



GAMING COMPLIANCE INTERNATIONAL

Jeux en Ligne 2024-2025 : Afrique

DATE DE PUBLICATION

Juillet 2026

Introduction (1/2)

Lorsque les publics africains souhaitent trouver des jeux d'argent et de paris en ligne – un contenu qu'ils réclament et avec lequel ils désirent s'engager – ils devraient trouver des options de paris et de jeux équitables, sûres et durables sur le marché des jeux d'argent en ligne de chaque nation africaine.

Aujourd'hui, cette situation est compliquée par des réalités réglementaires très différentes à travers le continent, allant de marchés entièrement interdits à ceux dotés de cadres réglementaires récemment mis en place. Elle est encore compliquée par la présence et la persistance du secteur non réglementé, qui cherche à exploiter chaque marché quelles que soient ses conditions réglementaires.

Une réglementation efficace des jeux d'argent et de paris en ligne peut apporter des avantages considérables aux nations africaines. Ces avantages se répartissent comme suit :

Commerce local : Des entreprises prospères opérant localement, créant de l'emploi, de l'investissement, des chaînes d'approvisionnement et une croissance économique.

Communautés locales : Des recettes fiscales durables et un financement des prestations publiques.

Consommateurs locaux : Des consommateurs traités équitablement et protégés, ainsi que l'exclusion des publics mineurs et vulnérables.

L'objectif de la réglementation n'est pas de réglementer exclusivement les opérateurs agréés. L'objectif de la réglementation est de réglementer le marché.

Les consommateurs perçoivent un marché unique des jeux d'argent en ligne, comprenant à la fois un secteur réglementé et un secteur non réglementé. Le succès de la réglementation doit donc être mesuré par les résultats du marché plutôt que par la seule activité au sein du secteur réglementé. Le défi pour les nations africaines, en particulier celles dotées de secteurs de jeux d'argent en ligne réglementés, est en définitive une question d'objectifs et de résultats.

Objectifs	Résultats de marché souhaités
Protéger les consommateurs.	Les consommateurs choisissent d'entrer, d'utiliser et de rester dans le secteur réglementé.
Réduire la participation au secteur non réglementé.	La participation au secteur non réglementé diminue.
Promouvoir des marchés réglementés durables.	Le secteur réglementé demeure attractif, accessible et compétitif.
Protéger les recettes fiscales et les prestations publiques.	Des retombées économiques et communautaires durables sont générées.
Préserver l'intégrité du marché.	La participation criminelle et la criminalité financière sont réduites.
Favoriser le développement économique.	Les entreprises locales, l'emploi et les chaînes d'approvisionnement se développent durablement.

Introduction (2/2)

Dans le cadre du suivi et de l'analyse du marché réalisés pour ce rapport, des relations constantes sont observées entre les résultats du marché et quatre grands domaines de politique publique qui influencent directement la compétitivité du secteur réglementé :

1. Fiscalité des clients : Des taxes élevées imposées directement aux clients encouragent la migration vers le secteur non réglementé, où ces coûts n'existent pas.

2. Fiscalité des opérateurs : Lorsque la fiscalité réduit sensiblement la compétitivité des opérateurs, les entreprises réglementées sont moins en mesure de rivaliser sur les prix, les cotes, les bonus, les produits et l'expérience client.

3. Paiements : Des coûts de paiement excessifs ou des structures de paiement monopolistiques créent des frictions, augmentent les coûts de transaction et dégradent l'expérience client, fonctionnant souvent comme une taxe cachée supplémentaire sur la participation réglementée.

4. Disponibilité des produits : Les restrictions telles que les interdictions de produits, les limites de mise irréalistes ou les plafonds de gain maximal peuvent détourner involontairement la demande des consommateurs vers le secteur non réglementé.

L'analyse qui suit est menée à travers le **cadre MPEO** :
Surveiller, Contrôler, Faire Respecter, Optimiser.

Le cadre MPEO reconnaît qu'une réglementation efficace va au-delà de l'octroi de licences aux opérateurs. Il exige des régulateurs qu'ils surveillent l'ensemble du marché, contrôlent le secteur non réglementé et l'écosystème qui le permet, fassent respecter des mesures proportionnées contre la participation non réglementée, et optimisent le secteur réglementé afin qu'il demeure attractif, accessible et compétitif pour les consommateurs. Aujourd'hui, le secteur non réglementé est devenu de plus en plus sophistiqué dans l'acquisition, la fidélisation et la réactivation des consommateurs à travers les canaux numériques. Le secteur réglementé constitue le risque visible ; le secteur non réglementé devient de plus en plus le risque structurel pour les résultats du marché.

Si les consommateurs n'entrent pas dans le secteur réglementé et n'y restent pas, nombre des protections mises en place par les régulateurs – notamment les mesures de jeu responsable et de protection des joueurs telles que les dispositifs d'auto-exclusion – ne peuvent atteindre leurs objectifs. Les conséquences vont au-delà de la perte de revenus pour les opérateurs agréés et incluent un affaiblissement de la protection des consommateurs, une baisse des recettes fiscales, une diminution des prestations publiques et une hausse de la participation criminelle.

Les données et l'analyse présentées dans ce rapport doivent donc être interprétées à travers le prisme des résultats du marché : les approches réglementaires actuelles protègent-elles les consommateurs, réduisent-elles la participation au secteur non réglementé et optimisent-elles le marché des jeux d'argent en ligne afin que les consommateurs choisissent d'entrer, d'utiliser et de rester dans le secteur réglementé, générant des avantages durables pour les entreprises, les gouvernements et les sociétés à travers l'Afrique.

Aperçu du marché

2025

Marché total des jeux d'argent en ligne : Afrique

Répartition du GGR 2025

\$5.2 Md
23% Réglementé

\$17.8 Md
77% Non réglementé



Remarque : le GGR est le « chiffre d'affaires brut des jeux » (gross gaming revenue). Les produits en ligne couverts par les données de ce rapport sont les paris sportifs et les casinos (y compris le poker).

EXPOSITION DU PUBLIC

11%

L'impact des jeux d'argent réglementés et des contenus associés sur le public

OPÉRATEURS NON RÉGLEMENTÉS EN AFRIQUE

4,129

EXPOSITION DU PUBLIC

89%

L'impact des jeux d'argent non réglementés et des contenus associés sur le public

IMPACT SUR LA POPULATION

14% des Africains, 215 M

Part de la population ayant interagi avec l'ensemble du marché des jeux d'argent en ligne

2024

Marché total des jeux d'argent en ligne : Afrique

Répartition du GGR 2024

\$4.4 Md
22% Réglementé

\$15.6 Md
78% Non réglementé



Remarque : le GGR est le « chiffre d'affaires brut des jeux » (gross gaming revenue). Les produits en ligne couverts par les données de ce rapport sont les paris sportifs et les casinos (y compris le poker).

