

Único

Estudio

Blindar el Juego 2026



El juego es tan antiguo y tan arraigado como la civilización misma

Antigüedad

Astrágalos de hueso: el azar nace con la civilización

Mesoamérica

Espectadores como los jugadores apostaban bienes valiosos

Grecia y Roma

Dados, vasijas y apuestas en la plaza pública

Edad Media

Los naipes y el patolli recorren el mundo antiguo

S. XVII a XIX

La ruleta y los salones: el azar consigue dirección y horario

Evolución y registro arqueológico

La arqueología documenta que el azar no es un desvío moderno, sino una constante antropológica presente en las primeras dinastías chinas, el Imperio Romano, la América prehispánica y las cortes europeas.

✓ Evidencia documentada en más de cuatro épocas globales



El juego legal y regulado en México aporta entretenimiento, empleo y recaudación fiscal

Incluye a operadores, proveedores, desarrolladores y empresarios del sector

Sector que ya funciona

475

casinos operan con permiso vigente de SEGOB; mantiene estabilidad operativa y la transformación digital acelera su migración al iGaming.

Economía real

> USD\$1.5B

Sin contar mercado informal y offshore



Cadena de valor

Infraestructura y ecosistema que impulsa el desarrollo del sector formal en el país:

Casinos
Proveedores
Plataformas
Live Gaming

Lo que la formalidad entrega

Protección al consumidor, vigilancia de transacciones en tiempo real, trazabilidad financiera robusta, estándares operativos más altos y entrada de capital privado.

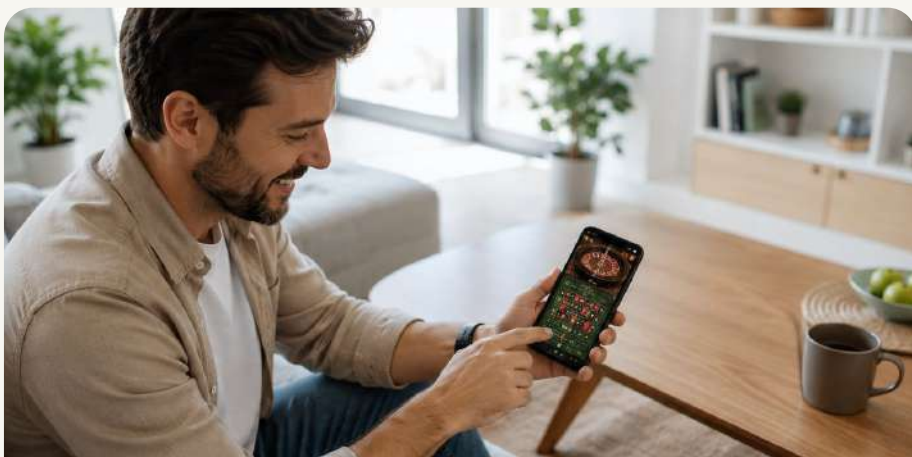
≈ 200,000

empleos directos e indirectos

≈ USD\$765M

Gran aporte fiscal

La gran brecha de valor, sin embargo, existe en el nivel de informalidad.



60%

del juego online en México todavía ocurre en plataformas no fiscalizadas y offshore.

Formalizar el juego online no incrementa el número de jugadores; integra una industria ya activa al marco institucional, protege al consumidor y convierte un pasivo normativo en ingresos públicos permanentes.

FUENTE: AIEJA

El estudio 2026: Blindar el Juego

Muestra Multi País:

86% opera en México; 19% en Colombia; otros países de Latam 14%, Brasil 10%, Global/Multi-Regional 10%, Argentina 5%. No suma 100% por operadores multipaís o multi-región.

24% es ejecutivo de alto nivel (CEO, COO, CFO); el resto, direcciones y jefaturas de riesgos, cumplimiento, tecnología, producto, fraude y operaciones (Q1)

62% son operadores: casino + apuestas combinados (24%), apuestas deportivas (19%), casino en línea (19%), más lotería y póker;

Realizado en Q2 2026 con 42 respondentes, una muestra en línea y entrevistas a profundidad. La muestra cumple con los estándares HVRS e IKIS, para encuestas B2B.

Referencia: “High-Value Respondent Sample (HVRS) e Industry-Key Informant Sample (IKIS).”



Aunque las apuestas tienen miles de años.

El juego sin límites tiene menos de 2 décadas

Cinco mil años con límites de tiempo y espacio

El juego siempre estuvo contenido por su propia naturaleza: un lugar con puertas y horario, efectivo contado a mano, mesas con aforo, una distancia que había que recorrer. Esos límites dosificaban el acceso, el monto y el riesgo sin necesidad de una regla escrita.



La pantalla disolvió los límites: sin puertas ni horario, sin distancia, sin efectivo, sin aforo. La apuesta quedó sin límite de tiempo, de lugar, de monto y de velocidad.

La evolución digital es la nueva normalidad

El impulso del juego es digital, móvil y de alta velocidad



USD\$285B

industria global del juego en 2025, sumando físico y digital

USD\$100B–USD\$122B

tamaño del juego en línea, creciendo a dos dígitos anuales

8 de cada 10



jugadores en línea usan el móvil como dispositivo principal

+50%

del ingreso digital ya se genera en dispositivos móviles



Participación Digital

~39% del tamaño total ya corresponde a canales digitales en pleno proceso de aceleración móvil.



Fuentes: Mordor Intelligence, Grand View Research, The Business Research Company, Yogonet/NYCE, 2026.

