

---

**DA DIFFONDERE: Lunedì 18 maggio 2026, 00:01 ora del Pacifico (USA)**

# **Il problema da trilioni di dollari: Il gioco d'azzardo online non regolamentato raggiunge 5,9 trilioni di dollari in valore di scommesse globali**

**Gli operatori non regolamentati dominano i mercati globali mentre l'attività dei consumatori si sposta in un ecosistema frammentato a tre settori.**

**Henderson, Nevada, USA — 18 maggio 2026** — Una nuova analisi di [Gaming Compliance International](#) rivela che il gioco d'azzardo online non regolamentato ha raggiunto 5,9 trilioni di dollari in valore di scommesse globali nel 2025, confermando quello che è ampiamente definito come il "problema da trilioni di dollari": in realtà, un'economia globale multitrilionaria. A questo livello, il gioco d'azzardo online non regolamentato si classifica ora come la terza economia più grande del mondo, dietro solo a Stati Uniti e Cina, rappresentando al contempo la più grande forma di criminalità informatica a livello globale.

## **Mercati globali dominati dal settore non regolamentato**

L'analisi globale di GCI, riassunta in un nuovo rapporto, *GCI Online Gaming 2025: Global*, mostra che il mercato medio del gioco d'azzardo online è strutturalmente squilibrato:

- 78% non regolamentato
- 22% regolamentato

Ciò riflette la ripartizione della quota di mercato dei ricavi lordi di gioco a livello globale, dimostrando che la maggior parte dei ricavi generati dai consumatori fluisce al di fuori di ambienti autorizzati, tassati e controllati. Non si tratta di una questione marginale: il settore non regolamentato domina il mercato.

## **Un mercato, tre settori**

Esiste un unico mercato che contiene industrie regolamentate e non regolamentate che competono per lo stesso pubblico, la stessa attenzione e la stessa spesa. Tuttavia, questa considerazione a doppio settore non è più sufficiente. Una terza categoria, il gioco d'azzardo non riconosciuto, è ora emersa su larga scala.

---

Queste piattaforme replicano le meccaniche del gioco d'azzardo ma non rientrano nella classificazione tradizionale. Questo è il cambiamento fondamentale che definisce i mercati online dal 2025 in poi, rimodellando il modo in cui i consumatori interagiscono con le scommesse e il gioco d'azzardo.

I mercati online si stanno ora frammentando in tre settori distinti:

- **Regolamentato** — con licenza e conforme
- **Non regolamentato** — senza licenza, ma rivolto attivamente al pubblico e in grado di effettuare transazioni
- **Non riconosciuto** — prodotti simili al gioco d'azzardo al di fuori della classificazione

Questa non è solo una distinzione normativa: è il modo in cui il pubblico vive il mercato. Man mano che questi settori convergono, i ricavi commerciali per gli operatori regolamentati diminuiscono, le perdite fiscali aumentano e i rischi per i consumatori si intensificano.

#### **Il mercato del rumore bianco**

Il risultato è ciò che GCI definisce il "mercato del rumore bianco", dove tutto è visibile, accessibile e indistinguibile. Il pubblico non fa differenze tra questi settori: vive un unico mercato.

Questo passaggio da un mercato a due settori a un mercato a tre settori definirà la prossima fase del gioco d'azzardo online globale. Le soluzioni si trovano solo all'interno del quadro MPEO — monitorare, controllare, applicare, ottimizzare — incentrato su azioni a vantaggio del commercio, della comunità e dei consumatori di ogni giurisdizione.

#### **Commenti della dirigenza**

##### **Matt Holt, CEO di GCI, ha dichiarato:**

"Con un valore di scommesse di 5,9 trilioni di dollari, il gioco d'azzardo online non regolamentato è uno dei sistemi economici più grandi al mondo, che opera in gran parte al di fuori della supervisione normativa. I regolatori non stanno affrontando una sfida marginale, ma dominante: la maggior parte dell'attività si verifica oltre il perimetro regolamentato. Il nostro ruolo è fornire piena trasparenza sull'intero mercato, consentendo ai regolatori di agire con sicurezza."

##### **Ismail Vali, Presidente di GCI, ha commentato:**

"Ciò a cui stiamo assistendo ora è un mercato del gioco d'azzardo a tre settori in ogni giurisdizione — regolamentato, non regolamentato e non riconosciuto — ed è questo terzo livello che sta accelerando la confusione dei consumatori, la crescita non regolamentata e la complessità normativa su larga scala."

Il pubblico non fa distinzioni tra questi settori. Vive un unico mercato, in cui tutto è accessibile e tutto compete allo stesso modo. In un mondo in cui si può scommettere su qualsiasi cosa, i consumatori scommettono sempre di più su tutto: questa è la ludicizzazione di tutto.

Se non si riesce a vedere l'intero mercato – regolamentato, non regolamentato e non riconosciuto – non lo si può controllare. Questo è il cambiamento. Questo è il problema che stiamo aiutando a risolvere in GCI."

### **Informazioni su Gaming Compliance International (GCI)**

Per ulteriori informazioni, visitare:  
[www.gamingcompliance.com](http://www.gamingcompliance.com)

### **Contatto per i media:**

Per ricevere una copia del rapporto completo *GCI Online Gaming 2025: Global*, contattare Alastair Graham, SVP Operazioni Strategiche, Gaming Compliance International  
+63 917 312 7802 | [alastair.graham@gamingcompliance.com](mailto:alastair.graham@gamingcompliance.com)