EXPOSITION DU PUBLIC

10%

L'impact des jeux d'argent réglementés et des contenus associés sur le public

OPÉRATEURS NON RÉGLEMENTÉS EN AFRIQUE

3,644

EXPOSITION DU PUBLIC

90%

L'impact des jeux d'argent non réglementés et des contenus associés sur le public

IMPACT SUR LA POPULATION

13% des Africains, 198 M

Part de la population ayant interagi avec l'ensemble du marché des jeux d'argent en ligne

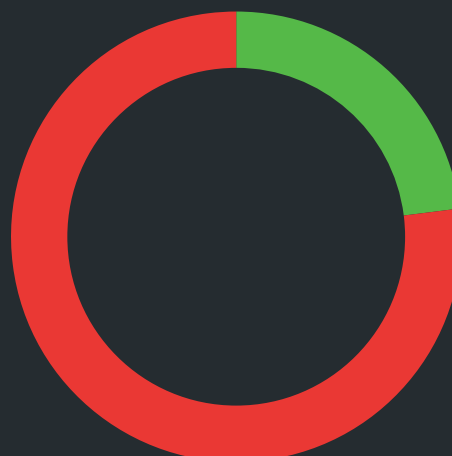
Comparaisons des marchés en ligne

Total Afrique Répartition du GGR

Exercice 2025

23%
Réglementé

77%
Non réglementé



Mondial Répartition du GGR

Exercice 2025

22%
Réglementé

78%
Non réglementé

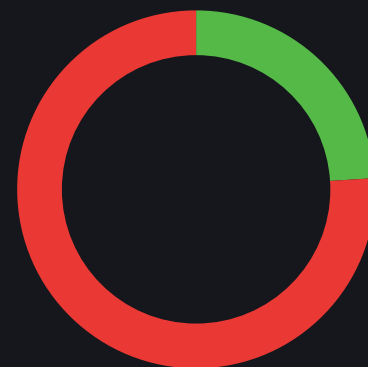


Amérique du Nord Répartition du GGR

Exercice 2025

24%
Réglementé

76%
Non réglementé

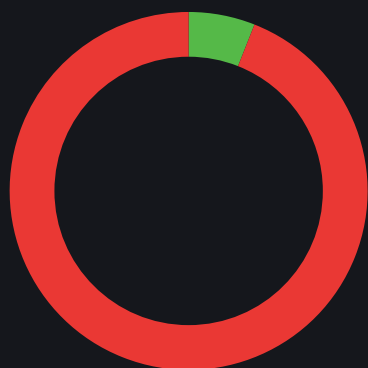


Asie-Pacifique Répartition du GGR

Exercice 2025

6%
Réglementé

94%
Non réglementé

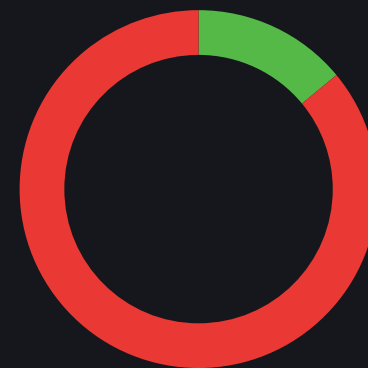


Moyen-Orient et Afrique Répartition du GGR

Exercice 2025

14%
Réglementé

86%
Non réglementé

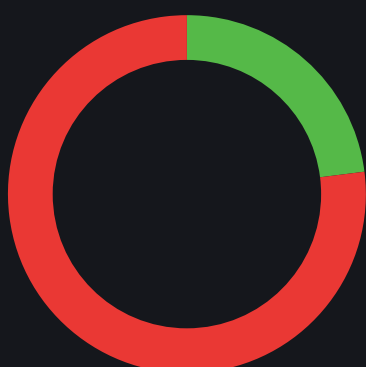


Europe Répartition du GGR

Exercice 2025

23%
Réglementé

77%
Non réglementé

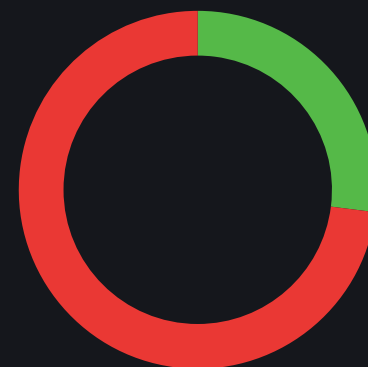


Amérique latine Répartition du GGR

Exercice 2025

27%
Réglementé

73%
Non réglementé



Perspectives régionales

2025

Marché africain des jeux d'argent en ligne : Régions

Total Afrique Répartition du GGR

Exercice 2025

\$5.2 Md

23% Réglementé

\$17.8 Md

77% Non réglementé



Afrique centrale Répartition du GGR

Exercice 2025

\$246 M

22% Réglementé

\$848 M

78% Non réglementé



Afrique de l'Est Répartition du GGR

Exercice 2025

\$9 M

0.3% Réglementé

\$2.8 Md

99.7% Non réglementé



Afrique australe Répartition du GGR

Exercice 2025

\$603 M

15% Réglementé

\$3.4 Md

85% Non réglementé



Afrique de l'Ouest Répartition du GGR

Exercice 2025

\$2.9 Md

28% Réglementé

\$7.4 Md

72% Non réglementé



Afrique du Nord Répartition du GGR

Exercice 2025

\$1.5 Md

31% Réglementé

\$3.3 Md

69% Non réglementé



2024

