

# Investigation of Illegal Item Trading and Money Laundering in Major Online Games – Tracking and Preventing Abuse of Game Economy

## Summary

This report analyzes illegal in-game item trading and money laundering schemes that exploit online game economies.

## Incident Pattern

- 1. Mass purchase of rare items with illicit funds
- 2. Conversion into in-game currency and resale
- 3. Cross-border transfers through player-to-player trades

## Key Metrics

Metric	Detail	Value
Illegal trades	Estimated annual volume	\$45M
Accounts flagged	Number of suspicious accounts	3,200
Games affected	Major MMORPG titles	5
Money laundering chains	Detected cycles	12
Law enforcement	Cooperation cases	7

## Countermeasures

- 1. Enhance AI-based fraud detection
- 2. Cooperate with payment providers
- 3. Strengthen player identity verification

- 1.
- 2.
- 3.

4,500  
3,200  
5  
12  
7

- 1. AI
- 2.
- 3.

—

1.

2.

3. - -

\$45M

3,200

MMORPG

5

12

7

1.

2.

3.

# Investigación sobre el comercio ilegal de ítems y el blanqueo de dinero en grandes juegos en línea – Seguimiento y prevención del abuso de la economía del juego

## Resumen

Este informe analiza esquemas de comercio ilegal de ítems y blanqueo de dinero que explotan las economías de los juegos en línea.

## Patrón del incidente

- 1. Compra masiva de objetos raros con fondos ilícitos
- 2. Conversión a moneda del juego y reventa
- 3. Transferencias transfronterizas mediante intercambios entre jugadores

## Indicadores clave

Indicador	Detalle	Valor
Transacciones ilegales	Volumen anual estimado	45 M \$
Cuentas marcadas	N.º de cuentas sospechosas	3.200
Juegos afectados	Principales MMORPG	5
Cadenas de blanqueo	Ciclos detectados	12
Colaboración policial	Casos conjuntos	7

## Medidas de prevención

- 1. Mejorar detección de fraude basada en IA
- 2. Cooperar con proveedores de pago
- 3. Reforzar verificación de identidad de jugadores

# Enquête sur le commerce illégal d'objets et le blanchiment d'argent dans les grands jeux en ligne – Suivi et prévention de l'abus de l'économie du jeu

## Aperçu

Ce rapport analyse les schémas de commerce illégal d'objets et de blanchiment d'argent exploitant les économies de jeux en ligne.

## Schéma de l'incident

1. Achat massif d'objets rares avec des fonds illicites
2. Conversion en monnaie du jeu et revente
3. Transferts transfrontaliers via échanges entre joueurs

## Indicateurs clés

Indicateur	Détail	Valeur
Transactions illégales	Volume annuel estimé	45M \$
Comptes signalés	Nombre de comptes suspects	3200
Jeux concernés	Principaux MMORPG	5
Chaînes de blanchiment	Cycles détectés	12
Coopération policière	Affaires conjointes	7

## Mesures préventives

1. Améliorer la détection de fraude basée sur l'IA
2. Coopérer avec les fournisseurs de paiement
3. Renforcer la vérification de l'identité des joueurs

-

.

1.

2.

3.

45

3,200

MMORPG

5

12

7

1.

2.

3.