

---

**UNTUK SIARAN: Isnin 18 Mei 2026, 00:01 Waktu Pasifik AS**

# **Masalah Trilion Dolar: Perjudian Dalam Talian Tidak Terkawal Mencapai \$5.9 Trilion dalam Nilai Pertaruhan Global**

**Pengendali tidak terkawal mendominasi pasaran global ketika aktiviti pengguna beralih merentasi ekosistem tiga sektor yang terpecah.**

**Henderson, NV, AS — 18 Mei 2026** — Analisis baharu daripada [Gaming Compliance International](#) mendedahkan bahawa perjudian dalam talian tidak terkawal telah mencapai nilai pertaruhan global sebanyak \$5.9 trilion pada tahun 2025, mengesahkan apa yang secara meluas dirujuk sebagai "masalah trilion dolar" — pada hakikatnya, sebuah ekonomi global berbilang trilion dolar. Pada tahap ini, perjudian dalam talian tidak terkawal kini menduduki tempat sebagai ekonomi ketiga terbesar di dunia, hanya di belakang Amerika Syarikat dan China, di samping mewakili bentuk jenayah siber terbesar di peringkat global.

## **Pasaran Global Didominasi oleh Sektor Tidak Terkawal**

Analisis global GCI, yang diringkaskan dalam laporan baharu, *GCI Online Gaming 2025: Global*, menunjukkan bahawa purata pasaran perjudian dalam talian tidak seimbang secara struktur:

- 78% tidak terkawal
- 22% terkawal

Ini mencerminkan pecahan bahagian pasaran Pendapatan Perjudian Kasar global, menunjukkan bahawa majoriti pendapatan yang dijana oleh pengguna mengalir di luar persekitaran yang dilesenkan, dicukai, dan dikawal. Ini bukanlah isu terpencil — sektor tidak terkawal mendominasi pasaran.

## **Satu Pasaran, Tiga Sektor**

Terdapat satu pasaran yang mengandungi industri terkawal dan tidak terkawal yang bersaing untuk khalayak, perhatian, dan perbelanjaan yang sama. Walau bagaimanapun, pertimbangan dua sektor ini tidak lagi mencukupi. Kategori ketiga — perjudian yang tidak diiktiraf — kini telah muncul secara besar-besaran.

---

Platform-platform ini meniru mekanik perjudian tetapi berada di luar klasifikasi tradisional. Ini merupakan peralihan asas yang mentakrifkan pasaran dalam talian dari 2025 dan seterusnya, membentuk semula cara pengguna melibatkan diri dengan pertaruhan dan perjudian.

Pasaran dalam talian kini terpecah kepada tiga sektor yang berbeza:

- **Terkawal** — dilesenkan dan patuh
- **Tidak terkawal** — tidak berlesen tetapi secara aktif menyasarkan dan mengurus niaga
- **Tidak diiktiraf** — produk seperti perjudian di luar klasifikasi

Ini bukan sekadar perbezaan kawal selia — ia adalah bagaimana khalayak mengalami pasaran tersebut. Apabila sektor-sektor ini bertumpu, pendapatan komersial kepada pengendali terkawal menurun, kerugian cukai meningkat, dan risiko pengguna memuncak.

### **Pasaran Hingar Putih**

Hasilnya ialah apa yang ditakrifkan oleh GCI sebagai "Pasaran Hingar Putih," di mana semuanya kelihatan, boleh diakses, dan tidak dapat dibezakan. Khalayak tidak membezakan antara sektor-sektor ini — mereka mengalami satu pasaran.

Peralihan dari pasaran dua sektor kepada pasaran tiga sektor ini akan mentakrifkan fasa seterusnya untuk perjudian dalam talian global. Penyelesaian hanya ditemui dalam rangka kerja MPEO — memantau, mengawal, menguatkuasakan, mengoptimumkan — yang tertumpu pada tindakan yang memberi manfaat kepada perdagangan, komuniti, dan pengguna di setiap bidang kuasa.

### **Komen Kepimpinan**

#### **Matt Holt, CEO GCI, berkata:**

"Dengan nilai pertaruhan sebanyak \$5.9 trilion, perjudian dalam talian tidak terkawal adalah salah satu sistem ekonomi terbesar di dunia, yang sebahagian besarnya beroperasi di luar pengawasan kawal selia. Pengawal selia tidak berdepan dengan cabaran terpendul, sebaliknya cabaran yang dominan — sebahagian besar aktiviti berlaku di luar perimeter yang terkawal. Peranan kami adalah untuk memberikan ketelusan penuh merentasi keseluruhan pasaran, membolehkan pengawal selia bertindak dengan yakin."

#### **Ismail Vali, Presiden GCI, mengulas:**

"Apa yang kita lihat sekarang ialah pasaran perjudian tiga sektor dalam setiap bidang kuasa — terkawal, tidak terkawal, dan tidak diiktiraf — dan lapisan ketiga inilah yang mempercepatkan kekeliruan pengguna, pertumbuhan tidak terkawal, dan kerumitan kawal selia secara besar-besaran."

Khalayak tidak membezakan antara sektor-sektor ini. Mereka mengalami satu pasaran, di mana semuanya boleh diakses dan semuanya bersaing secara sama rata. Dalam dunia di mana anda boleh bertaruh pada apa sahaja, pengguna semakin bertaruh pada segalanya — ini adalah gamifikasi untuk segalanya.

Jika anda tidak dapat melihat keseluruhan pasaran — terkawal, tidak terkawal, dan tidak diiktiraf — anda tidak boleh mengawalinya. Inilah peralihannya. Inilah masalah yang kami bantu selesaikan di GCI."

**Mengenai Gaming Compliance International (GCI)**

Untuk maklumat lanjut, layari:

[www.gamingcompliance.com](http://www.gamingcompliance.com)

**Hubungan Media:**

Untuk menerima salinan laporan penuh *GCI Online Gaming 2025: Global*, sila hubungi Alastair Graham, SVP Operasi Strategik, Gaming Compliance International  
+63 917 312 7802 | [alastair.graham@gamingcompliance.com](mailto:alastair.graham@gamingcompliance.com)