

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

MMORPG 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.