

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

1

2

3

4500

3200

MMRG

5

12

7

1 AI

2

3

-

1

2

3 - -

$\frac{3}{4}$  \$45M

3,200

Ã                      Ã MMORPG 5

t» - 12

7

1

2        Ã

3

# **Investigación del comercio ilegal de ítems y blanqueo de dinero en 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**

<b>Indicador</b>	<b>Detalle</b>	<b>Valor</b>
<b>Transacciones ilegales</b>	<b>Volumen anual estimado</b>	<b>4 M \$</b>
<b>Cuentas marcadas</b>	<b>Nº de cuentas sospechosas</b>	<b>3200</b>
<b>Juegos afectados</b>	<b>Principales MMORPG</b>	<b>5</b>
<b>Cadenas de blanqueo</b>	<b>Ciclos detectados</b>	<b>12</b>
<b>Colaboración policial</b>	<b>Casos conjuntos</b>	<b>7</b>

## **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**

<b>Indicateur</b>	<b>Détail</b>	<b>Valeur</b>
<b>Transactions illégales</b>	<b>Volume annuel estimé</b>	<b>45M\$</b>
<b>Comptes signalés</b>	<b>Nombre de comptes suspects</b>	<b>3200</b>
<b>Jeux concernés</b>	<b>Principaux MMORPG</b>	<b>5</b>
<b>Chaînes de blanchiment</b>	<b>Cycles détectés</b>	<b>12</b>
<b>Coopération policière</b>	<b>Affaires conjointes</b>	<b>7</b>

## **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**