Con la nueva normalidad vienen las nuevas modalidades de fraude en América Latina:

48%

de los casos de fraude de LATAM ya son de identidad sintética, la mayor cuota del mundo

46%

de los ataques clasificados son ya inyección

↑ **~9x**

crecieron los casos de inyección en 2025/26

↓ **100x**

mientras el coste de un ataque sofisticado cayó más de 100 veces (Unico y Liminal)

Dato clave

El adversario reincide en red: una sola entidad de fraude fue vinculada a 949 documentos de identidad distintos y un actor atacó hasta 30 empresas.

Fuente: Unico + Liminal, Fraud in Transition, informe de inteligencia 2026.

La transición del ámbito físico al virtual: cambió la naturaleza del riesgo, no solo el canal

01

**La identidad dejó
de tener un solo
rostro**

02

**El onboarding
virtual amplió el
potencial de
ataque**

03

**Los retiros
instantáneos
dificultan
detección**

04

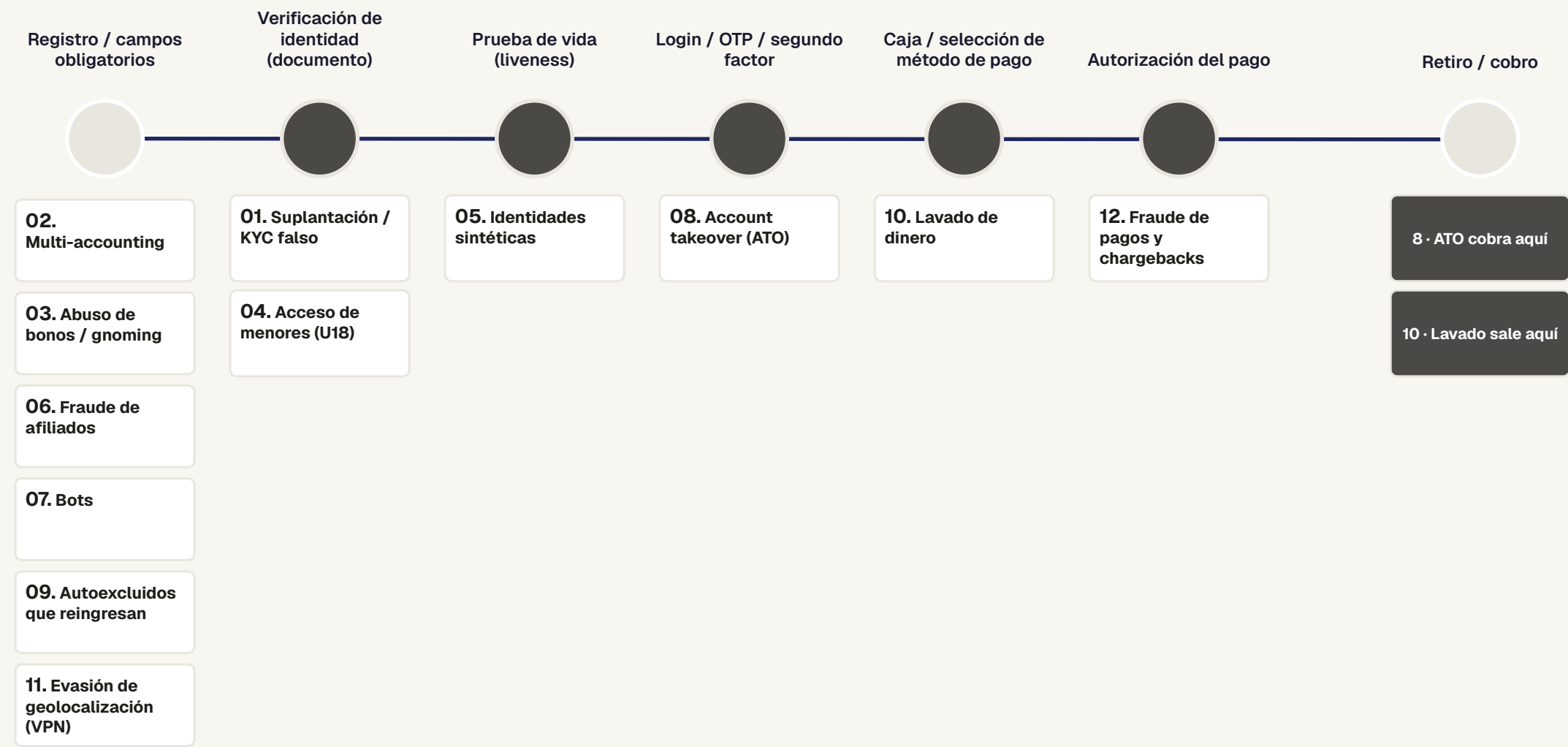
**La región Latam
maduró en
volumen antes de
contar con reglas
claras**

No quiere decir que no hay regulación, cada país busca regular el sector.
Las regulaciones varían en nivel, enfoque y rigor.



Mercado	Verificación de identidad y edad	Estado
Brasil	CPF + reconocimiento facial con prueba de vida antes del primer depósito; rechazo automático de menores; sin autodeclaración	Vigente (2025)
Colombia	KYC obligatorio en máximo 72 horas tras el registro (Coljuegos, pionero regional 2016)	Vigente
Perú	18+ obligatorio, dominio .bet.pe, régimen antilavado supervisado (MINCETUR)	Vigente (2024)
Chile	>80% de la actividad fuera del sistema legal; proyecto con biometría obligatoria y prohibición de cuentas de menores	En trámite
Argentina	Regulación provincial; jurisdicciones de referencia con autenticación biométrica desde 2024	Vigente (fragmentado)
México	LFJS de 1947 sin apuestas online; reforma 2026: identidad digital obligatoria, IEPS 30%→50%, bloqueo de dominios	Reforma en curso
UK / UE / EE.UU.	UK: verificación antes incluso del juego gratuito; UE (AMLA): verificación en tiempo real + monitoreo continuo; EE.UU.: 21+ contra registros oficiales	Vigente

La exposición no termina en el onboarding: recorre todo el ciclo de vida



La conclusión: controlar el alta no basta. El riesgo reaparece en depósitos, juego, retiros y reingresos.