Marché africain des jeux d'argent en ligne : Régions

Total Afrique Répartition du GGR

Exercice 2024

\$4.4 Md

22% Réglementé

\$15.6 Md

78% Non réglementé



Afrique centrale Répartition du GGR

Exercice 2024

\$189 M

20% Réglementé

\$760 M

80% Non réglementé



Afrique du Nord Répartition du GGR

Exercice 2024

\$9 M

0.3% Réglementé

\$2.6 Md

99.7% Non réglementé



Afrique de l'Est Répartition du GGR

Exercice 2024

\$493 M

14% Réglementé

\$3.1 Md

86% Non réglementé



Afrique australe Répartition du GGR

Exercice 2024

\$2.4 Md

28% Réglementé

\$6.2 Md

72% Non réglementé



Afrique de l'Ouest Répartition du GGR

Exercice 2024

\$1.2 Md

29% Réglementé

\$3.0 Md

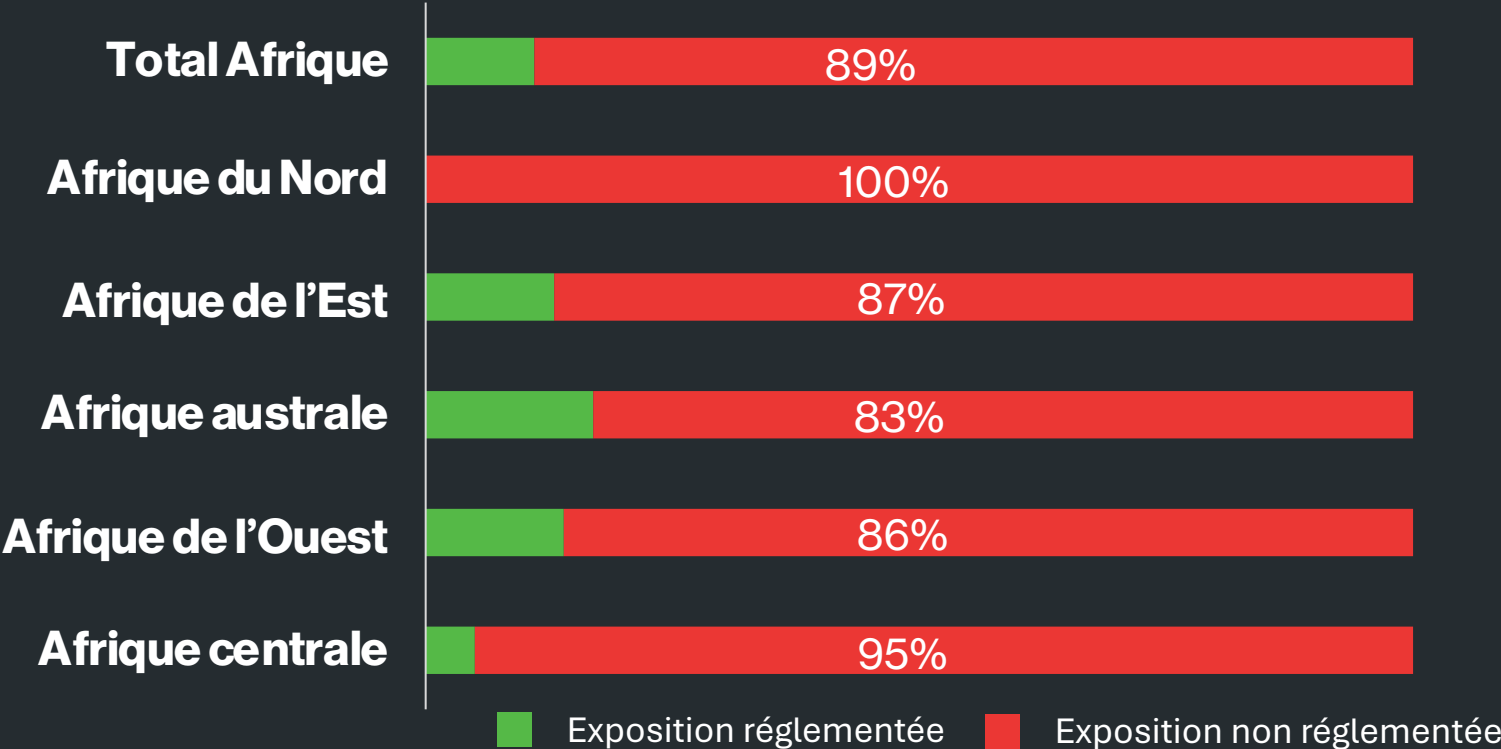
71% Non réglementé



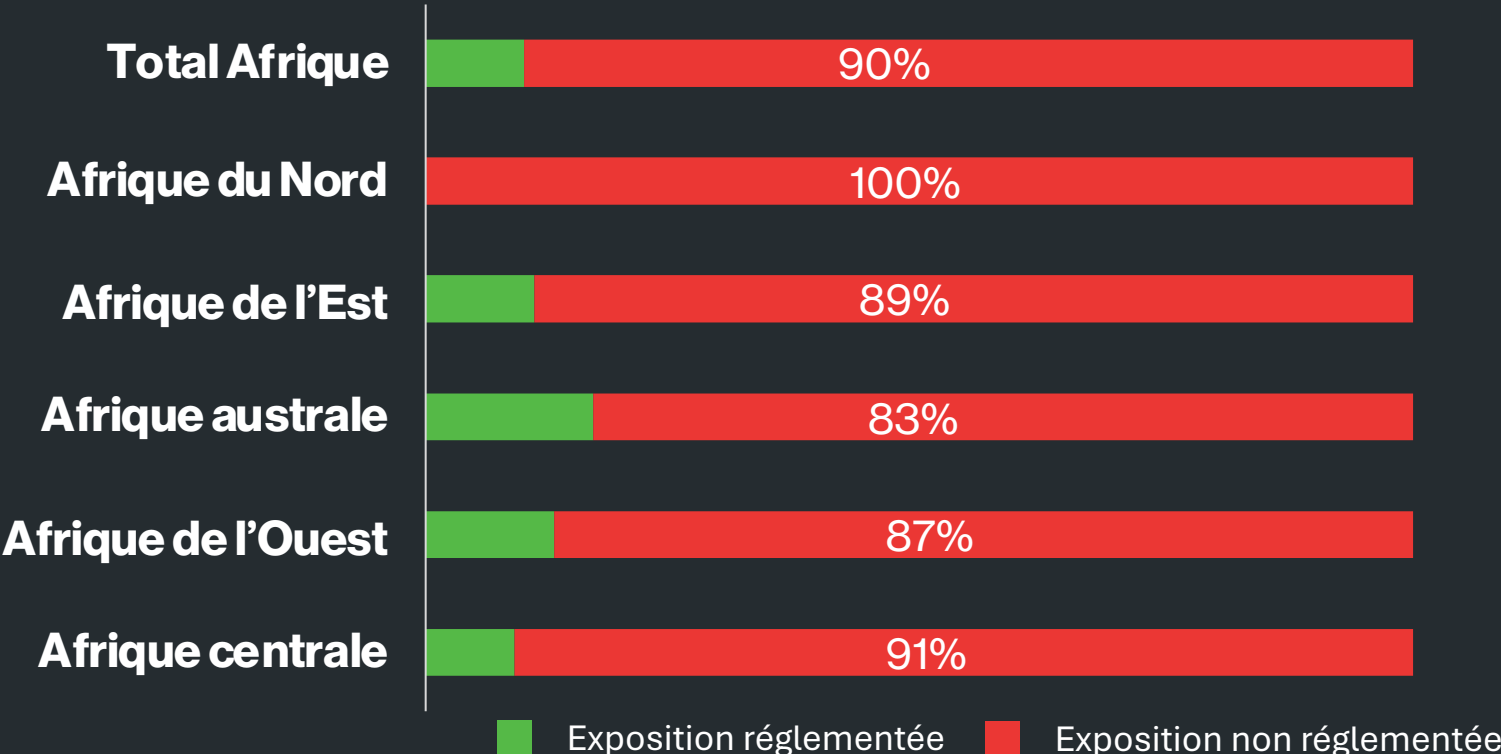
2024-2025 Exposition du public

EXPOSITION DU PUBLIC : L'impact des jeux d'argent et des contenus associés sur le public, selon une vue combinée des douze éléments essentiels de l'écosystème (affiliés, sites, paiements, plateformes de médias sociaux, jeu responsable, publicités, streaming, communications de pair à pair, chaîne d'approvisionnement, recherche/LLM, produits et applications). La mesure de l'exposition du public constitue un « indicateur d'alerte précoce » utile sur l'évolution possible de la répartition du GGR entre les secteurs.

2025



2024



2024-2025 Impact sur la population

IMPACT SUR LA POPULATION : Part de la population ayant interagi avec l'ensemble du marché des jeux d'argent en ligne.

2025

	Pourcentage de la population de la région	Impact sur la population
Afrique du Nord	18%	39 millions
Afrique de l'Est	11%	51 millions
Afrique australe	19%	38 millions
Afrique de l'Ouest	16%	71 millions
Afrique centrale	9%	16 millions

Afrique
TOTAL 2025:
215 M

Pourcentage
moyen de la
population :
14%

2024

	Pourcentage de la population de la région	Impact sur la population
Afrique du Nord	17%	37 millions
Afrique de l'Est	10%	47 millions
Afrique australe	17%	34 millions
Afrique de l'Ouest	14%	64 millions
Afrique centrale	9%	16 millions

