervisión reguladora. Los reguladores no se enfrentan a un reto secundario, sino a uno fundamental: la mayor parte de la actividad tiene lugar fuera del ámbito regulado. Nuestra función consiste en garantizar una transparencia total en todo el mercado, lo que permite a los reguladores actuar con confianza.”

Ismail Vali, Presidente de GCI, comentó:

“Lo que estamos viendo ahora es un mercado del juego con tres sectores en cada jurisdicción — regulado, no regulado y no reconocido— y es precisamente este tercer nivel el que está acelerando la confusión de los consumidores, el crecimiento no regulado y la complejidad normativa a gran escala.

El público no distingue entre estos sectores. Experimenta un único mercado, donde todo es accesible y todo compite en igualdad de condiciones. En un mundo en el que se puede apostar por cualquier cosa, los consumidores apuestan cada vez más por todo: esto es la gamificación de todo.

Si no se puede ver el mercado en su totalidad —regulado, no regulado y no reconocido—, no se puede controlar. Este es el cambio. Este es el problema que estamos ayudando a resolver en GCI.”

Acerca de Gaming Compliance International (GCI)

Para obtener más información, visite:

www.gamingcompliance.com

Contacto para los Medios:

Para recibir una copia del informe complete *GCI Online Gaming 2025: Global* póngase en contacto con Alastair Graham, vicepresidente sénior de Operaciones Estratégicas de Gaming Compliance International

+63 917 312 7802 | alastair.graham@gamingcompliance.com