GCI COMPLIANCE GROUP, INC.
2831 St. Rose Parkway, Suite 200, Henderson, NV, 89052
Contact: Ross Anderson, COO
ross.anderson@gamingcompliance.com

สำหรับเผยแพร่: วันจันทร์ที่ 18 พฤษภาคม 2026 เวลา 00:01 น. ตามเวลาแปซิฟิกของสหรัฐอเมริกา

ปัญหาล้านล้านดอลลาร์: การพนันออนไลน์ที่ไม่ได้รับการควบคุมมีมูลค่าการเดิมพันทั่วโลกสูงถึง 5.9 ล้านล้านดอลลาร์

ผู้ให้บริการที่ไม่ได้รับการควบคุมครองตลาดทั่วโลก

ในขณะที่พฤติกรรมการใช้งานของผู้บริโภคเปลี่ยนไปยังระบบนิเวศแบบสามภาคส่วนที่กระจัดกระจาย

เฮนเดอร์สัน รัฐเนวาดา สหรัฐอเมริกา — 18 พฤษภาคม 2026 — การวิเคราะห์ใหม่จาก Gaming Compliance International เปิดเผยว่าการพนันออนไลน์ที่ไม่ได้รับการควบคุมมีมูลค่าการเดิมพันทั่วโลกสูงถึง 5.9 ล้านล้านดอลลาร์ในปี 2025 ซึ่งยืนยันถึงสิ่งที่เรียกกันอย่างกว้างขวางว่า "ปัญหาล้านล้านดอลลาร์" โดยในความเป็นจริงแล้ว นี่คือเศรษฐกิจระดับโลกที่มีมูลค่าหลายล้านล้านดอลลาร์ ในระดับนี้ การพนันออนไลน์ที่ไม่ได้รับการควบคุมได้รับการจัดอันดับให้เป็นเศรษฐกิจที่ใหญ่เป็นอันดับสามของโลก รองจากสหรัฐอเมริกาและจีนเท่านั้น ในขณะเดียวกันก็เป็นรูปแบบอาชญากรรมทางไซเบอร์ที่ใหญ่ที่สุดในโลกด้วย

ตลาดทั่วโลกถูกครอบงำโดยภาคส่วนที่ไม่ได้รับการควบคุม

การวิเคราะห์ระดับโลกของ GCI ซึ่งสรุปไว้ในรายงานฉบับใหม่ *GCI Online Gaming 2025: Global* แสดงให้เห็นว่าตลาดการพนันออนไลน์โดยเฉลี่ยมีความไม่สมดุลในเชิงโครงสร้าง:

- 78% ไม่ได้รับการควบคุม
- 22% ได้รับการควบคุม

สิ่งนี้สะท้อนให้เห็นถึงการแบ่งส่วนแบ่งตลาดของรายได้รวมจากการพนันทั่วโลก ซึ่งแสดงให้เห็นว่ารายได้ส่วนใหญ่ที่เกิดจากผู้บริโภคกำลังไหลออกไปนอกสภาพแวดล้อมที่ได้รับใบอนุญาต มีการเสียภาษี และได้รับการควบคุม นี่ไม่ใช่ปัญหาเล็กน้อย แต่ภาคส่วนที่ไม่ได้รับการควบคุมกำลังครอบงำตลาด

GCI COMPLIANCE GROUP, INC.
2831 St. Rose Parkway, Suite 200, Henderson, NV, 89052
Contact: Ross Anderson, COO
ross.anderson@gamingcompliance.com

หนึ่งตลาด สามภาคส่วน

มีเพียงตลาดเดียวที่ประกอบด้วยอุตสาหกรรมที่ได้รับการควบคุมและไม่ได้รับการควบคุม ซึ่งแข่งขันกันเพื่อแย่งชิงกลุ่มเป้าหมาย ความสนใจ และการใช้จ่ายเดียวกัน อย่างไรก็ตาม การพิจารณาแบบสองภาคส่วนนี้ไม่เพียงพออีกต่อไป หมวดหมู่ที่สาม — การพนันที่ไม่ได้รับการยอมรับ — ได้ปรากฏขึ้นในวงกว้างแล้ว

แพลตฟอร์มเหล่านี้จำลองกลไกของการพนันแต่หลุดพ้นจากการจัดประเภทแบบดั้งเดิม
นี่คือการเปลี่ยนแปลงพื้นฐานที่กำหนดรูปแบบของตลาดออนไลน์ตั้งแต่ปี 2025 เป็นต้นไป
ซึ่งพลิกโฉมวิธีการที่ผู้บริโภคมีส่วนร่วมกับการเดิมพันและการพนัน
ปัจจุบันตลาดออนไลน์กำลังแตกแขนงออกเป็นสามภาคส่วนที่แตกต่างกัน:

- **ได้รับการควบคุม** — ได้รับใบอนุญาตและปฏิบัติตามกฎระเบียบ
- **ไม่ได้รับการควบคุม** — ไม่มีใบอนุญาต แต่กำหนดเป้าหมายและทำธุรกรรมอย่างจริงจัง
- **ไม่ได้รับการยอมรับ** — ผลิตภัณฑ์ที่คล้ายการพนันซึ่งอยู่นอกเหนือการจัดประเภท