Afrique
TOTAL 2024:
198 M

Pourcentage
moyen de la
population :
13%

Marché africain des jeux d'argent en ligne : Régions



Tableau périodique du GGR : Afrique 2025

PLUS ÉLEVÉ PLUS FAIBLE	Nigeria 56% Non réglementé	Seychelles 60% Non réglementé	Sierra Leone 63% Non réglementé	Zambie 63% Non réglementé	Malawi 64% Non réglementé	AFRIQUE Moyenne totale 77% Non réglementé AFRIQUE DU NORD Moyenne 99.7% Non réglementé AFRIQUE DE L'EST Moyenne 85% Non réglementé AFRIQUE AUSTRALE Moyenne 72% Non réglementé AFRIQUE DE L'OUEST Moyenne 69% Non réglementé AFRIQUE CENTRALE Moyenne 78% Non réglementé
	Mozambique 66% Non réglementé	Cameroun 66% Non réglementé	Ghana 67% Non réglementé	Ouganda 68% Non réglementé	Afrique du Sud 69% Non réglementé	
	Congo, Rép. dém. 74% Non réglementé	Sénégal 76% Non réglementé	Rwanda 77% Non réglementé	Tanzanie 78% Non réglementé	Lesotho 81% Non réglementé	
	Kenya 84% Non réglementé	Botswana 85% Non réglementé	Namibie 87% Non réglementé	Bénin 88% Non réglementé	Congo, Rép. 89% Non réglementé	
	Libéria 89% Non réglementé	Côte d'Ivoire 90% Non réglementé	Burkina Faso 91% Non réglementé	Togo 91% Non réglementé	Zimbabwe 92% Non réglementé	
	Angola 92% Non réglementé	Guinée 93% Non réglementé	Mali 93% Non réglementé	Burundi 93% Non réglementé	Soudan du Sud 94% Non réglementé	
	Gabon 95% Non réglementé	Niger 95% Non réglementé	Eswatini 96% Non réglementé	Tunisie 96% Non réglementé	Tchad 96% Non réglementé	
	Madagascar 99% Non réglementé	Cap-Vert 100% Non réglementé	Guinée-Bissau 100% Non réglementé	Mauritanie 100% Non réglementé	Gambie 100% Non réglementé	
	République centrafricaine 100% Non réglementé	Guinée équatoriale 100% Non réglementé	São Tomé-et-Principe 100% Non réglementé	Soudan 100% Non réglementé	Éthiopie 100% Non réglementé	
	Érythrée 100% Non réglementé	Djibouti 100% Non réglementé	Somalie 100% Non réglementé	Maurice 100% Non réglementé	Comores 100% Non réglementé	
	Égypte 100% Non réglementé	Maroc 100% Non réglementé	Algérie 100% Non réglementé	Libye 100% Non réglementé		

La voie vers l'optimisation : L'évaluation de l'Afrique

La méthode de notation GCI attribue aux marchés des jeux d'argent en ligne un score sur une base idéalisée de 100, en fonction de divers critères et facteurs.

Conditions de marché prises en compte dans la notation :

Fiscalité :
opérateurs et
clients.



Facilité de
licence pour les
nouveaux
opérateurs.



Disponibilité des
produits et
restrictions.



Part réglementée
du marché des
jeux d'argent en
ligne.



Paiements :
infrastructure et
risques.



Application de la
réglementation et
ressources
publiques.



*Parmi d'autres facteurs, y compris certains aspects des éléments essentiels de l'écosystème.

Les fiches d'évaluation GCI constituent un « instantané » résumé des conditions et du statut actuels du marché, et ne prennent pas en compte l'ensemble des conditions présentes sur un marché donné. Elles ne doivent pas être considérées comme une mesure autonome du potentiel du marché.

Les fiches d'évaluation sont notées sur un score optimisé de « 100 », un score de 100/100 représentant un marché totalement exempt d'interférence non réglementée, doté d'une législation optimisée, de protections pour les opérateurs et le public, ainsi que d'autres conditions idéalisées. Aucune juridiction au monde n'atteindrait un score de 100/100.

Fiches d'évaluation régionales : Moyennes

2025

2024

Total Afrique : 10/100

Total Afrique : 9/100

Afrique du Nord
Score moyen :

0/100

Afrique du Nord
Score moyen :

0/100

Afrique de l'Est
Score moyen :

11/100

Afrique de l'Est
Score moyen :

10/100

Afrique australe
Score moyen :

16/100

Afrique australe
Score moyen :

15/100

Afrique de l'Ouest
Score moyen :

10/100

Afrique de l'Ouest
Score moyen :

9/100

Afrique centrale
Score moyen :

8/100

Afrique centrale
Score moyen :

6/100

CLÉ :



AFRIQUE
DU NORD



AFRIQUE
DE L'EST



AFRIQUE
AUSTRALE



AFRIQUE
DE L'OUEST



AFRIQUE
CENTRALE

Niveaux d'évaluation

Marchés en évolution : Marchés dotés d'une législation solide, d'une présence d'opérateurs réglementés et d'un régulateur établi.

Marchés en développement : Marchés à présence réglementaire et possibilités de licence limitées.

Marchés en difficulté : Marchés à législation, présence réglementaire et/ou protections des opérateurs et des clients faibles ou inexistantes, où les acteurs non réglementés dominent.

Marchés en évolution : exemples

Ghana Score 2025 :

- Paris sportifs et casino légaux et agréés
- Réglementation stable et transparente ; aucune taxe à la charge des clients

38
100

Nigeria Score 2025 :

- Paris sportifs et casino légaux et agréés
- Application de la réglementation solide mais fragmentée

32
100

Marchés en développement : exemples

Tanzanie Score 2025 :

- Licence et demande claires pour paris sportifs et casino
- Absence d'une application juridique rigoureuse

26
100

Zambie Score 2025 :

- Peu de protections pour les clients
- Licence de casino en ligne faible mais existante

27
100

Marchés en difficulté : exemples

Kenya Score 2025 :

- Forte présence d'opérateurs non réglementés
- Réglementation en amélioration mais historiquement instable

19
100

Bénin Score 2025 :

- Législation faible en matière de jeux en ligne
- Manque général de clarté du marché

8
100

CLÉ :



AFRIQUE
DU NORD



AFRIQUE
DE L'EST



AFRIQUE
AUSTRALE



AFRIQUE
DE L'OUEST



AFRIQUE
CENTRALE

Objectifs et résultats

Objectifs et résultats

Les résultats du marché sont la mesure ultime du succès réglementaire. Les politiques atteignent-elles le résultat qu'elles sont censées atteindre ?

Objectif	Résultat
Protection des consommateurs 	Les consommateurs sont-ils mieux protégés ?
Collecte des taxes 	La fiscalité capte-t-elle une part importante ou faible de l'ensemble du marché des jeux en ligne ?
Canalisation 	Les consommateurs utilisent-ils le secteur réglementé et y restent-ils ?
Durabilité des revenus 	Les opérateurs licenciés augmentent-ils durablement leurs revenus ?
Prévention de la criminalité 	Les acteurs criminels gagnent-ils ou perdent-ils des parts de marché ?

L'objectif de la réglementation n'est pas de réglementer exclusivement les opérateurs licenciés.

L'objectif de la réglementation est de réglementer l'ensemble du marché des jeux en ligne.

Le mythe du marché gris

Licence locale pour les opérateurs réglementés

Profite au commerce local, à la communauté et aux consommateurs.



Doit se conformer au droit de la juridiction locale.



Doit protéger les consommateurs.



Doit prendre en charge les dispositifs d'auto-exclusion.



Doit respecter les protections des communautés vulnérables et l'exclusion des mineurs.



Licence internationale pour les opérateurs non réglementés

Profite aux entreprises, pas aux consommateurs ni aux juridictions.



Présente une couverture réglementaire « alternative ».



Continuité bancaire.



Couverture et résilience du traitement des paiements.



« Optionnalité » juridictionnelle.



La licence dite « marché gris » se présente comme une alternative juridique viable à la licence locale. Toutefois, les licences de marché gris n'autorisent pas les opérateurs à percevoir de l'argent dans une quelconque juridiction d'activité sans payer l'impôt local et respecter les règles locales. Il n'existe aucune alternative significative au droit de chaque juridiction ni à la conformité à ses règles au moyen d'une licence locale propre à chaque juridiction.

