
**KWA UTOAJI: Jumatatu Mei 18, 2026, 00:01 Saa za Pasifiki za
Marekani**

Tatizo la Dola Trilioni: Michezo ya Kamari Mtandaoni Isiyodhibitiwa Yafikia Dola Trilioni 5.9 katika Thamani ya Kamari Ulimwenguni

**Waendeshaji wasiodhibitiwa wanatawala masoko ya kimataifa huku
shughuli za watumiaji zikihamia kwenye mfumo wa ikolojia
uliogawanywa katika sekta tatu.**

Henderson, NV, Marekani — Mei 18, 2026 — Uchanganuzi mpya kutoka [Gaming Compliance International](#) unaonyesha kuwa michezo ya kamari mtandaoni isiyodhibitiwa imefikia dola trilioni 5.9 katika thamani ya kamari ulimwenguni mwaka wa 2025, na kuthibitisha kile kinachojulikana sana kama "tatizo la dola trilioni" — kiuhalisia, uchumi wa kimataifa wa matrilioni ya dola. Katika kiwango hiki, michezo ya kamari mtandaoni isiyodhibitiwa sasa inashika nafasi ya tatu kwa uchumi mkubwa duniani, nyuma ya Marekani na Uchina pekee, huku pia ikiwakilisha aina kubwa zaidi ya uhalifu wa kimtandao ulimwenguni.

Masoko ya Kimataifa Yanatawaliwa na Sekta Isiyodhibitiwa

Uchanganuzi wa kimataifa wa GCI, uliotiwa muhtasari katika ripoti mpya, *GCI Online Gaming 2025: Global*, unaonyesha kuwa wastani wa soko la michezo ya kamari mtandaoni hauna usawa kimuundo:

- 78% isiyodhibitiwa
- 22% inayodhibitiwa

Hili linaonyesha mgawanyo wa hisa za soko wa Pato Ghafi la Michezo ya Kamari ulimwenguni, na kuthibitisha kuwa idadi kubwa ya mapato yanayotokana na watumiaji yanatiririka nje ya mazingira yaliyopewa leseni, yanayotozwa ushuru na kudhibitiwa. Hili si suala dogo — sekta isiyodhibitiwa inatawala soko.

Soko Moja, Sekta Tatu

Kuna soko moja lenye viwanda vinavyodhibitiwa na visivyodhibitiwa vinavyoshindania walengwa wale wale, umakini, na matumizi. Hata hivyo, uzingatiaji huu wa sekta mbili hautoshi tena. Kundi la tatu — kamari isiyotambuliwa — sasa limeibuka kwa kiwango kikubwa.

Mifumo hii huiga mienendo ya kamari lakini iko nje ya uainishaji wa kitamaduni. Huu ndio mabadiliko ya kimsingi yanayofafanua masoko ya mtandaoni kuanzia 2025 na kuendelea, yakibadilisha jinsi watumiaji wanavyoshiriki katika uwekaji dau na michezo ya kamari.

Masoko ya mtandaoni sasa yanagawanyika katika sekta tatu tofauti:

- **Inayodhibitiwa** — iliyopewa leseni na inatii
- **Isiyodhibitiwa** — siyo na leseni lakini inawalenga na kufanya miamala kikamilifu
- **Isiyotambuliwa** — bidhaa zinazofanana na kamari zilizo nje ya uainishaji

Huu si utofautishaji wa udhibiti pekee — ni jinsi walengwa wanavyopitia soko. Sekta hizi zinapoungana, mapato ya kibiashara kwa waendeshaji wanaodhibitiwa hupungua, upotevu wa kodi huongezeka, na hatari kwa watumiaji huongezeka.

Soko la Kelele Nyeupe

Matokeo yake ni kile ambacho GCI inakifafanua kama "Soko la Kelele Nyeupe," ambapo kila kitu kinaonekana, kinafikika, na hakitofautishiki. Walengwa hawatofautishi kati ya sekta hizi — wanapitia soko moja.

Mabadiliko haya kutoka soko la sekta mbili hadi sekta tatu yatafafanua awamu ijayo ya michezo ya kamari mtandaoni duniani. Suluhu zinapatikana pekee ndani ya mfumo wa MPEO — kufuatilia, kusimamia, kutekeleza, kuboresha — unaolenga hatua zinazonufaisha biashara, jamii na watumiaji wa kila mamlaka.

Maoni ya Uongozi

Matt Holt, Mkurugenzi Mtendaji wa GCI, alisema:

"Kwa thamani ya kamari ya dola trilioni 5.9, michezo ya kamari mtandaoni isiyodhibitiwa ni mojawapo ya mifumo mikubwa zaidi ya kiuchumi duniani, inayofanya kazi kwa kiasi kikubwa nje ya usimamizi wa udhibiti. Wasimamizi hawakabiliani na changamoto ndogo, bali ni changamoto kuu — idadi kubwa ya shughuli inafanyika nje ya eneo linalodhibitiwa. Jukumu letu ni kutoa uwazi kamili katika soko zima, na kuwezesha wasimamizi kuchukua hatua kwa ujasiri."

Ismail Vali, Rais wa GCI, alitoa maoni:

"Kile tunachokiona sasa ni soko la michezo ya kamari la sekta tatu katika kila mamlaka — inayodhibitiwa, isiyodhibitiwa, na isiyotambuliwa — na ni tabaka hili la tatu ambalo linaharakisha mkanganyiko wa watumiaji, ukuaji usiodhibitiwa, na utata wa udhibiti kwa kiwango kikubwa.

Walengwa hawatofautishi kati ya sekta hizi. Wanapitia soko moja, ambapo kila kitu kinafikika na kila kitu kinashindana kwa usawa. Katika ulimwengu ambapo unaweza kuweka dau kwa chochote, watumiaji wanazidi kuweka dau kwa kila kitu — huu ni ufanyaji wa kila kitu kuwa mchezo.

Ikiwa huwezi kuona soko zima — inayodhibitiwa, isiyodhibitiwa, na isiyotambuliwa — huwezi kulidhibiti. Haya ndiyo mabadiliko. Hili ndilo tatizo tunalosaidia kutatua hapa GCI."

Kuhusu Gaming Compliance International (GCI)

Kwa maelezo zaidi, tembelea:
www.gamingcompliance.com

Mawasiliano ya Vyombo vya Habari:

Ili kupokea nakala kamili ya ripoti ya *GCI Online Gaming 2025: Global*, tafadhali wasiliana na Alastair Graham, Makamu wa Rais Mwandamizi wa Uendeshaji Mikakati, Gaming Compliance International.

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