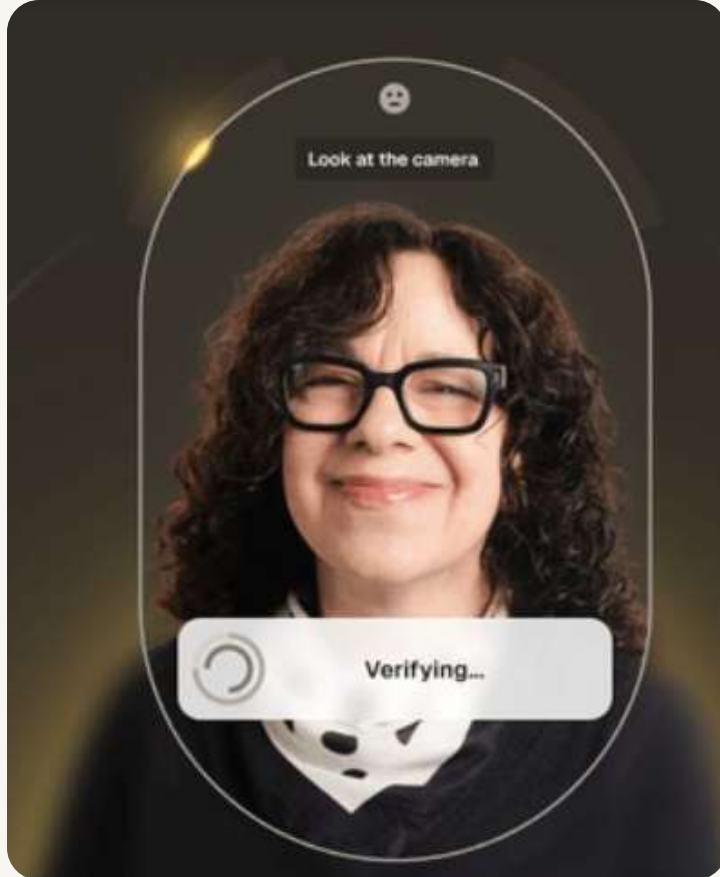
Los desafíos del iGaming nacen de la tecnología

Y se resuelven con tecnología.

La tecnología eliminó las barreras físicas del juego

La tecnología bajó el costo y la dificultad de crear identidades

Canal sin límites físicos + identidad mutable = más fraude



Los tres pilares del estudio



dns

1. Arquitectura de verificación

tren
din
g_u
p

2. Conversión

psyc
hol
ogy

3. Inteligencia colectiva

Una red de más de 170 millones de rostros únicos que atraviesa los tres pilares y actúa como escudo determinista entre industrias: la identidad sintética detectada en banca o retail se bloquea en tiempo real antes de completar el alta en cualquier operador de apuestas.



ES POR TODO ESTO QUE LANZAMOS ESTE ESTUDIO

A ESTO LE LLAMAMOS: BLINDAR EL JUEGO

Único

El imperativo de fondo: Verificación

El blindaje se logra con un enfoque claro basado en:

1

**Verificación sin
fricción**

2

**Verificar a la
persona, no solo al
documento.**

3

**Verificar de forma
continua.**



Los Hallazgos Clave

Único

En 2026, el crecimiento del fraude continúa

¿Cómo ha cambiado el volumen de intentos de fraude en su plataforma en comparación con hace 12 meses?

67%

Mencionan estar igual o peor en su volumen de intentos de fraude

Aumento: 34% de los encuestados reportan un AUMENTO en fraudes (Combinando 'Aumentó significativamente' y 'ligeramente').

Estabilidad: 33% reportan ESTABILIDAD ('Se mantuvo prácticamente igual').

33%

Reporta Caída

Caída: 33% reportan una CAÍDA (Combinando 'Disminuyó significativamente' y 'ligeramente').

6 de cada 10 encuestados ya detectan fraudes

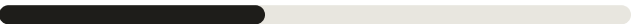
¿Será que el resto aún no está equipado para medir adecuadamente?

¿Ha detectado intentos confirmados de fraude de identidad mediante deepfakes o generados por IA en su plataforma?

57%

ya detectó intentos confirmados con deepfakes o IA generativa.