Réglementé vs non réglementé

Prix

Les opérateurs réglementés ne peuvent pas rivaliser avec les opérateurs non réglementés sur les prix. Les opérateurs non réglementés ne paient ni impôt ni licence.



Produit

Les opérateurs non réglementés proposent plus de produits, quelle que soit la loi, et ne sont soumis à aucune réglementation.



Promotion

Les opérateurs non réglementés peuvent se permettre d'offrir plus d'argent, plus souvent, sur tous les produits.



JEUX D'ARGENT EN LIGNE RÉGLEMENTÉS

Doit respecter les réglementations.

Ne peut pas recourir à des contenus de streaming illégaux.

Doit payer des impôts, ce qui se répercute sur les prix.

Doit respecter la législation locale.

JEUX D'ARGENT EN LIGNE NON RÉGLEMENTÉS

Opère sans contraintes.

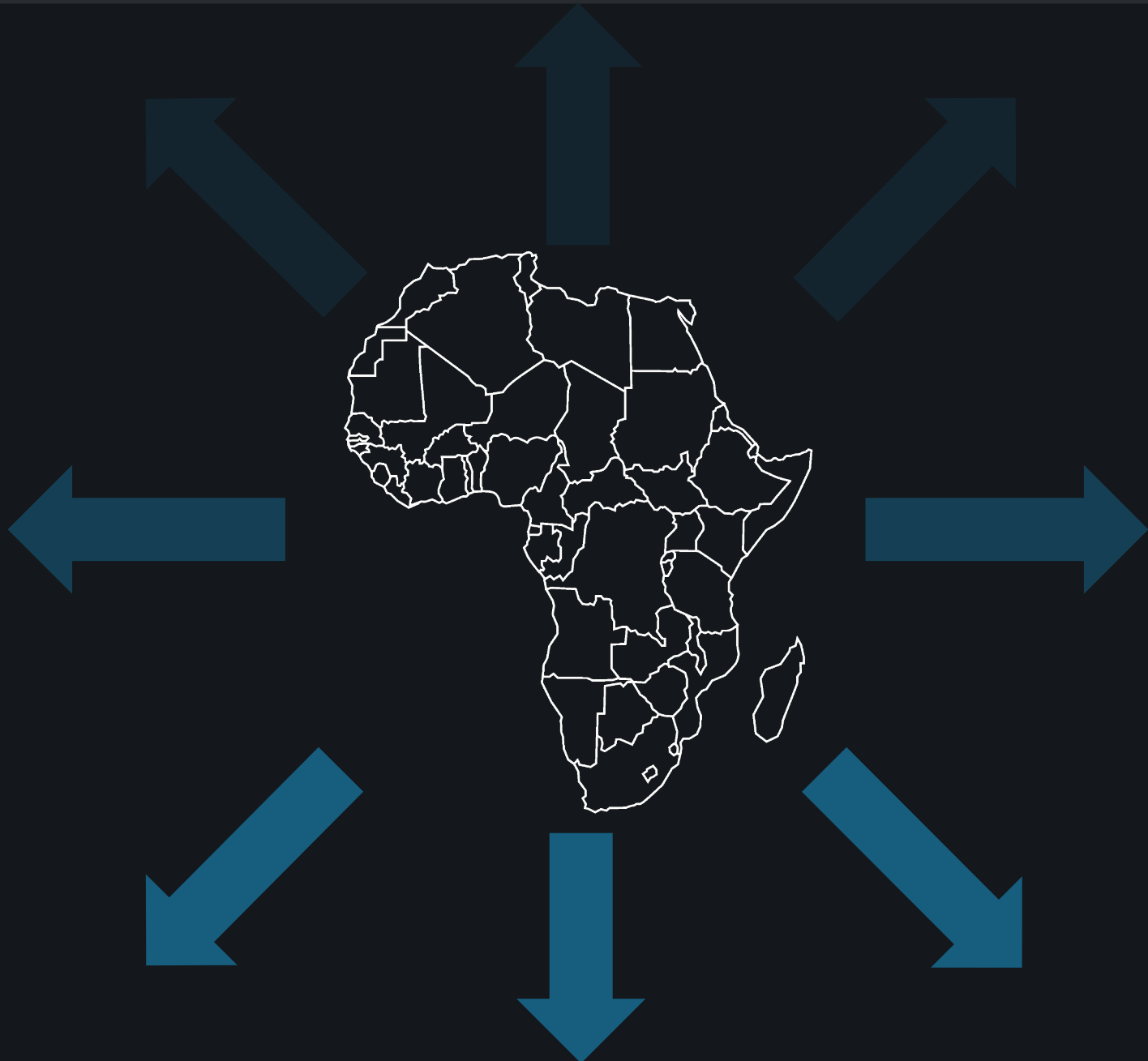
Le public peut regarder le sport en direct (illégalement) tout en pariant.

Des prix imbattables car ils ne paient pas d'impôt.

Ne respectent aucune loi ni aucune règle.

Fragmentation réglementaire

Les juridictions qui participent à la délivrance de licences internationales pour les opérateurs non réglementés s'opposent directement aux nations africaines qui cherchent à maximiser les bénéfices locaux. Le conflit qui en résulte a façonné des années de fragmentation réglementaire à travers l'Afrique, exploitée par des opérateurs non réglementés agissant en dehors des lois et des règles propres à chaque nation.



Évolution réglementaire :

La question cruciale était autrefois : « *Dans quelle mesure les opérateurs licenciés sont-ils efficacement réglementés ?* »

La question cruciale est désormais : « *Les résultats escomptés du marché des jeux en ligne sont-ils atteints ?* »

Coût et conséquence

Plus le public africain est exposé à des contenus de jeux d'argent en ligne non réglementés, plus l'Afrique perd en revenus et en impôts.

Sur les plans des politiques, des processus et des pratiques, la maîtrise des marchés en ligne passe par le MPEO : Surveiller, Contrôler, Faire respecter, Optimiser.

L'application nationale actuelle peine à suivre le rythme des menaces posées par les jeux d'argent non réglementés. Une réponse coordonnée à l'échelle de tous les piliers de l'écosystème est nécessaire sur chaque marché, et particulièrement en Afrique en raison du stade de croissance de ses économies en ligne.

Commerce en Afrique 2025

Revenus perdus :

17.8 MILLIARDS \$



Communauté en Afrique 2025

Impôts perdus :

Remarque : perte fiscale 2025 estimée à 20 % du GGR non réglementé.