นี่ไม่ใช่แค่ความแตกต่างทางกฎระเบียบเท่านั้น แต่เป็นวิธีที่กลุ่มเป้าหมายสัมผัสกับตลาด เมื่อภาคส่วนเหล่านี้หลอมรวมกัน
รายได้เชิงพาณิชย์ของผู้ให้บริการที่ได้รับการควบคุมจะลดลง การสูญเสียภาษีจะเพิ่มขึ้น
และความเสี่ยงต่อผู้บริโภคจะทวีความรุนแรงขึ้น

ตลาดสัญญาณรบกวนสีขาว

ผลลัพธ์คือสิ่งที่ GCI นิยามว่าเป็น "ตลาดสัญญาณรบกวนสีขาว" ซึ่งทุกสิ่งสามารถมองเห็น เข้าถึงได้ และแยกแยะไม่ออก
กลุ่มเป้าหมายไม่ได้แยกแยะความแตกต่างระหว่างภาคส่วนเหล่านี้ พวกเขาสัมผัสได้ถึงตลาดเพียงแห่งเดียว

การเปลี่ยนแปลงจากตลาดแบบสองภาคส่วนเป็นตลาดแบบสามภาคส่วนจะกำหนดระยะต่อไปของการพนันออนไลน์ทั่วโลก
แนวทางแก้ไขจะพบได้ในกรอบการทำงาน MPEO — ตรวจสอบ ควบคุม บังคับใช้ ปรับให้เหมาะสม —
ซึ่งมุ่งเน้นไปที่การดำเนินการที่เป็นประโยชน์ต่อการค้า ชุมชน และผู้บริโภคในแต่ละเขตอำนาจศาล

GCI COMPLIANCE GROUP, INC.
2831 St. Rose Parkway, Suite 200, Henderson, NV, 89052
Contact: Ross Anderson, COO
ross.anderson@gamingcompliance.com

ความคิดเห็นจากผู้บริหาร

Matt Holt ซีอีโอของ GCI กล่าวว่า:

"ด้วยมูลค่าการเดิมพัน 5.9 ล้านล้านดอลลาร์
การพนันออนไลน์ที่ไม่ได้รับการควบคุมจึงเป็นหนึ่งในระบบเศรษฐกิจที่ใหญ่ที่สุดในโลก
ซึ่งดำเนินงานอยู่นอกเหนือการดูแลของหน่วยงานกำกับดูแลเป็นส่วนใหญ่
หน่วยงานกำกับดูแลไม่ได้เผชิญกับความท้าทายเล็กน้อย แต่เป็นความท้าทายที่ครอบงำตลาด —
พฤติกรรมการใช้งานส่วนใหญ่เกิดขึ้นนอกเหนือขอบเขตที่ได้รับการควบคุม
บทบาทของเราคือการให้ความโปร่งใสอย่างเต็มรูปแบบทั่วทั้งตลาด
เพื่อช่วยให้หน่วยงานกำกับดูแลสามารถดำเนินการได้อย่างมั่นใจ"

Ismail Vali ประธานของ GCI ให้ความเห็นว่า:

"สิ่งที่เรากำลังเห็นในขณะนี้คือตลาดการพนันแบบสามภาคส่วนในทุกเขตอำนาจศาล — ได้รับการควบคุม ไม่ได้รับการควบคุม และไม่ได้รับการยอมรับ — และชั้นที่สามนี้เองที่เป็นตัวเร่งให้เกิดความสับสนของผู้บริโภค การเติบโตที่ไม่ได้รับการควบคุม และความซับซ้อนด้านกฎระเบียบในวงกว้าง
กลุ่มเป้าหมายไม่ได้แยกแยะความแตกต่างระหว่างภาคส่วนเหล่านี้ พวกเขาสัมผัสกับตลาดเพียงแห่งเดียว
ที่ซึ่งทุกสิ่งสามารถเข้าถึงได้และทุกสิ่งแข่งขันกันอย่างเท่าเทียมกัน ในโลกที่คุณสามารถเดิมพันได้กับทุกสิ่ง
ผู้บริโภคกำลังเดิมพันกับทุกสิ่งเพิ่มมากขึ้น — นี่คือการเปลี่ยนทุกสิ่งให้เป็นเกม
หากคุณไม่สามารถมองเห็นตลาดทั้งหมด — ได้รับการควบคุม ไม่ได้รับการควบคุม และไม่ได้รับการยอมรับ —
คุณก็ไม่สามารถควบคุมมันได้ นี่คือการเปลี่ยนแปลง นี่คือปัญหาที่เรากำลังช่วยแก้ไขที่ GCI"

เกี่ยวกับ Gaming Compliance International (GCI)

ดูข้อมูลเพิ่มเติมได้ที่:
www.gamingcompliance.com

GCI COMPLIANCE GROUP, INC.
2831 St. Rose Parkway, Suite 200, Henderson, NV, 89052
Contact: Ross Anderson, COO
ross.anderson@gamingcompliance.com

ข้อมูลการติดต่อสำหรับสื่อมวลชน:

หากต้องการรับสำเนารายงาน *GCI Online Gaming 2025: Global* ฉบับเต็ม โปรดติดต่อ Alastair Graham

รองประธานอาวุโสฝ่ายปฏิบัติการเชิงกลยุทธ์ Gaming Compliance International

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