Sí — múltiples casos confirmados 24%



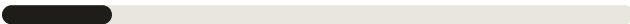
Sí — casos confirmados aislados 33%



10%

solo sospecha

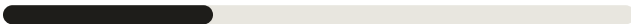
Se sospecha pero no está confirmado 10%



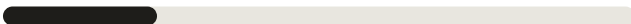
33%

no sabe o no mide

No contamos con esa información 19%

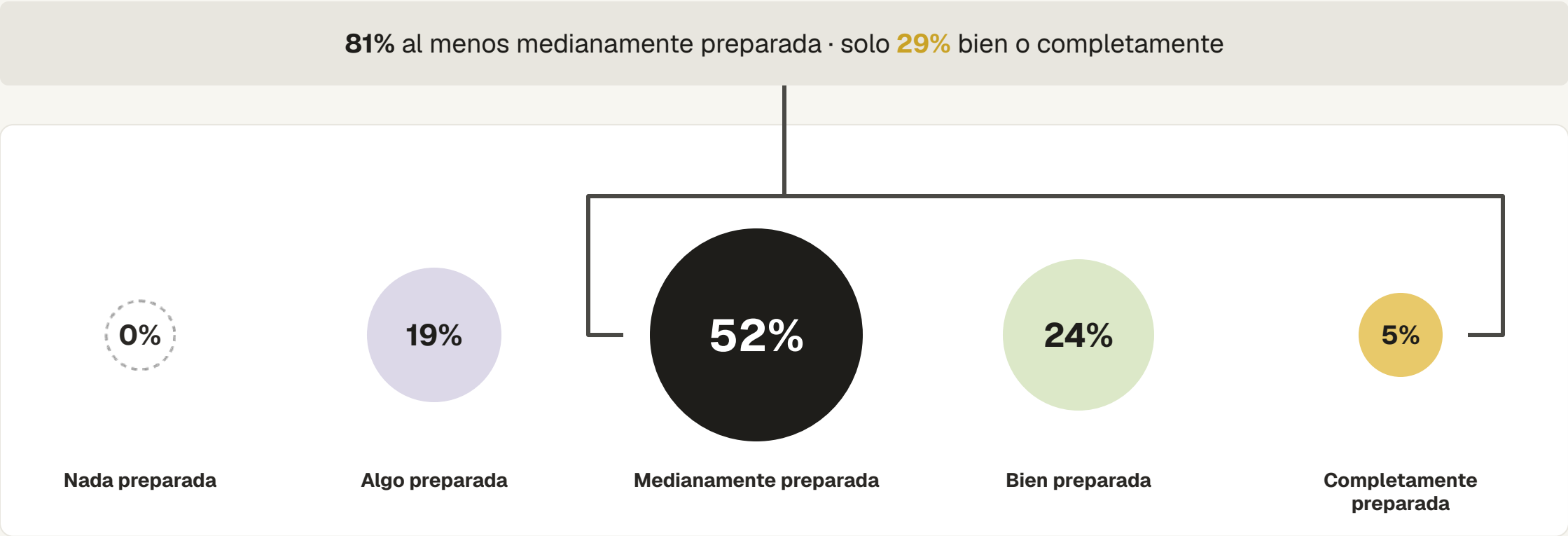


Sin casos confirmados 14%

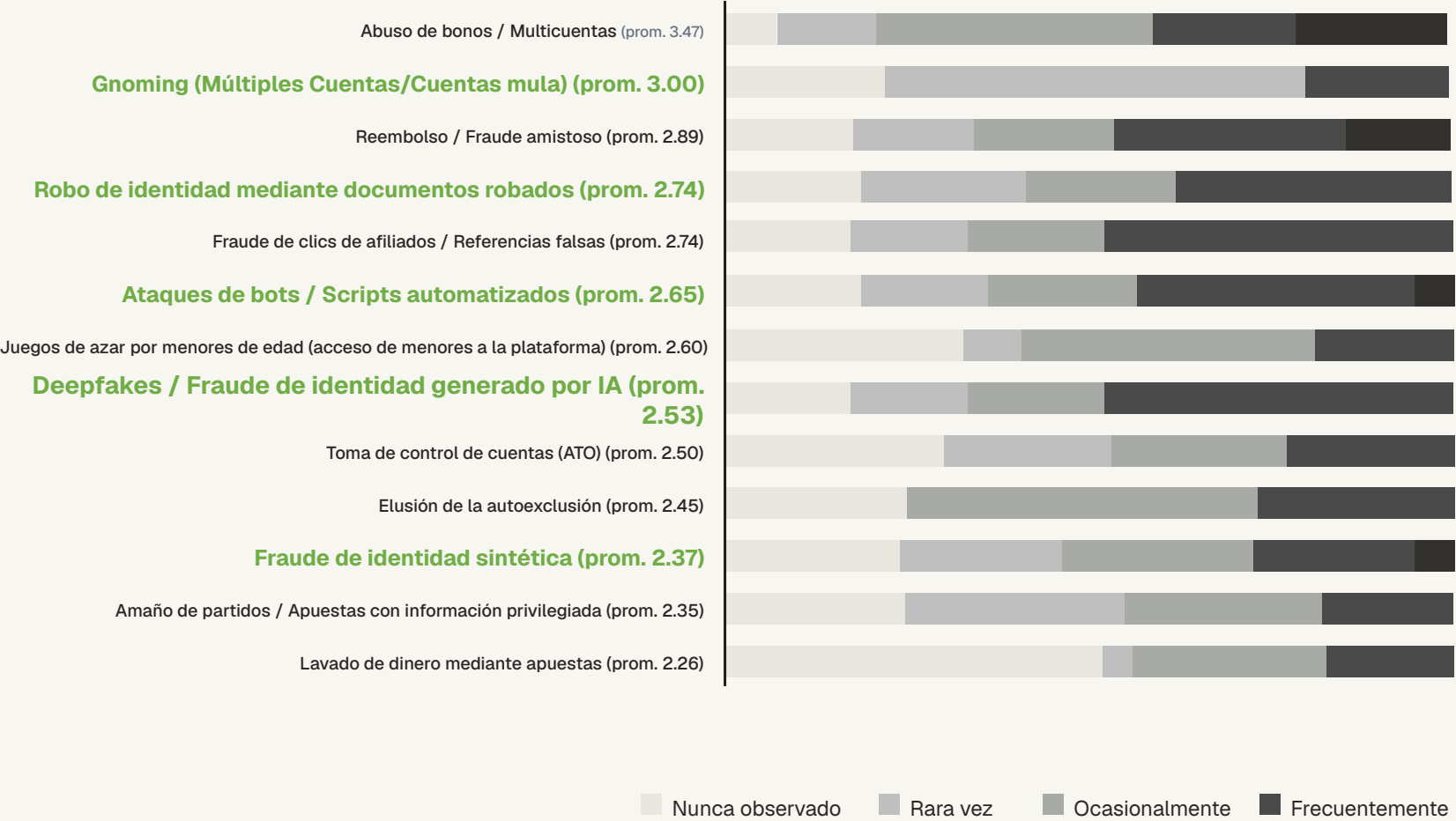


Paradójicamente, la mayoría se considera preparada contra el fraude de IA (aun frente al crecimiento de ataques)

¿Qué tan preparada considera que está su infraestructura tecnológica (stack) actual contra el fraude de IA de próxima generación?