3.55 MILLIARDS \$



Consommateurs en Afrique 2025

Part des contenus en ligne vus par le public qui font la promotion des jeux d'argent non réglementés :

89%



Non réglementé et non reconnu : Moteurs de croissance 2026

Exploitation réglementaire

Publicité, produits, KYC, auto-exclusion, limites d'âge, jeu responsable, vente croisée, fiscalité, législation



Fuite de produits vers le non-reconnu

Marchés prédictifs – les versions réglementées seront cannibalisées par le non réglementé



Diffusion sportive illégale

Des publicités pour des jeux d'argent non réglementés figuraient sur plus de 83% des diffusions illégales de contenus sportifs en Afrique en 2024 et 2025



Événements

Recrutement de masse via les ligues de football locales, la Ligue des champions et la Coupe du monde de la FIFA. Pics saisonniers liés aux événements des juridictions locales

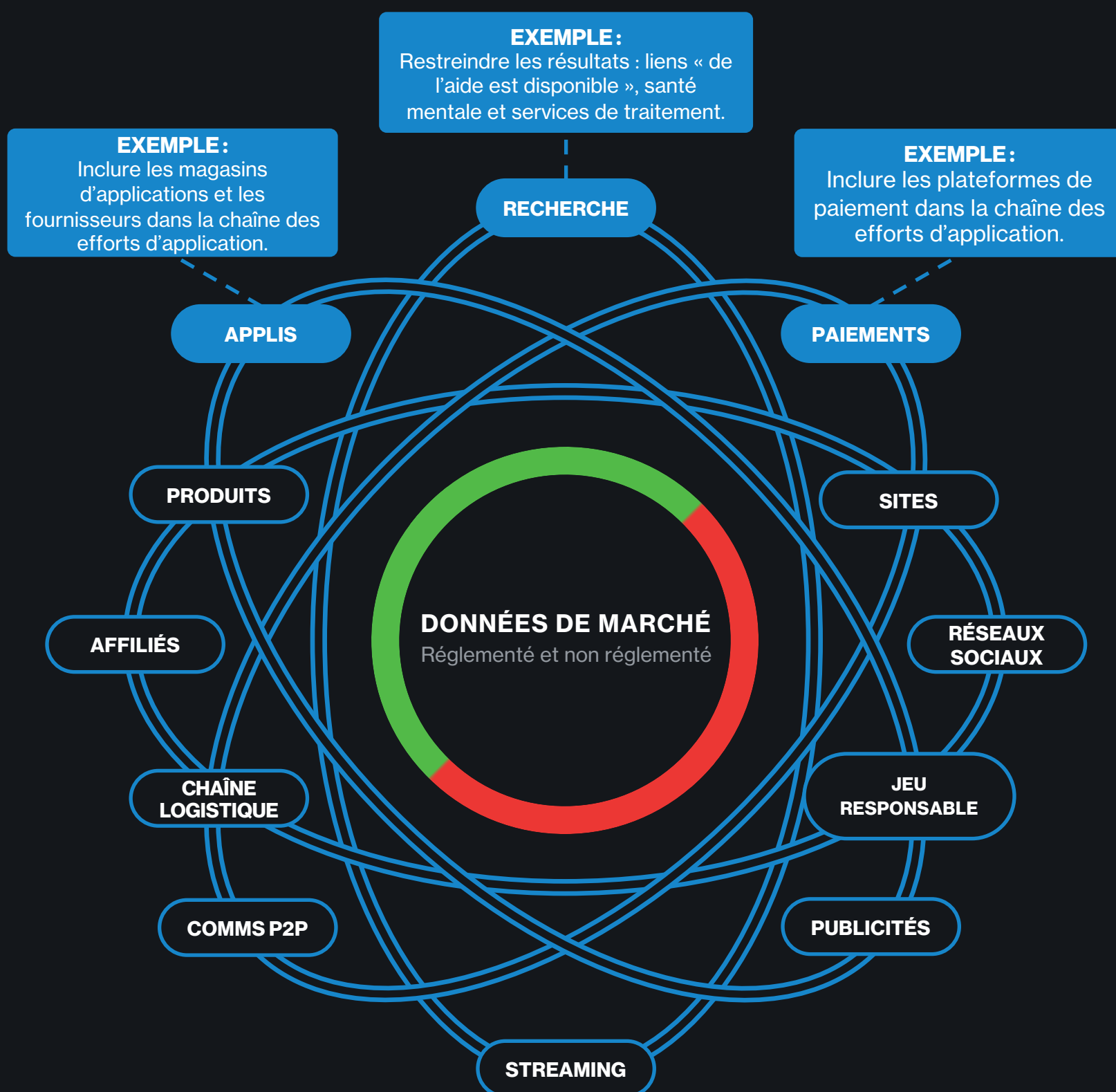


Solutions : reprendre le contrôle

Les jeux d'argent en ligne non réglementés sont capables d'acquérir, de fidéliser et de réactiver des clients à travers tous les piliers de l'écosystème. Ils rivalisent avec les jeux réglementés pour l'attention, la participation et les dépenses du public.

Les jeux non réglementés ne sont pas simplement un problème d'opérateur isolé – c'est un problème d'écosystème tout entier : **les jeux d'argent en ligne non réglementés sont soutenus par un écosystème, et non par un seul site web.**

Le changement ne se produit qu'à travers l'ensemble de l'écosystème et de la chaîne d'approvisionnement. Le secteur réglementé doit rester compétitif pour que les consommateurs y entrent et y restent.



Conclusion

Les marchés africains des jeux d'argent en ligne ne devraient pas être définis par leurs défis. Ils devraient être définis par leurs opportunités.

Les données et analyses présentées tout au long de ce rapport démontrent qu'une demande importante des consommateurs existe déjà sur l'ensemble du continent. Des millions de consommateurs participent activement aux paris et aux jeux en ligne, générant une activité économique substantielle et le potentiel de créer un commerce local durable, des bénéfices publics et des résultats plus sûrs pour les consommateurs. Le défi n'est pas de créer la demande. Le défi est de faire en sorte que cette demande soit captée au sein du secteur réglementé.

Les résultats du marché sont la mesure ultime du succès réglementaire. L'objectif n'est pas simplement de réglementer les opérateurs licenciés. L'objectif est d'optimiser l'ensemble du marché des jeux d'argent en ligne afin que les consommateurs choisissent d'y entrer, de l'utiliser et d'y rester, au sein du secteur réglementé.

Cela exige une attention continue portée au MPEO : **Surveiller, Contrôler, Faire respecter, Optimiser.**

La surveillance offre une visibilité sur l'ensemble du marché. Le contrôle identifie la participation non réglementée et l'écosystème plus large qui la rend possible. L'application protège l'intégrité de la réglementation. L'optimisation garantit que le secteur réglementé reste attractif, accessible et compétitif pour les consommateurs, tout en continuant d'offrir les protections attendues des opérateurs licenciés et exigées par la société.

L'optimisation représente la plus grande opportunité de l'Afrique. Par exemple : des régimes clairs et transparents favorisent la conformité sur le territoire. Cela ne se produit pas avec des régimes fiscaux complexes, qui pénalisent à la fois les entreprises licenciées et les clients, ni avec des barrières à l'entrée élevées pour les consommateurs, qui ne les affectent pas dans le secteur non réglementé. Dans de nombreuses juridictions, des améliorations relativement modestes des politiques publiques, de la fiscalité, des paiements, de la disponibilité des produits, de l'application et de la collaboration réglementaire peuvent produire des améliorations démesurément importantes des résultats du marché.

Le succès ne devrait donc pas se mesurer simplement au nombre d'opérateurs licenciés, d'actions d'application ou d'interventions réglementaires. Il devrait se mesurer aux résultats : davantage de consommateurs protégés, une plus grande participation au sein du secteur réglementé, une participation réduite dans le secteur non réglementé, des entreprises locales plus solides, des recettes fiscales en hausse durable, des bénéfices publics accrus et une participation criminelle réduite.

L'avenir des jeux d'argent en ligne en Afrique n'est donc pas un choix entre réglementation et croissance. Une réglementation bien conçue favorisera la croissance. Des marchés bien optimisés devraient offrir simultanément une meilleure protection des consommateurs, des économies locales plus fortes et une plus grande confiance du public.

L'objectif de la réglementation n'est pas de réglementer exclusivement les opérateurs licenciés. L'objectif de la réglementation est de réglementer le marché.

L'histoire des jeux d'argent en ligne en Afrique est avant tout une histoire d'optimisation. L'opportunité n'est pas simplement de réglementer davantage. Elle est d'optimiser mieux.

