

*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

大型网络游戏中非法道具交易与洗钱调查——追踪与防范游戏经济滥用

■ 概述

本报告分析了利用网络游戏经济进行非法道具交易和洗钱的行为。

■ 事件模式

- 1. 利用非法资金大量购买稀有道具
- 2. 转换为游戏货币并转售
- 3. 通过玩家间交易实现跨境转移

■ 关键指标

指标	细节	数值
非法交易	预计年度规模	4,500 万美元
标记账号	可疑账号数量	3,200
受影响游戏	主要 MMORPG	5 款
洗钱链路	检测到的循环	12 条
执法合作	联合案件	7 起

■ 防范措施

- 1. 加强基于 AI 的欺诈检测
- 2. 与支付平台合作
- 3. 强化玩家身份验证

बड़े ऑनलाइन खेलों में अवैध वस्तु व्यापार और मनी लॉन्ड्रिंग की जांच – गेम अर्थव्यवस्था के दुरुपयोग का पता लगाना और रोकथाम

■ सारांश

यह रिपोर्ट ऑनलाइन गेम अर्थव्यवस्था का दुरुपयोग कर अवैध वस्तु व्यापार और मनी लॉन्ड्रिंग योजनाओं का विश्लेषण करती है।

■ घटना पैटर्न

1. गैरकानूनी धन से दुर्लभ वस्तुओं की बड़ी खरीद
2. गेम मुद्रा में बदलकर पुनर्विक्रय
3. प्लेयर-टू-प्लेयर व्यापार से सीमा पार स्थानांतरण

■ मुख्य संकेतक

सूचक	विवरण	मान
गैरकानूनी लेनदेन	अनुमानित वार्षिक मात्रा	\$45M
चिह्नित खाते	संदिग्ध खातों की संख्या	3,200
प्रभावित खेल	प्रमुख MMORPG	5
मनी लॉन्ड्रिंग शृंखलाएँ	पता चली चक्र	12
कानूनी सहयोग	संयुक्त मामले	7

■ रोकथाम के उपाय

1. एआई आधारित धोखाधड़ी का पता लगाने को मजबूत करें
2. भुगतान प्रदाताओं के साथ सहयोग करें
3. खिलाड़ी की पहचान सत्यापन को मजबूत करें

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

<i>Indicateur</i>	<i>Détail</i>	<i>Valeur</i>
<i>Transactions illégales</i>	<i>Volume annuel estimé</i>	<i>45 M \$</i>
<i>Comptes signalés</i>	<i>Nombre de comptes suspects</i>	<i>3 200</i>
<i>Jeux concernés</i>	<i>Principaux MMORPG</i>	<i>5</i>
<i>Chaînes de blanchiment</i>	<i>Cycles détectés</i>	<i>12</i>
<i>Coopération policière</i>	<i>Affaires conjointes</i>	<i>7</i>

■ 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

تحقيق في الاتجار غير القانوني بالعناصر وغسل الأموال في ألعاب الإنترنت الكبرى - تتبع ومنع إساءة استخدام اقتصاد اللعبة

■ ملخص

يحلل هذا التقرير مخططات الاتجار غير المشروع بالعناصر وغسل الأموال التي تستغل اقتصادات ألعاب الإنترنت

■ نمط الحادث

1. شراء كميات كبيرة من العناصر النادرة بأموال غير مشروعة.

2. تحويلها إلى عملة داخل اللعبة وإعادة بيعها.

3. تحويلات عبر الحدود من خلال صفقات بين اللاعبين.

■ المؤشرات الرئيسية

القيمة	التفصيل	المؤشر
45 مليون دولار	الحجم السنوي المقدر	المعاملات غير القانونية
3,200	عدد الحسابات المشبوهة	الحسابات المشتبه بها
5	MMORPG أهم ألعاب	الألعاب المتأثرة
12	الدورات المكتشفة	سلاسل غسل الأموال
7	قضايا مشتركة	التعاون مع السلطات

■ إجراءات وقائية

1. تعزيز كشف الاحتيال القائم على الذكاء الاصطناعي.

2. التعاون مع مزودي الدفع.

3. تشديد التحقق من هوية اللاعبين.