¿Qué tipos de fraude ha sufrido su plataforma en los últimos 12 meses? Califique la frecuencia de cada uno.

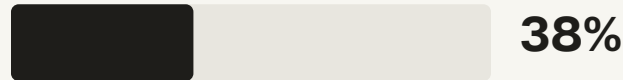


Fraude de identidad o deepfakes, generan más de la mitad de los fraudes registrados

¿Cuál es el punto más débil de sus defensas contra el fraude por IA generativa?

Tecnología vulnerable a ataques de presentación e inyección

Burlada por video pregrabado, máscaras digitales o cámaras virtuales que inyectan el feed directamente al sistema.



El vector que ningún stack individual del corte puede detectar: **0%** reporta defensa anti inyección instalada.

Verificación documental sin autenticación antifraude

No detecta identificaciones alteradas o generadas por IA: INE, pasaporte, comprobantes.



El documento se revisa; su autenticidad no. La puerta favorita de la identidad sintética.

Verificación de identidad sin prueba de vida

El motor biométrico hace el match del rostro con el documento y no diferencia un rostro genuino de uno sintético.



Compara caras, no confirma personas: el match sin vida.

LECTURA

Las tres respuestas superiores suman **84%** y describen la misma capa: confirmar que hay una persona real y presente detrás del intento. El mercado no diagnostica un problema de documentos; diagnostica un problema de presencia, y es exactamente la capa donde **0%** del corte individual tiene defensa instalada.

El riesgo se elevó

Deepfakes, identidades sintéticas y ataques de inyección ya forman parte del fraude observado.

La adopción sigue rezagada

Las capacidades avanzadas todavía no aparecen de forma consistente en los stacks analizados.

La respuesta es tecnológica

Confirmar presencia, titularidad e integridad de la señal, no solo revisar documentos.



La tecnología para responder ya existe. El reto es integrarla como infraestructura de identidad y no como un control aislado.

Verificación sin fricción

1

**La fricción tiene
costo**

2

**El tiempo tiene
un límite**

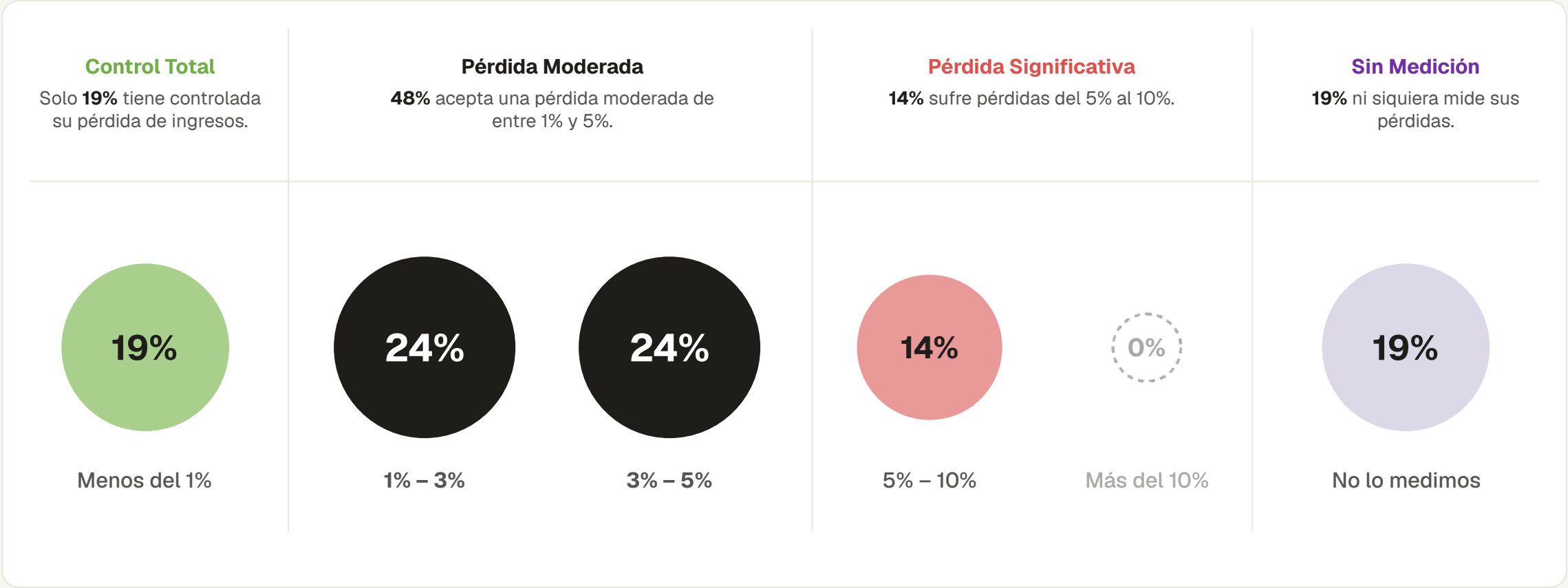
3

**La decisión es
conjunta**

- El objetivo no es eliminar la verificación, sino hacerla pasiva, rápida y precisa para el jugador legítimo.

La falta de verificación genera pérdidas medibles

Pérdida de ingresos por fraude



¿La verificación es un freno o un motor?

