
**POUR DIFFUSION : Lundi 18 mai 2026, 00h01, heure du Pacifique
(États-Unis)**

Le problème à plusieurs milliers de milliards de dollars: Les jeux d'argent en ligne non réglementés atteignent 5,9 mille milliards de dollars en valeur de paris mondiaux

Les opérateurs non réglementés dominent les marchés mondiaux alors que l'activité des consommateurs se déplace vers un écosystème fragmenté à trois secteurs.

Henderson, Nevada, États-Unis — 18 mai 2026 — Une nouvelle analyse de [Gaming Compliance International](#) révèle que les jeux d'argent en ligne non réglementés ont atteint une valeur de paris mondiaux de 5,9 mille milliards de dollars en 2025, confirmant ce que l'on appelle communément le « problème à mille milliards de dollars » — en réalité, une économie mondiale de plusieurs milliers de milliards de dollars. À ce niveau, les jeux d'argent en ligne non réglementés se classent désormais comme la troisième économie mondiale, derrière les États-Unis et la Chine, tout en représentant la plus grande forme de cybercriminalité à l'échelle mondiale.

Des marchés mondiaux dominés par le secteur non réglementé

L'analyse mondiale de GCI, résumée dans un nouveau rapport intitulé *GCI Online Gaming 2025: Global*, montre que le marché moyen des jeux d'argent en ligne est structurellement déséquilibré:

- 78% non réglementé
- 22% réglementé

Cela reflète la répartition des parts de marché du produit brut des jeux mondial, démontrant que la majorité des revenus générés par les consommateurs s'écoulent en dehors des environnements sous licence, taxés et contrôlés. Il ne s'agit pas d'un problème marginal — le secteur non réglementé domine le marché.

Un marché, trois secteurs

Il n'y a qu'un seul marché contenant des industries réglementées et non réglementées qui se font concurrence pour le même public, la même attention et les mêmes dépenses. Cependant, cette considération à deux secteurs n'est plus suffisante. Une troisième catégorie — les jeux d'argent non reconnus — a maintenant émergé à grande échelle.

Ces plateformes reproduisent les mécanismes des jeux d'argent mais échappent à la classification traditionnelle. C'est le changement fondamental qui définit les marchés en ligne à partir de 2025, remodelant la façon dont les consommateurs s'engagent dans les paris et les jeux d'argent.

Les marchés en ligne se fragmentent désormais en trois secteurs distincts:

- **Réglementé** — sous licence et conforme
- **Non réglementé** — sans licence, mais ciblant activement et effectuant des transactions
- **Non reconnu** — produits assimilables à des jeux d'argent hors classification

Il ne s'agit pas seulement d'une distinction réglementaire — c'est la façon dont le public perçoit le marché.

À mesure que ces secteurs convergent, les revenus commerciaux des opérateurs réglementés diminuent, les pertes fiscales augmentent et les risques pour les consommateurs s'intensifient.

Le marché du bruit blanc

Le résultat est ce que GCI définit comme le « marché du bruit blanc », où tout est visible, accessible et indiscernable. Le public ne fait pas la différence entre ces secteurs — il ne perçoit qu'un seul marché.

Ce passage d'un marché à deux secteurs vers un marché à trois secteurs définira la prochaine phase mondiale des jeux d'argent en ligne. Les solutions ne se trouvent que dans le cadre MPEO — surveiller, contrôler, appliquer, optimiser —, axé sur des actions qui profitent au commerce, à la communauté et aux consommateurs de chaque juridiction.

Commentaires de la direction

Matt Holt, PDG de GCI, a déclaré:

« Avec 5,9 mille milliards de dollars de valeur de paris, les jeux d'argent en ligne non réglementés constituent l'un des plus grands systèmes économiques au monde, fonctionnant en grande partie en dehors de toute surveillance réglementaire. Les régulateurs ne sont pas confrontés à un défi marginal, mais à un défi dominant — la majorité de l'activité se déroule au-delà du périmètre réglementé. Notre rôle est de fournir une transparence totale sur l'ensemble du marché, permettant aux régulateurs d'agir avec confiance. »

Ismail Vali, président de GCI, a commenté:

« Ce que nous observons maintenant, c'est un marché des jeux d'argent à trois secteurs dans chaque juridiction — réglementé, non réglementé et non reconnu — et c'est cette troisième couche qui accélère massivement la confusion des consommateurs, la croissance non réglementée et la complexité réglementaire.

Le public ne fait pas la distinction entre ces secteurs. Il fait l'expérience d'un seul marché, où tout est accessible et où tout est en concurrence de manière égale. Dans un monde où l'on peut parier sur n'importe quoi, les consommateurs parient de plus en plus sur tout — c'est la gamification de tout.

Si vous ne pouvez pas voir l'ensemble du marché — réglementé, non réglementé et non reconnu — vous ne pouvez pas le contrôler. C'est là que réside le changement. C'est le problème que nous aidons à résoudre chez GCI. »

À propos de Gaming Compliance International (GCI)

Pour plus d'informations, visitez:

www.gamingcompliance.com

Contact médias:

Pour recevoir une copie du rapport complet *GCI Online Gaming 2025: Global*, veuillez contacter Alastair Graham, vice-président principal des opérations stratégiques, Gaming Compliance International

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