À propos de GCI, Notes et glossaire

Gaming Compliance International (GCI)

GCI est un leader reconnu dans les technologies et le conseil en conformité réglementaire des jeux, offrant une supervision de bout en bout d'une industrie du jeu en ligne et physique en expansion constante.

GCI met l'accent sur l'optimisation des revenus, l'analyse et la transparence du marché. Nous fournissons des résultats stratégiques au sein de l'industrie en pleine expansion des jeux en ligne (iGaming) et des paris sportifs réglementés, en assurant une supervision complète sans interférer avec les opérations de jeu quotidiennes.

GCI a acquis Yield Sec en novembre 2025.

Bloomberg

The New York Times

Forbes

FORTUNE

FINANCIAL TIMES

**The
Guardian**

États américains

[Ohio Casino Control Commission \(OCCC\)](#) | [The Montana Department of Justice \(DOJ\)](#)

Forbes

[Le Super Bowl 2025](#) | [Marchés prédictifs américains](#) | [Crypto américaine](#)

Bloomberg

[71 % des jeux européens sont illégaux](#) | [Streaming illégal GB](#) | [Crypto GB](#)

GCI : surveillance mult niveau

La plateforme GCI comprend :

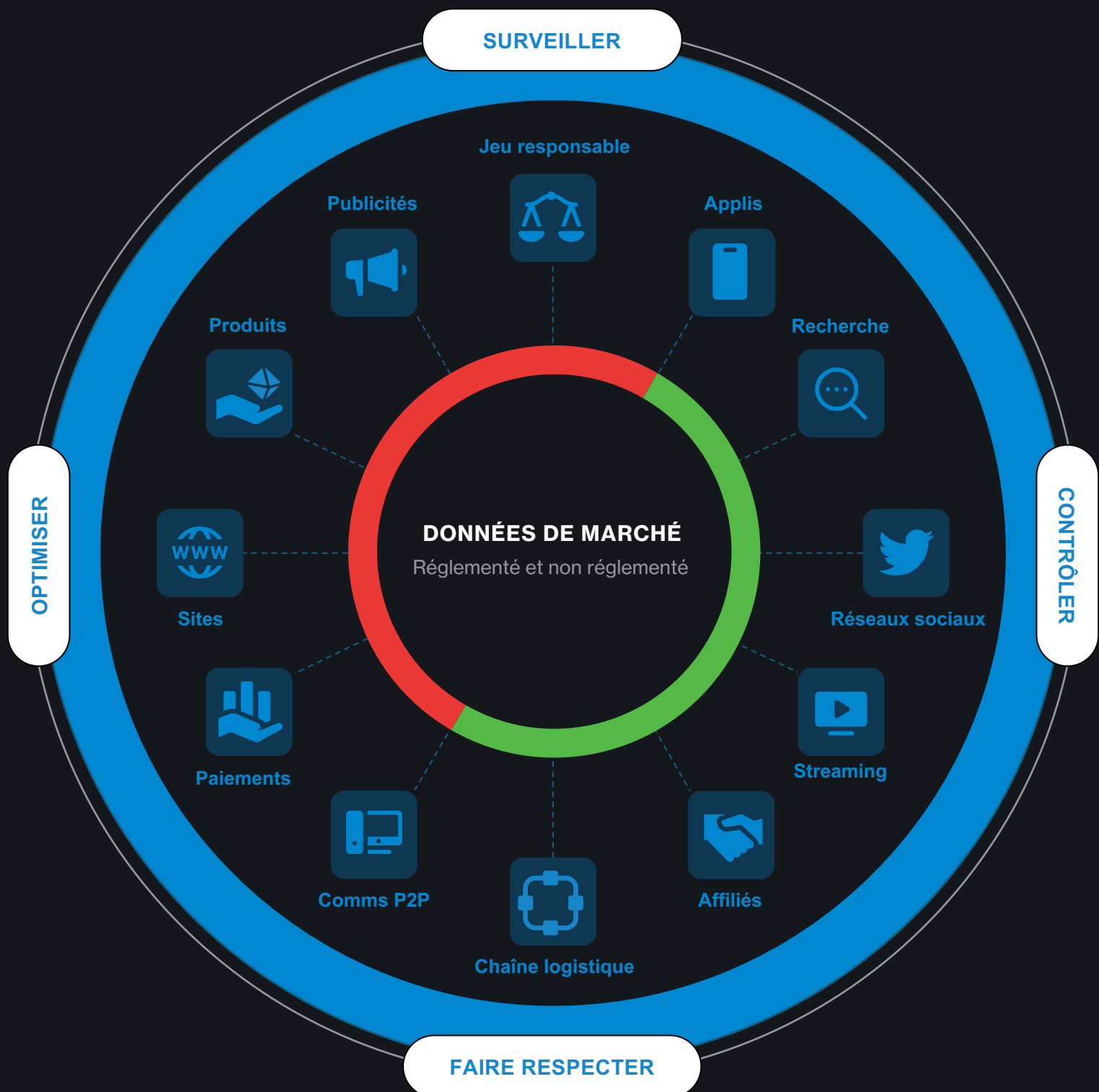
Plateforme intégrée couvrant les secteurs réglementé et non réglementé pour offrir une vue d'ensemble du marché. Les données de GCI proviennent de sources multiples (propriétaires et sous licence de tiers).

Interne :

Surveillance, audit et reporting des back-offices des opérateurs réglementés.

Externe :

Surveillance et reporting de l'audience et de l'activité, en permanence, sur l'ensemble du marché.



Méthodologie

MATRICE

Une analyse rigoureuse, site par site et application par application, qui compare chaque plateforme de paris et de jeux en activité au sein d'une juridiction donnée. Tous les points de données pertinents sont synthétisés pour produire une mesure unique et essentielle : la valeur par visite.

VALEUR PAR VISITE (VPV)

Notre mesure VPV explique pourquoi différents clients choisissent de dépenser plus (ou moins) auprès d'opérateurs réglementés ou non réglementés. Nous analysons des critères précis qui déterminent le comportement des joueurs, notamment : KYC, produit, prix, promotion, paiements, seuils de dépôt, conditions d'obtention des bonus, et plus encore. En agrégeant ces données, nous construisons une image complète de la valeur et de l'engagement des clients.

DIMENSIONNEMENT DU MARCHÉ

En analysant l'image complète de l'activité de l'audience, nous pouvons déterminer avec précision le GGR total et les parts de marché exactes.



Notes sur ce rapport

Les notes clés suivantes s'appliquent à l'ensemble de ce rapport :

PRODUITS COUVERTS PAR LES DONNÉES DE CE RAPPORT : PARIS SPORTIFS ET CASINO (Y COMPRIS LE POKER)

Tout au long de ce rapport, les paris sportifs en ligne incluent à la fois les paris sportifs en ligne traditionnels et le casino. Les produits crypto sont inclus dans les paris sportifs et le casino, avec leurs positions respectives réglementées ou non réglementées. Produits non couverts par les données de ce rapport : marchés prédictifs, sport fantasy quotidien, sweepstakes, casinos sociaux, concours de tirages au sort, loteries.

DÉFINITIONS FINANCIÈRES SIMPLES : « Handle » – désigne la valeur des paris placés par les consommateurs auprès des opérateurs de jeux d'argent en ligne. « Hold » – désigne la valeur conservée par les opérateurs de jeux d'argent en ligne, après remboursement des gains des clients. « GGR » – désigne le produit brut des jeux (Gross Gaming Revenue), soit les paris des clients MOINS les gains des clients ÉGALE le produit brut des jeux.