La tecnología ofrece ambos simultáneamente **29%**



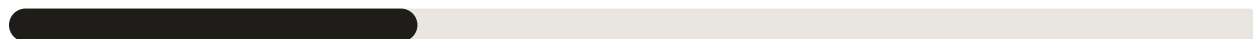
Existe cierta tensión, pero es manejable **29%**



En conflicto: más seguridad es más fricción **21%**



La seguridad mejora la conversión **14%**



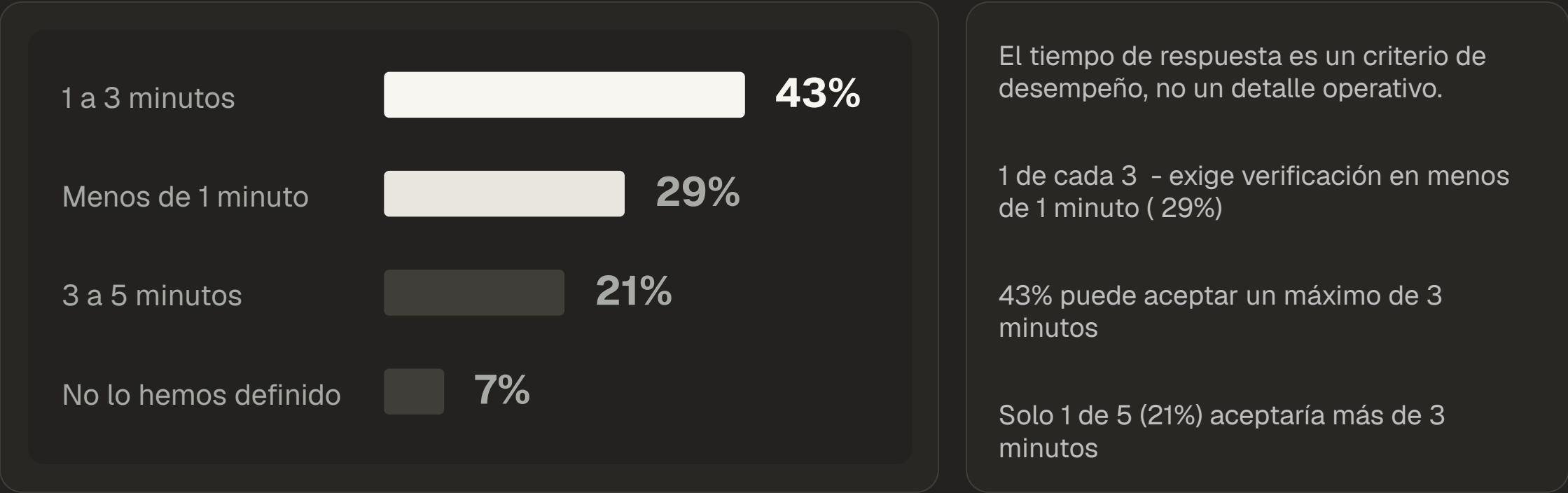
El mercado sigue dividido:

1 de cada 5 (21%) equipara seguridad con fricción.

Solo 1 de cada 7 relaciona más seguridad con conversión

El tiempo de espera es la fricción que mata la emoción: Agilidad y rapidez son clave

¿Cuál es el tiempo máximo de verificación que considera aceptable antes de esperar abandono?

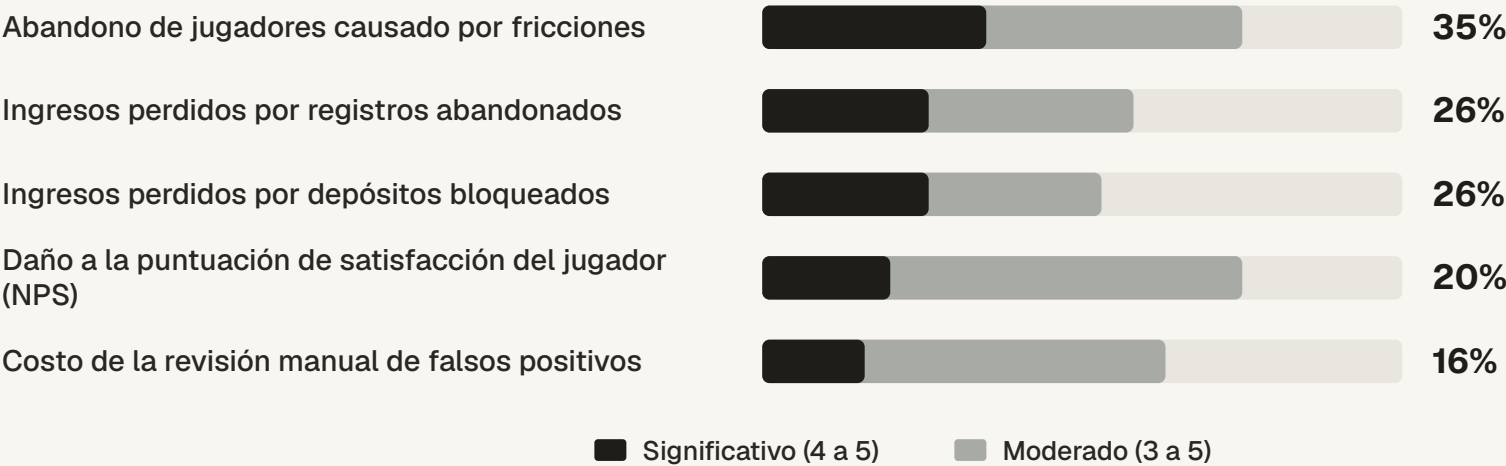


La falta de verificación también afecta a clientes legítimos.

El costo del falso positivo es significativo en todas sus dimensiones

¿Qué tan significativo es el costo de los FALSOS POSITIVOS, es decir, jugadores legítimos bloqueados o retrasados por los controles de fraude?

