

# 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

Table 1: Key Findings

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

Table 2: Recommendations

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

Ê

Ê

1.

2.

3.

4,500

3,200

MMORPG

5

12

7

1. AI

2.

3.

1.

2.

3. - -

M) T 5

T \* 5

QOOC

M&H

[ OY &H(P HFH

° H)M&HD Q&S5 M&A

\$45M

: D 6 8/

T 6 5 T &

3,200

ÃL &QD 6 P

ÃM6 MMORPG

5

MH(P 4t» 6P 8'

I D& P (: -

12

5 &H(T UN17

T 6 M&P /

7

O15 E 5/1 I &

1. Ž " ~ " G&OD G16 &] (5 & D&P 7 &H 5 1M< K 5 O

2. L 7 D&H ĀF& 6/T 6 T UN17 5 O

3. 6 P 8 (5 I U: &H T & H 5 1M< K 5 O

# 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

V ÷ ñØ÷   û ñ Ø û

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

n û÷ ÷Ø ÷û   û û ñ

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

- à õ ° ¶ ´ú ö`¶´¬çßß ¶ö¬¶´ÊÛ Á» Û² ç« ¶´ ´¶´´¶´´  
« Û à¬Àß ¶à ´² » öÁ¶à ´² » àú´¶´ú´Áö à² ´¶´¶´´à´ÛÁà¶´´ Suivi  
¶´´óö ¶à Êçà´² ¶´Û» « ´² ¶´Û· ¬çàçß ¶´² ´¶´

Aperçu

+ß ½ ½ ½ ßß Ööà ½ Ûß Ö ß Öß ÷ àñ½ Û Öß ß Ûß Ö ½ Öö÷ ß  
Û½ñß ß ÷½ ß àÖ ß Ûß ß ß ñ ß

Schéma de l'incident

Öö½ ½ ðÛ Öß ½ß ½ßÖÛß ð Û ÷ Ö÷ß

- 2. Conversion en monnaie du jeu et revente
- 3. Transferts transfrontaliers via échanges entre joueurs

ÿ

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

Ñ

ÿ

2. Coopérer avec les fournisseurs de paiement

1.

2.

3.

45

3,200

MMORPG

5

12

7

1.

2.

3.