EN LIGNE UNIQUEMENT : GCI couvre l'ensemble du marché en ligne, y compris les jeux d'argent en ligne réglementés et non réglementés. Aucune donnée de vente au détail ou physique n'est incluse dans nos rapports.

CIBLAGE ET TRANSACTIONS : Seuls les opérateurs qui ciblent activement le marché d'une juridiction — par le profilage de l'audience, la publicité, les accords d'affiliation, l'accessibilité de l'audience (avec ou sans VPN) et la prise en charge de moyens de paiement vérifiés de résidents locaux — sont classés et inclus comme opérateurs « non réglementés » s'ils ne disposent pas d'une licence locale pour la juridiction dont ils tirent des revenus.

DISPONIBLE MAIS SANS TRANSACTION : Les opérateurs qui disposent d'un site web/d'une application accessible mais sans aucune capacité commerciale active (placer des paris, effectuer des transactions et générer des revenus) ne sont pas classés ni inclus comme opérateurs « non réglementés ».

OPÉRATEURS DE JEUX NON RÉGLEMENTÉS PAR JURIDICTION : Chaque site web ou application individuel, actif et transactionnel qui cible un marché précis mais ne présente pas de licence pour cette juridiction est comptabilisé comme un « opérateur de jeux non réglementé » pour cette juridiction.

MIROIRS ET REDIRECTIONS : Toutes les destinations actives et transactionnelles des opérateurs de jeux non réglementés sont incluses dans le nombre total de domaines de destination – le nombre d'opérateurs de jeux non réglementés. Chaque site web ou application individuel, actif et transactionnel qui cible un marché précis avec des redirections et miroirs de stratégie de domaine clairs – UnregulatedGambling.com, UnregulatedGambling123.com, etc. – est inclus comme un résultat d'opérateur de jeux non réglementé distinct pour cette juridiction.

EXACTITUDE : Notre analyse s'appuie sur des données issues de notre surveillance en ligne ainsi que de concédants de licence tiers. Notre évaluation de marchés en ligne vastes et complexes est limitée par la disponibilité et l'exhaustivité des données. Nous sommes toutefois convaincus que notre plateforme fournit de loin la meilleure analyse possible des marchés en ligne.

STREAMING EN LIGNE ILLÉGAL : Le streaming en ligne illégal désigne tout service de streaming qui n'est pas autorisé, licencié ou permis par les lois d'une juridiction ou par les titulaires de droits concernés, mais qui cible, est accessible et diffuse du contenu aux consommateurs de cette juridiction, qu'il soit fourni « gratuitement » ou en échange d'un paiement, de publicité ou d'autres formes d'avantage commercial.

Glossaire (1/2)

JEUX EN LIGNE RÉGLEMENTÉS : Plateformes et produits de jeux d'argent réglementés et licenciés, soumis à une surveillance dans des cadres juridiques établis, contribuant aux trois C : Commerce, Communauté et Consommateurs.

JEUX D'ARGENT EN LIGNE NON RÉGLEMENTÉS : Plateformes et produits de jeux d'argent non autorisés, licenciés ou autrement réglementés par les lois d'une juridiction, mais qui ciblent, sont accessibles et réalisent des transactions avec les consommateurs de cette juridiction.

NON RECONNU COMME JEU D'ARGENT EN LIGNE : Plateformes et produits qui reproduisent, sur le plan opérationnel, les jeux d'argent (mise, incertitude, récompense) mais qui ne sont pas actuellement classés comme jeux, paris ou loteries.

ACTIVITÉ : Tous les états du comportement en ligne, depuis la navigation (regarder) jusqu'à l'achat (transiger).

AFFILIÉS : Groupes à but lucratif présents sur des sites web, des applications et les réseaux sociaux, qui captent le public avec du contenu (avis, comparatifs, offres spéciales, promotions, réductions et actualités) afin de le diriger vers des opportunités commerciales avec des opérateurs de jeux en ligne, en échange d'une commission ou d'une part des revenus des clients, et souvent les deux.

AUDIENCE : Tous les individus uniques et potentiels d'une juridiction donnée utilisant des services en ligne (y compris les mineurs).

EXPOSITION DE L'AUDIENCE : L'impact des jeux d'argent et des contenus associés sur l'audience, selon une vue combinée des douze piliers de l'écosystème (affiliés, sites, paiements, plateformes de réseaux sociaux, jeu responsable, publicités, streaming, communications pair-à-pair, chaîne logistique, recherche/LLM, produits et applications). La mesure de l'exposition de l'audience est un « indicateur d'alerte précoce » utile pour anticiper l'évolution future de la répartition des parts de marché du GGR.

MARCHÉ NOIR : Terme couramment utilisé pour désigner les opérateurs et activités de jeux non réglementés. Il peut toutefois induire en erreur, car il suggère un marché séparé ou distinct. En réalité, les opérateurs du marché noir opèrent au sein du même écosystème de consommation que les offres réglementées, sans autorisation et en dehors des cadres juridiques et réglementaires, en extrayant de la valeur du secteur réglementé et de l'État via des pertes de recettes fiscales. Chez GCI, le terme est utilisé dans des contextes définis tels que « l'atténuation du marché noir ».

Glossaire (2/2)

STREAMING EN LIGNE ILLÉGAL : Le streaming en ligne illégal désigne tout service de streaming qui n'est pas autorisé, licencié ou permis par les lois d'une juridiction ou par les titulaires de droits concernés, mais qui cible, est accessible et diffuse du contenu aux consommateurs de cette juridiction, qu'il soit fourni « gratuitement » ou en échange d'un paiement, de publicité ou d'autres formes d'avantage commercial.

INTERACTION / INTERAGIR : L'engagement d'un consommateur avec un opérateur. Le consommateur fait plus que simplement « voir » un contenu : il a interagi avec celui-ci en cliquant sur des publicités, en s'inscrivant sur des sites web, en aimant des publications sur les réseaux sociaux, etc. — tout ce qui a modifié son expérience en ligne actuelle et future — en raison des algorithmes et des cookies — en faveur d'une plus grande exposition future aux opérateurs.

MIROIRS ET REDIRECTIONS : Sites web et applications utilisés pour l'accessibilité de l'audience et pour contourner les listes noires et listes de blocage des juridictions. Les miroirs et redirections constituent en réalité des « portes dérobées » vers les destinations des opérateurs de jeux en ligne, dont l'audience n'aura aucune connaissance.

MARCHÉ EN LIGNE TOTAL : Il n'existe qu'un seul marché dans une juridiction. Malheureusement, il comporte deux industries : une réglementée, une non réglementée. Pour obtenir le total, il faut prendre en compte et additionner le réglementé et le non réglementé.

CANALISATION DU TRAFIC : L'ensemble des visites sur tout le marché, ventilées par part d'opérateur et selon le statut réglementé ou non réglementé.

VOLUME DE TRAFIC : Le volume de visites effectuées par l'audience en ligne vers les opportunités en ligne.

PART D'AUDIENCE UNIQUE : Les visites de membres uniques de l'audience, par opérateur, ventilées par part.

VOLUME D'UNIQUES : Le volume d'êtres humains uniques utilisant des services en ligne spécifiques.

VISITEURS : Des êtres humains uniques visitant les pages d'un site — quelles que soient les pages visitées, ils restent un seul utilisateur unique sur la période.

VISITES : Les pages que des êtres humains uniques visitent sur un site, et le trafic qui en découle. Un même individu unique visitera de nombreuses pages d'un site pour différents produits, processus, paris, jeux, etc.



www.gamingcompliance.com

contact@gamingcompliance.com