Significativo (4 o 5 de 5) y al menos moderado (3 a 5), como porcentaje de quienes respondieron cada fila.



Falsos positivos

El costo de la incertidumbre por falsos positivos se paga hasta **3** veces

El cliente que abandona

El proceso interno de identificar

La mala experiencia en los que se quedan

El falso positivo es el costo de la incertidumbre: el sistema que no puede confirmar al jugador legítimo bloquea por precaución. La precisión lo elimina en la fuente.

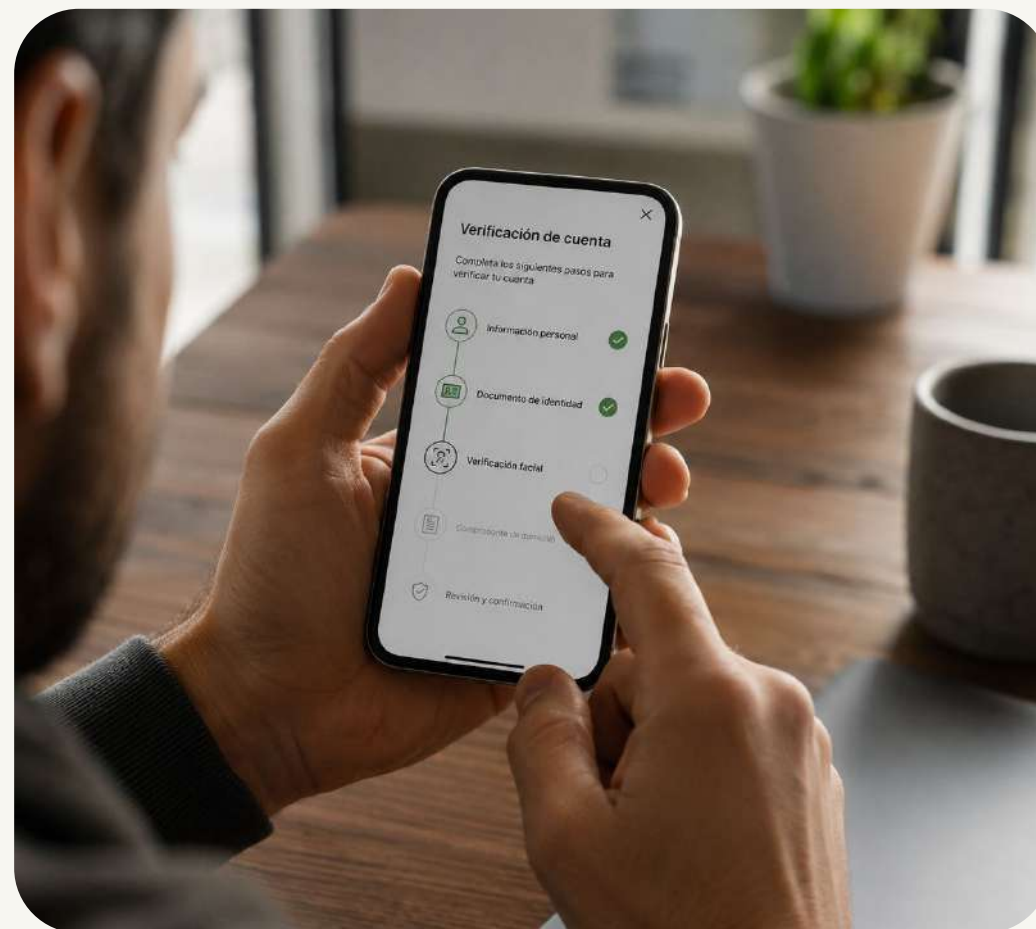
Lo que no se mide no se mejora pero solo 8% mide niveles de abandono por etapa

¿Cómo mide actualmente el abandono en su flujo de verificación?



LECTURA

46% mide solo la tasa agregada de abandono y 38% no la mide. Sin información por etapa, resulta difícil identificar qué parte del flujo genera la fricción.



Aunque el riesgo se distribuye potencialmente en cualquier paso la captación de fraudes se concentra en las fases iniciales.

¿En qué punto del flujo pierde usted más usuarios?



