

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

↓ = Wk ? Wfd[Ue

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

↓ 5 ag` fWd_ WSegdM6

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

\hat{E}

\hat{E}

1.

2.

3.

4,500

3,200

MMORPG 5

12

7

1. AI

2.

3.

1.

2.

3. - -

M) T E/D5

T * 5	QQOC	M&H
[OY &H H (P H F H	° H M&H D Q&S 5 M&A &	\$45M
: D 6 &D /	T C E 6 &D 5 T C E &	3,200
ÄL &QD 6 P	ÄM& MMORPG	5
MH (P 4t»C E CEP &'	I D& P (: -	12
5 &H H (T UN 17	T C E M&MP /	7

015 E &M 5/11 &N

1. Ž" " G&OD G 16 &G] (5 & D&P 7 &H 5 1M< K D 5 O

2. L Y D&H ÄF & &E/T & T UN 17 5 O

3. 6 P & (5 I U: & H T & H 5 1M< K D 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÷ ðØ ÷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 ñ ° ¶'ú ö'ñçß ß ¶ö-¶'éñ Á> Ù² ç« ¶' ú'¶'ñ
 « Ù à -ññß ¶à '² > öÁ¶à '² > àú'ñú'ñö à² ú'¶' ·¶à'ññà¶' Suivi
 ¶'ñö ¶à Éçà '² ¶'Ù> « ú'² ¶'Ù· -ñçàçß É¶'² ·¶'

Aperçu

+ß ½ ½ ½ ½ ß ß ööà ½ ûß ö ß öß ÷ àñ½û öß ß ûß ö ½ ö÷ß
 û½ñß ß ÷ ½ ß àö ß ûß ß ß ñß

Schéma de l'incident

öö½ ½ ðû öß ½ß ½ßûß ðû ÷ ð÷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.