

# Investigation of Illegal Item Trading and Money Laundering in Major Online Games

## Tracking and Preventing Abuse of Game Economy

### Summary

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

### Incident Pattern

- Mass purchase of rare items with illicit funds
- Conversion into game currency and resale
- Cross-border transfers through player trades

¥ , F Z . F U S J D T

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

¥ \$ P V O U F S N F B T V S F T

- Enhance AI -based fraud detection
- Cooperate with payment providers
- Strengthen player identity verification

5 É § L ĭ C Ô a ÿ H # Û ¾ ! ¹ ‡ ø ø ‹ ¾ ö 2 ĭ C @ = Ø v

÷ ° è 4

= ' X Z Ø , " ø { e ~ ê ' \$ E & E Â h Á æ å ö C Î \$ E ĩ

÷ ° Á ã ¾

1. , " ø & E Â ö & N Š ä Û þ Š h

2. A ó e ~ ì ! R A ]

3. P ĩ ø ® Á æ ê Z % Þ × A ø

v } Á Ž

Á Ž

3 å

• ĩ

] ú Ô

Ž Y ê 4 -

4,500 ° ,

Ž g 8

1 ™ 8 • Ó

3,200

N ´ œ >

Õ / MMORPG

5 T

P r

Õ 6 x h

12 F

h ú B q

B - >

7 J

v ò . ¯

1. ĭ : ë ü A l S | Õ 6

2. · { - é 2 B q

3. : Ç ¯ A v

P r 7 M V \_ ; y M F Q X h X f Z \_ N 9 T R M a i ` Ê i ö A \_ Š z g , R à Z X t \_  
K 5 N S j < : \_ N I V < \_ 9 M T T j : J \_ R

v p ö Ú ü

õ ý 2 ö ð x â ø í Ý ß ë y û Û ì w ð ö Ý Û ð Ë û ů \* ð ó ö ô î ø » - ã æ Ý Û ð ' û ý Û ö ë y

v Þ á î ð á î y

1. Ý ö í î þ ì ø ø û \* Û ð ð Ü ö ì

2. Ý ð ð è ì ø Û ð í ' û y Æ ö

3. Ä ð ð Ä ö ö ð þ þ ô ð ð í Ú ê ö é

v < C y \$ 3 \$

C ) \$ ~ @ @ > 2 < 7

J > H 7 7 7 5 7 7 < • 7 7 B \$ < ¤ \$45M

• ) % U % 3 C y } 5 % 3 \$ [ C y 3,200

© ; ~ @ 3 ? © < M MORPG 5

< 7 ? # c i y % ? z 8 3 ) ? ) • 12

\$ 7 7 C D = & C y = ð < ? 7

v > \$ 4 \$ 8 =

1. 6 | > 36 % 6 \$ 8 3 ? & 7 \$ < + : 3 \$ > g

2. ; & 3 7 5 3 \$ y C 4 C D = \$ > g

3. f % ? \$ [ 8 D ) 7 C t 8 7 \$ < + : 3 \$ > g

# 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

### v Resumen

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

### v 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

Ö " E Ý x ¾ Ý & B á F " x ¾ g á

Indicador	Detalle	Valor
Transacciones ilegales	Volumen anual estimado	45M \$
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

Ö " ] á Ý Ý ¾ F " Ý á " ? B á g á x '

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

Æ Û í è œ à í Ü ç œ ' Í Å Å œ Ü ' œ ¯ ç ç • § „ ç ~ Ö Í ' ° œ è à œ è ç  
' ç „ Æ ' ¯ ¯ Å œ Æ è ~ Ö „ Ü § œ Æ è ~ „ Æ à ç œ à § Ü „ Æ Suivi ° œ í þ œ  
œ è Ü Ü • ø œ Æ è ¯ Í Æ ~ œ ç Ö „ ' í à ~ œ ç Ö • ' Í Æ Í Å ¯ œ ~ í ° œ í

vAperçu

Å ¢ £ ú ¢ £ ô £ î; Å ¢ î Å ¢ ¼ Û Æ ó £ ¢ Á Å ¢ ¼ ú ó ó Å ¼ Å ¢ Ý î î Æ × £ î ¢ Á Û ú » é  
Á Û £ × Å ô ¢ Å: î ú Ý £ ô ¢ î Å ¢ Æ ¼ ú ô ú ó Ý Å ¢ Á Å ¢ ê Å!: ¢ Å ô ¢ î Ý × ô Å µ

vSchéma de l'incident

K µ ¢ ¼ Û £ ¢ ó £ Ý Ö ¢ Á Û ú » é Å ¢ £ Å ¢ £ 4 Å ¼ ¢ Á Å ¢ Ö ú ô Á ¢ Ý î î Ý ¼ Ý Å

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

= † 1 ¼ °, ¥ Ë ³ % — ° 2 ì —

Indicateur	Détail	Valeur
Transactions illégales	Volume annuel estimé	§ ¨ / • / ×
Comptes signalés	Nombre de comptes suspects	ì / ¥ £ £
Jeux concernés	Principaux MMORPG	5
Chaînes de blanchiment	Cycles détectés	12
Coopération policière	Affaires conjointes	7

= • Ë — ³ % Ë — • % ì Ô Ë Ì ¥ Ô Ë —

¢ 2 C ì 2 W % Ë % 2, ¼ ì ¥ Ë ° ¥ W Ì ¼ Ë ï % , ³ ¼ Ë § , — ì Ë — ³ % 2 ~ †

2. Coopérer avec les fournisseurs de paiement

ì 2 þ Ë Ì ï W % ° Ë % 2, Ô ì % ï °, ¥ W Ì ¼ Ë 2 ~ ¼ Ë Ì ¥ ¥ ì ¼ Ë — " W ³ Ë ³ % —

cT<sup>0</sup>èW Ä áS î\*S â™Ä ŽšTò¹èTf ó óTÑèSŽ Ä •Tyn(S Ä Ð Ñ•n  
e¹ãèS ‡T¥mÒ\$S^...m›SRT›Y,òî ,emnâ ŽeÕèSlóŽmó,S

v ñ>C

‘ÜGøÝÖiŮŮóÄ ¥/ŸýWY<ÄQ G-gÄPø ÄF 7PöBøX÷ÄâUöÄ ñøYøÄóM>íY

v ‘ßóÁí?BĠ

1. ‘O PøøX<ÄQŃÈÖÄFÄĤE?ŃøXŮöX‘BÄø

2. ‘ÄLNXöÄŒŒ>øÄø>ĤÉÄL>YQíP

3. EXŌ BxŮÄ. <dòEÓPôíøŮdYQíP

v àîYîŸNN^æÁ°

N^æ

,îe...!

àÁî-

àĩÇäŸî"—Ä yÁ'

MB→ÄÄYÀ3;°

45 M ÄÄî¹

ÑD \$JÁ"° Y;°

àÓä JÁ"° Y;°AB

3,200

ßN+ \$yÁ°°

y°ÀÓMMORPG

5

· äÄ ,Y,,Z Z

à...J\$£'ÄMäI

12

" m¹Y%Ää y!

à¥N\$PÄi'

7

v àîô "ã N4

1. íz Åmf !DℓzÀô —Ÿ\$<„]¥ PöPy&

2. x†BŸãPÄÄã y\$°

3. Äï z þöäÖÄ—; \$BöB] &