Resolver

1

El riesgo ya se materializó

2

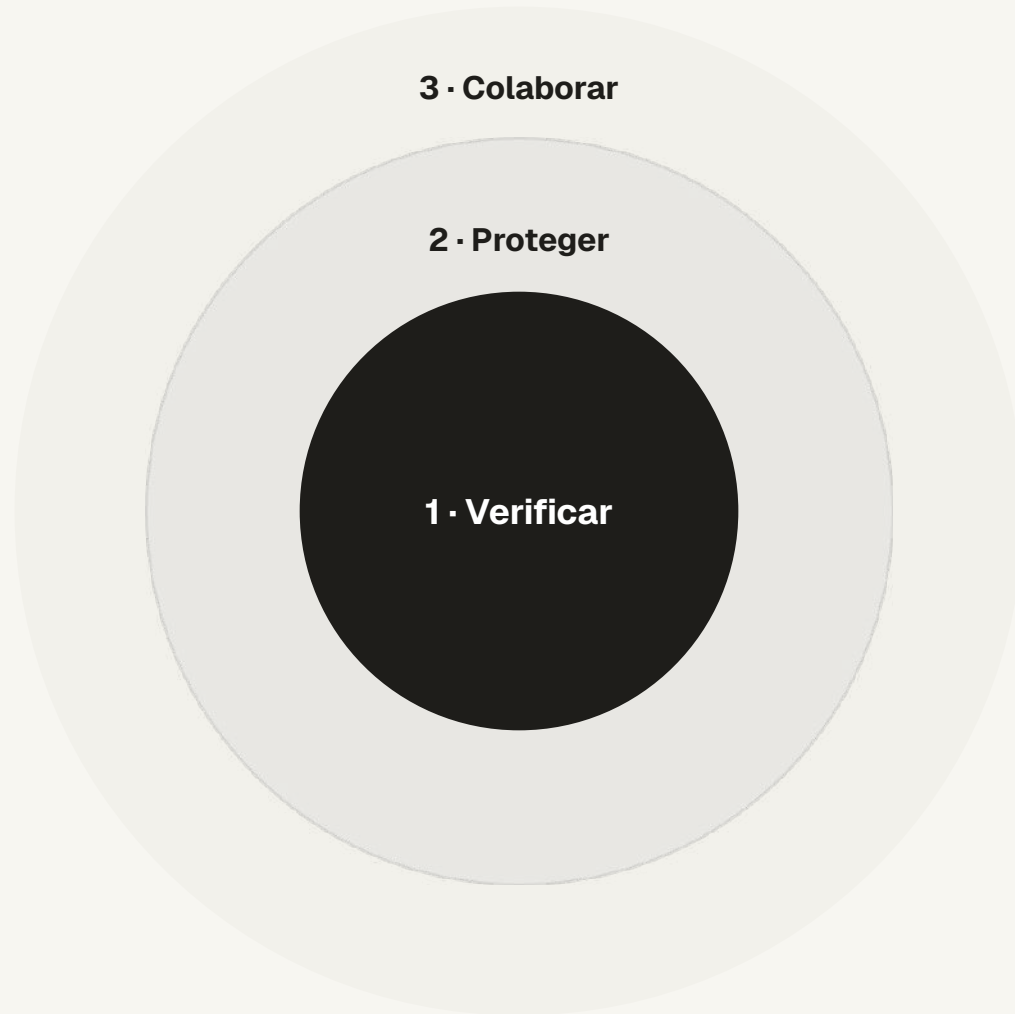
La protección aún es defensiva

3

La tecnología es la única opción

Lo que se requiere: Verificar vinculando rostro, documento y actividad sin fricción a través de todos los pasos

Blindar el juego exige integrar, no acumular controles



1

Verificar

Confirmar presencia, titularidad e integridad de la señal. Es el núcleo: sin persona real confirmada, nada de lo demás sostiene.

2

Proteger

Garantizar que el sistema sea seguro y la experiencia sin fricción. La capa que envuelve cada momento del ciclo, del alta al retiro.

3

Colaborar

Conectar señales biométricas, transaccionales y de comportamiento entre instituciones. La capa exterior: la red que ve lo que el operador aislado no puede ver.

Tres capas de un mismo sistema, no tres compras separadas: cuando operan juntas, la identidad deja de ser un paso del registro y se convierte en infraestructura para todo el ciclo del jugador.

Único

Mensajes de UNICO



Cuatro imperativos para la industria del juego

1

Privilegiar la defensa colaborativa

El fraude no ocurre dentro de una sola empresa, ocurre dentro de un ecosistema.

2

Proteger el sector formal y la competencia legítima

El fraude distorsiona la competencia y traslada sus costos a quienes operan formalmente y legalmente dentro de su país.

3

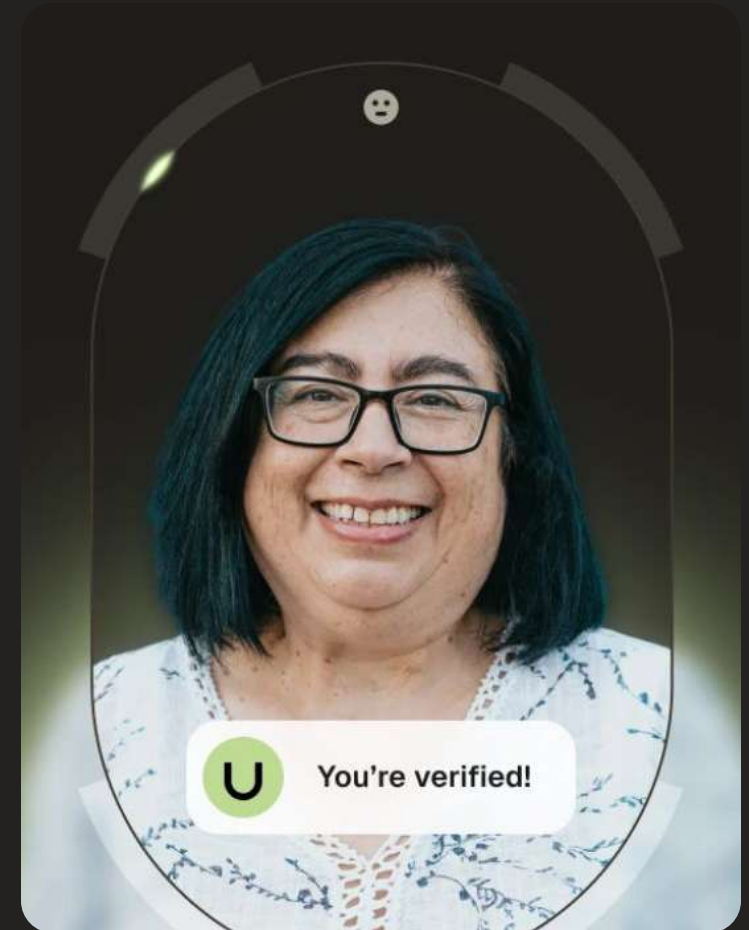
Sustituir fricción por tecnología de verificación

Optimización de procesos y reducción de fricción transaccional

4

Evolucionar de controles aislados a confianza continua

El fraude no solo explota controles débiles, también aprovecha las discontinuidades



Único

BLINDAR EL JUEGO

La tecnología ya existe. Integrarla es lo que cambia el juego.

